

TROIS NOUVEAUX COMPAGNONS

L'axolotl, le narval & le fugu sont choisis et s'utilisent exactement comme les autres compagnons. Voici leurs pouvoirs...

8 Axolotl

L'Axolotl est joué en fin de phase de Repos et avant de vérifier si une condition de fin de partie a été réalisée. À ce moment, tous les joueurs (sauf celui ayant activé l'axolotl) se trouvant sur une case de valeur **impaire** reculent de deux cases. Ce recul n'est pas considéré comme une erreur de programmation pour le grand requin blanc et le dauphin. Une nouvelle manche commence même si un ou plusieurs joueurs avaient atteint la case 23 avant de reculer.



9 Fugu

À l'instant où le fugu est activé, **tous** les joueurs prennent une grande inspiration puis poursuivent leur programmation **en apnée**. Dès qu'un joueur reprend son souffle, il doit arrêter de programmer, même s'il lui reste un ou plusieurs pions Air qu'il n'a pas eu le temps de poser sur son plateau Plongeur. La phase Programmation prend fin lorsque tous les joueurs ont recommencé à respirer.



Les deux faces différentes sont purement décoratives!

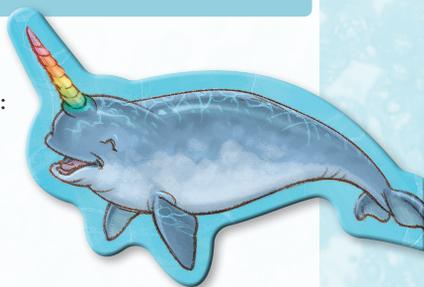
10 Narval

À l'exception du joueur ayant activé le narval, tous les joueurs jouent en appliquant les règles suivantes durant cette manche:

 pour toute tortue verte ayant aidé un joueur, celui-ci doit **reculer** son pion Plongeur d'une case (au lieu de l'avancer);

 pour toute tortue rouge ayant aidé un joueur, celui-ci doit **reculer** son pion Plongeur de deux cases (au lieu de l'avancer).

Les règles relatives à la raie manta demeurent inchangées.



REMARQUE

Si un joueur utilise la tortue verte géante durant une phase Programmation où le Narval est également joué, alors les tortues vertes ne seront d'aucune aide pour ce joueur; son pion Plongeur restera sur place. C'est mathématique: l'effet du narval oblige son pion Plongeur à reculer d'une case, tandis que celui de la tortue verte géante l'oblige à avancer d'une case. L'opération est nulle!