



Ce goodie est composé de 5 tuiles Surprise. Avant la mise en place, remplacez autant de tuiles Pièce que vous le souhaitez par les tuiles Surprise de votre choix (nous recommandons de ne pas en utiliser plus de trois par partie). Sur les tuiles Surprise, la face Tentacule est remplacée par une face Effet (qui est dès lors placée vers le bas lors de la mise en place). Durant la partie, lorsque vous jouez l'action Scorer, toute tuile Surprise qui est magnétisée à votre cube doit être récupérée et posée sur la table, dans votre zone personnelle, face Effet visible.



## CADENAS

**Déclenchement de l'effet:** dès que la tuile est magnétisée à votre cube.

**Description de l'effet:** cette tuile ne peut **jamais** être retirée de votre cube. Elle en condamne donc un emplacement jusqu'à la fin de la partie.

**Compatibilité avec les autres tuiles Surprise:** la tuile Cadenas subit également l'effet du kraken: elle est remise en jeu comme les autres tuiles.



## COULEUR INTENSE

**Déclenchement de l'effet:** en fin de partie, lors du scoring de majorité des couleurs.

**Description de l'effet:**

1. Procédez normalement au scoring immédiat.
2. Placer ensuite cette tuile sur l'emplacement correspondant.
3. En fin de partie, lors du scoring de majorité des couleurs, cette tuile compte pour deux. Laissez cette tuile en permanence au sommet de sa pile sur votre plateau Joueur afin de ne pas l'oublier lors du décompte.

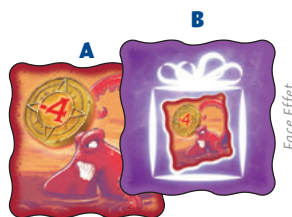


## JOKER D'OBJET & DE COULEUR

**Déclenchement de l'effet:** lorsque vous jouez l'action Scorer.

**Description de l'effet:**

1. Choisissez et annoncez quel objet ce joker remplace.
2. Procédez ensuite au scoring immédiat en tenant compte de cet objet.
3. Déplacez enfin cette tuile sur n'importe quelle ligne de votre plateau Joueur, sur l'objet que vous avez annoncé. Une fois posée, elle ne peut plus être déplacée.
4. La couleur et l'objet de cette tuile seront pris en compte lors du scoring de majorité de fin de partie.



## 2 TUILES MALÉDICTION DES PROFONDEURS

Lors de la mise en place, placez la tuile A à côté de l'espace de jeu et la tuile B en jeu, normalement.

**Déclenchement de l'effet:** après avoir joué l'action Scorer et collecté la tuile B.

**Description de l'effet:**

1. Donnez la tuile A au joueur de votre choix.
2. Remettez ensuite en jeu la tuile B (face Effet vers le bas), sur n'importe quelle pile libre de l'aire de jeu (étant, au minimum, constituée d'une tuile Objet ou Pièce).
3. En fin de partie, la tuile A fait **perdre 4** au joueur qui la possède.

