

REGRAS

▶ **Durante a configuração do jogo**, embaralhe os 12 eventos cartas viradas para baixo para formar o baralho de eventos.

▶ **No início de cada rodada**, revele a carta do topo do baralho de eventos para descobrir qual regra especial se aplica a todos naquela rodada.

▶ **Ao final da rodada**, conte os pontos conquistados e some-os aos das rodadas anteriores. Em seguida, distribua a carta de evento de acordo com o pictograma mostrado:



O jogador com mais pontos coloca a carta na sua frente.



O jogador com menos pontos coloca a carta na sua frente.

Em caso de empate, a carta do evento é descartada.

▶ **Quando um jogador tem uma carta de evento à sua frente**, sua regra especial agora se aplica apenas a ele. A carta é mantida pelo jogador enquanto suas condições forem atendidas. Por exemplo, se o jogador a recebeu por ter o menor número de pontos, ela é descartada se ele não estiver mais na última posição.

Um jogador não pode ter mais de uma carta de evento à sua frente ao mesmo tempo. Se precisar pegar uma segunda carta, ele escolhe entre a nova e a antiga para ficar com a que ficará.

ALTERE OS EFEITOS DO DUO

O efeito de certas cartas Duo muda.
A Dupla ainda vale 1 ponto.

O caranguejo eremita



Efeito: Quando um par de **caranguejos** é jogado, o jogador pega uma carta de cada pilha de descarte.

O Peixe-lua



Efeito: Quando um par de **peixes** é jogado, o jogador adiciona as duas primeiras cartas do baralho à sua mão.

O Rodeio Aquático

Adiciona novos efeitos. Cada dupla ganha 1 ponto.



Efeito: Quando um par de **nadadores** é colocado, o jogador pode olhar a mão de um oponente e então trocar uma de suas cartas com a do oponente.



Efeito: Quando um par de **tubarões** é jogado, o jogador rouba um par colocado à frente de um oponente. Ele o coloca

à sua frente sem ativar seu efeito.

Observação: as combinações usuais de carta de **nadador + carta de tubarão** e **carta de nadador + carta de água-viva** (com cartas de *Sal Extra*) ainda são válidas.

ALTERAR O VALOR DOS PONTOS

A Dança das Conchas



Cada **carta de concha** vale 2 pontos.

O kraken



Cada **carta de polvo** vale 1 ponto.

O Tornado



As **cartas de sereia** não marcam pontos, mas o jogador ainda ganha imediatamente se tiver todas as 4 cartas de sereia.

ALTERAR UMA REGRA

A Dança das Sereias



Se 3 **sereias** forem jogadas (em vez de 4), o jogador ganha o jogo imediatamente.

O Baú do Tesouro



Um jogador deve atingir 10 pontos (em vez de 7) para terminar a rodada.

O Peixe Diodon



Um jogador não pode terminar a rodada dizendo **PARE**; ele tem que dizer **ÚLTIMA CHANCE**.

ADICIONE UMA NOVA REGRA

O peixe-anjo



No final da vez de um jogador, se as duas cartas visíveis nas pilhas de descarte forem da mesma cor, o jogador escolhe uma delas para adicionar à sua mão.

Os Golfinhos



Quando um jogador descarta uma carta colecionável (concha, polvo, pinguim, marinheiro ou cavalo-marinho), a carta do topo da pilha de compra é adicionada à sua mão.

O recife de coral



Um jogador pode colocar uma **concha** virada para baixo à sua frente. Se o fizer, ficará imune a todos os ataques. Mas essa concha não vale pontos.