



Règles spécifiques

Apparition

- lorsqu'une **baleine** apparaît → **Calmar géant** placé dans case libre adjacente à tuile
 - Si case adjacente à tuile adjacente contenant des **explorateurs** : un des explorateurs est supprimé

Déplacement

- **Dé rouge** ou **tuile** : peut être déplacé à la place d'une baleine (même règle de déplacement)
- **Dé bleu** : déplacement de la valeur du 2nd dé bleu
- Le **calmar géant** peut rester sur place (considéré comme un mouvement)
- Le déplacement s'interrompt sur les cases
 - Occupées par un **bateau**
 - Occupées par une **baleine**
 - Adjacentes à une tuile contenant des **explorateurs**

Interactions avec le Calmar Géant

Actions du calmar géant arrivant sur une case

- Le **calmar géant** tue une **baleine** présente la même case
- Suppression d'un **explorateur** (et un seul) situé sur une tuile terre adjacente **OU** sur un **bateau** sur la même case

Actions de la baleine arrivant sur une case contenant un calmar géant

- La **baleine** tue le **calmar géant** présent sur la même case
- Un **bateau** chavire et les **explorateurs** deviennent des **nageurs** (règle normale)

Déplacement bateau

- Un **bateau** chargé ne peut pas être déplacée sur une case contenant un calmar

Tourbillon

- Les **tourbillons** aspirent les **calmars géants** (règle normale)

Monstres marins autres que les baleines

- Pas d'interaction entre **calmars géants**, **serpents de mer**, **requins** et **dauphins** : ils cohabitent sur une même case

Variantes

- Les **calmars géants** remplacent les baleines qui ne jouent pas.

