

MODE
SOLO

FISH 'N' CHIPS

VOS ADVERSAIRES VOUS VOLENT DANS LES PLUMES TROP SOUVENT, ET VOUS VOULEZ VOUS ENTRAÎNER POUR LA PROCHAINE PARTIE ? VOUS SOUHAITEZ JOUER SEUL À UN JEU QUI MÉLANGE ADRESSE ET TACTIQUE ? CE MODE EST POUR VOUS : LE MAÎTRE DE LA PLAGE KING COAT VOUS DÉFIE PERSONNELLEMENT. MONTREZ À CE FORBAN QUI EST LE VRAI ROI DE LA CÔTE !



MISE EN PLACE



Faites la mise en place habituelle. Choisissez votre couleur de palets, King Coat mènera l'autre gang !

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Au cours de la manche, vous lancerez vos 12 palets normalement, tandis que King Coat placera les siens sur les vôtres pour contrecarrer vos plans ! Selon le mode de difficulté choisi, les tours sont alternés ainsi :

FACILE	NORMAL	DIFFICILE
Vous lancez 4 palets de suite.	Vous lancez 3 palets de suite.	Vous lancez 2 palets de suite.
Puis King Coat place 1 de ses palets sur les vôtres.		

À chaque fois qu'il place un palet, King Coat choisit de recouvrir **VOTRE PALET DE PLUS FORTE VALEUR** présent **SUR L'OBJECTIF (ZONE OU PROIE)** où vous totalisez actuellement **LA MAJORITÉ LA PLUS FAIBLE**.

Lorsque vous placez le palet de King Coat, ce dernier doit recouvrir la moitié supérieure de votre palet en prenant comme repère l'illustration (il atterrit sur la tête de votre piaf !) comme ceci :



King Coat recouvre un palet de valeur 1 avec un palet de valeur 2, un palet de valeur 2 avec un palet de valeur 3 et un palet 3 avec un palet de valeur 1.



CAS PARTICULIERS :

- **EN CAS D'ÉGALITÉ SUR VOTRE PALET DE PLUS FORTE VALEUR :** vous choisissez celui qui est recouvert.
- **EN CAS D'ÉGALITÉ SUR VOTRE OBJECTIF À PLUS FAIBLE MAJORITÉ :** King Coat se place sur le palet de plus haute valeur en suivant cet ordre de priorité : Crabe / Poisson / Poulpe / Plage / Rivage / Mer.
- **SI TOUS VOS PALETS SUR LE TAPIS SONT DÉJÀ RECOUVERTS,** King Coat ne place aucun palet (mais éclate d'un rire moqueur !).

RAPPEL : POUR CALCULER VOS MAJORITÉS PAR OBJECTIF ET VOTRE PALET DE PLUS HAUTE VALEUR SUR UN OBJECTIF, N'OUBLIEZ PAS QUE VOS PALETS RECOUVERTS ONT UNE VALEUR DE 0 !

FIN DE PARTIE

Vous remportez la partie si vous êtes le premier à gagner 2 manches. En cas d'égalité, vous partagez la victoire avec King Coat qui lève son bicorne, impressionné d'avoir trouvé son égal !

