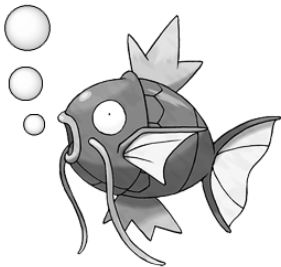


# Magicarpe

Immédiat - Remplace son coup



Vous perdez votre tour.

*Cette carte n'a aucun effet. Mais alors, aucun. Rien du tout.*

*Domage... (vous avez quand même le droit de faire trempette, allez)*

**Extension**

## Strong player

Réserve - Remplace son coup



En posant une pierre vous pouvez pousser (et prendre la place) d'une pierre adverse.

Celle-ci se retrouve simplement décalée.

**Extension**

# Léviator

Immédiat - Avant son coup

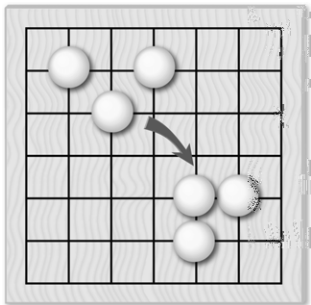


Placez cette carte devant vous.  
Avec vous, Magikarpe évolue et son effet devient un tir ultra-laser qui supprime les pierres d'une ligne au choix du joueur. Les pierres retournent dans les bols.

**Extension**

# Gueule de bois

Réserve - Avant son coup / Contre

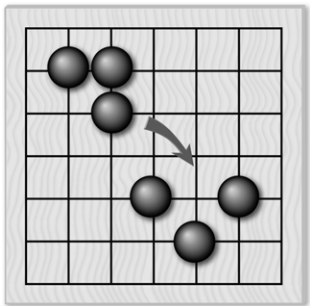


Transformez une gueule de tigre en angle vide ou contrez « Gueule de tigre ».

**Extension**

# Gueule de tigre

Réserve - Avant son coup / Contre



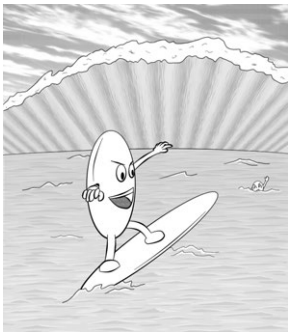
Transformez un angle vide en gueule de tigre ou contrez « Gueule de bois ».

**Extension**

# Tsunami



Immédiat - Avant son coup

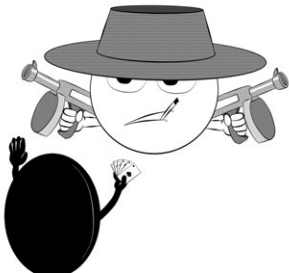


Une vague arrive !  
Toutes les pierres de la première à la quatrième ligne d'un bord joué au dé retournent dans les bols.

**Extension**

# Maldonne Bobonne

Immédiat - Avant son coup



Les deux joueurs remettent leur jeu dans la pioche.

**Extension**

## Pilier de bar

Réserve - Avant son coup / Contre



Transformez un nobi en kosumi ou contrez « Pilier de rugby ».

**Extension**



# Pilier de rugby

Réserve - Avant son coup / Contre

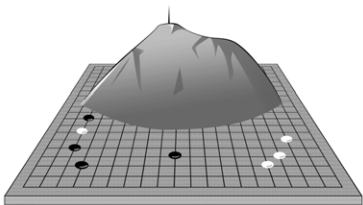


Transformez un kosumi en nobi ou contrez « Pilier de bar ».

**Extension**

# Puy-Puy

Immédiat - Avant son coup



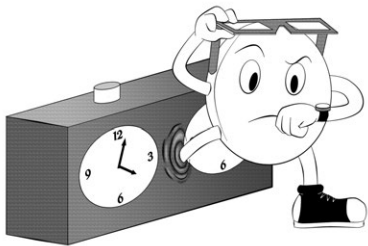
Jouez trois échanges au centre  
(cinquième ligne et plus).

**Extension**

# Back to the Future



Immédiat - Avant son coup



Lancez le dé et remettez autant de cartes que le nombre obtenu de la défausse dans la pioche.

**Extension**

# Nostradamus



Immédiat - Avant son coup



Lancez le dé et regardez autant de cartes que le nombre obtenu plus un des prochaines cartes de la pioche.

**Extension**

# **Vous ne passerez pas !**

Réserve - Remplace son coup /  
Contre



Si votre adversaire vient de couper un tobi, vous pouvez retirer cette pierre (elle retourne dans le bol) et la remplacer par une des vôtres.  
Permet de contrer « Mais si, on passe ! »

**Extension**

# Mais si, on passe !

Réserve - Remplace son coup /  
Contre



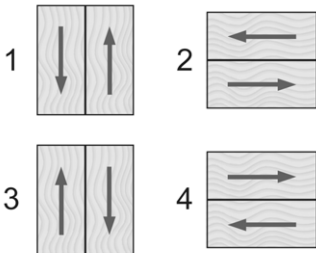
Si votre adversaire vient de connecter un tobi, vous pouvez retirer cette pierre (elle retourne dans le bol) et la remplacer par une des vôtres. Permet de contrer « Vous ne passerez pas ! ».

**Extension**

# Tectonique des plaques



Immédiat - Avant son coup



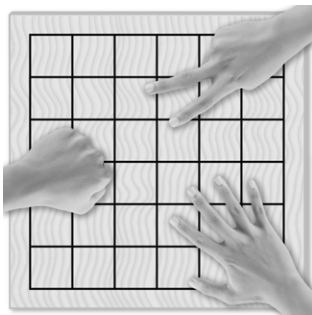
On tire un bord au dé.

Les deux moitiés du goban (excepté la ligne centrale) sont décalées d'une ligne en cisaillement.

**Extension**

# Shifumi

Immédiat - Avant son coup



Choisissez une intersection et jouez la à shifumi avec votre adversaire.

Le gagnant joue sur cette intersection.

**Extension**



# Coup Scellé

Immédiat - Avant son coup



Les deux joueurs notent secrètement leurs trois prochains coups puis les appliquent.

Si deux pierres sont jouées au même endroit, le deuxième joueur doit passer son tour.

**Extension**

# **Extension du Tsunami**

## **Règles complémentaires**

**L'extension s'ajoute au jeu de base.**

Pour une partie plus rapide, vous pouvez retirer des cartes au hasard ou en les choisissant.

**Nouvelles cartes Contre :**

Elles peuvent être jouées pour annuler l'effet de la carte opposée à la place de leur utilisation normale.

**Dé 4 :**

Si vous n'avez pas de dé à 4 faces, prenez 4 pierres noires et 3 pierres blanches et piochez en 4 au hasard. Comptez 1 pour chaque pierres noires et 0 pour les blanches.