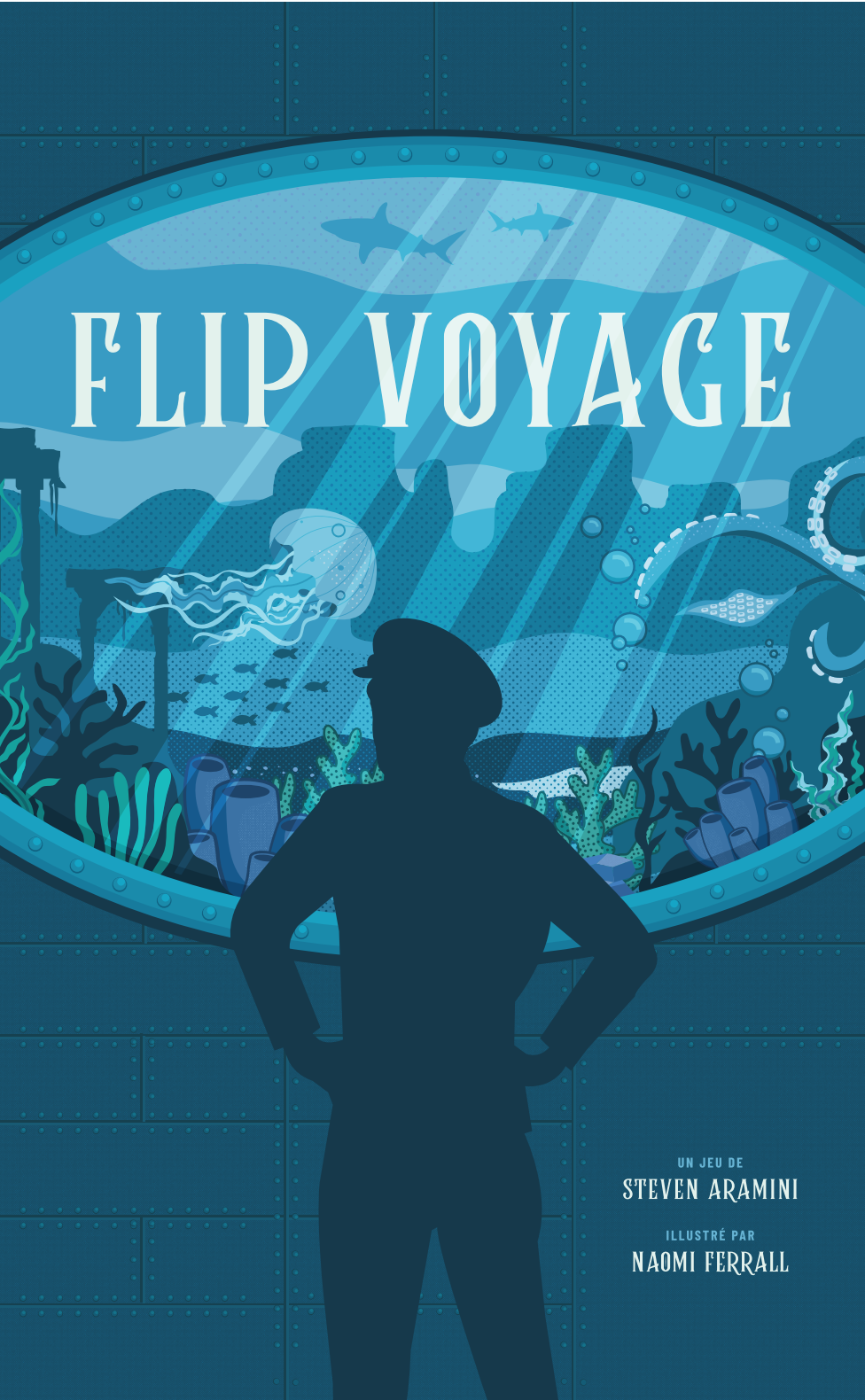




FLIP VOYAGE

UN JEU DE
STEVEN ARAMINI

ILLUSTRÉ PAR
NAOMI FERRALL

FLIP VOYAGE

45 minutes | 1-4 joueurs | âge 14+

Conception : Steven Aramini | Illustrations : Naomi Ferrall

Valeureux membres d'équipage ! Le capitaine Nemo vous lance un formidable défi ! Celui d'entre vous qui hissera sa notoriété au plus haut pourra se réclamer d'être son digne héritier. Prenez donc chacun le commandement d'une réplique rudimentaire du fameux Nautilus. Ainsi, boussole et carte en mains, sillonnez les mers et bravez les dangers en quête de récompenses. À chaque tour de jeu, tous les choix s'offriront à vous : explorer les voies de la science, livrer bataille sur mer, sonder les abysses à la recherche de trésors ou libérer des îles de l'oppression. Améliorez votre frêle sous-marin et glanez votre renommée aux quatre coins des mers. Lequel d'entre vous saura dompter les océans et devenir ainsi le nouveau capitaine des profondeurs ?

COMPOSANTS

- 4 plateaux effaçables à sec
- 1 paquet de 54 cartes dans son étui
- 12 cartes solo : la Poursuite de Farragut
- 8 cartes Challenge de Nemo
- 4 marqueurs effaçables
- 16 jetons Phase
- 8 cartes Challenge de Nemo
- 8 cartes Personnage

MISE EN PLACE

- Prenez chacun un plateau et un marqueur,
- Choisissez une couleur et prenez les quatre jetons Phase de cette couleur,
- Piochez chacun deux cartes Personnage, choisissez-en une et remettez l'autre dans la boîte. Cerclez les ressources de départ indiquées sur la carte dans les zones d'Inventaire appropriées,
- En vous fiant au symbole d'Étoile sur la mini-carte de votre carte Personnage, trouvez la zone correspondante sur la Carte maritime de votre plateau et cerclez la case contenant une Étoile dans cette zone. Cette case est votre lieu de départ. Notez que vous commencez la partie en ayant cette Étoile déjà cerclée sur le contour de votre plateau,
- Retournez votre carte Personnage sur la face Objet Spécial et placez-la à côté de votre plateau. Vous pouvez utiliser cet Objet une fois à n'importe quel moment de la partie. Après l'avoir utilisé, retournez la carte vers la face Personnage pour indiquer l'utilisation de l'Objet ou replacez-la dans la boîte.

“RECHERCHEZ MON PORTRAIT DANS CE LIVRET POUR DES CONSEILS SUR VOTRE VOYAGE.”



MISE EN PLACE ADDITIONNELLE POUR LE SOLO

- Mélangez le paquet de 54 cartes (en INCLUANT les deux Jokers) et placez-le au-dessus de votre plateau à gauche (illustration page suivante),
- Mélangez le paquet de cartes Challenge de Nemo et prenez 3 cartes au hasard, placez-les à côté de votre plateau, faces avec les "5 Étoiles" visibles. Remplacez les cartes restantes dans la boîte,
- Décidez si vous voulez jouer le mode "Battre Votre Propre Score" (dans celui-ci vous allez simplement jouer pour atteindre le plus haut score possible ; nous vous le recommandons pour votre première partie) ou le mode "La Poursuite de Farragut" (simulant un adversaire). Si vous choisissez le premier mode, remplacez les cartes solo "La Poursuite de Farragut" dans la boîte. Si au contraire vous décidez de jouer contre Farragut, reportez-vous aux instructions complémentaires page 20 ("Variante solo : La Poursuite de Farragut").

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE POUR 2 À 4 JOUEURS

- Mélangez le paquet de 54 cartes (EXCLUEZ les deux Jokers et remettez-les dans la boîte) et placez-le au centre de l'espace de jeu pour former la pioche,
- Mélangez le paquet de cartes Challenge de Nemo et prenez 3 cartes au hasard, placez-les à côté de la pioche, faces avec les "5 Étoiles" visibles. Remettez les cartes restantes dans la boîte,
- Remplacez les cartes solo "La Poursuite de Farragut" dans la boîte, elles ne servent que pour la variante solo.

INVENTAIRE

Les zones d'Inventaire à l'intérieur du Nautilus vous permettent d'enregistrer vos gains durant la partie : Dommage, Connaissance, Sauvetage, Équipage et Trésor. Lorsque vous gagnez une ressource, cerchez le premier symbole correspondant qui ne l'est pas déjà. Lorsque vous dépensez/perdez une ressource, rayez un symbole déjà cerclé pour indiquer qu'il a été utilisé ou dépensé. Si vous atteignez la fin d'une piste de ressources, effacez autant de symboles rayés que nécessaire pour les réutiliser ou ajoutez de nouveaux symboles cerclés pour signifier le gain.

CHERCHER DANS LA DÉFAUSSE

Vous pouvez regarder les cartes dans la Défausse à n'importe quel moment du jeu.

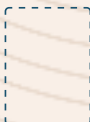


LA RIVIÈRE Si vous jouez de 2 à 4 joueurs, la Rivière se trouvera au milieu de l'espace de jeu à côté des cartes Challenge de Nemo.

PIOCHE



DÉFAUSSE



Challenges de Nemo



Jetons Phase :
Chaque joueur garde ses jetons de côté



Objet Spécial

(Vos ressources de départ sont au verso)

APERÇU DU JEU

Dans **Flip Voyage**, vous commandez votre propre sous-marin Nautilus, gagnant des Étoiles en progressant en Science, Conflit, Aventure et Libération. Chaque tour, vous retournerez 3 cartes de la pioche et les assignerez comme vous le souhaitez pour déterminer où vous déplacerez votre Nautilus, quel type d'activité vous développerez et quelle action vous réaliserez. À la fin, le joueur avec le plus de points sera vainqueur.

La Piste de Score sur le bord du plateau combine deux pistes en une : une **Piste de Notoriété** (symbolisée par les Étoiles dans les cercles) et une **Piste de Lieues** (la distance parcourue avec votre submersible). Ces deux pistes évoluent en parallèle mais dans des directions opposées autour du plateau. Lorsque vous gagnez des Étoiles, notez-les en **cerclant les cases dans le sens horaire sur la Piste de Notoriété**. Quand vous déplacez votre sous-marin, vous devez noter les Lieues franchies en **barrant les cases dans le sens anti-horaire sur la Piste de Lieues**. Le premier joueur à voir ses deux pistes se croiser déclenche la fin du jeu.



Quatre ressources — Connaissance, Sauvetage, Équipage et Trésor — vous aideront à gagner plus d'Étoiles. Mais vous pourrez également subir des Dommages, qui vous coûteront des points à la fin de la partie à moins qu'ils ne soient réparés. Enfin, vous aurez également l'opportunité de construire des Améliorations pour perfectionner le fonctionnement de votre vaisseau.





“Comme la fin du jeu est déclenchée quand les pistes se rejoignent, vous verrez que des déplacements efficaces allongeront la durée du jeu et vous feront réaliser plus d’actions. Cependant, aller plus loin vous permettra parfois de gagner de meilleures récompenses. Vous devrez planifier précautionneusement votre voyage !”

SYMBOLES COURANTS À CONNAÎTRE



Étoiles



Science



Conflit



Aventure



Libération



Dommage



Connaissance



Sauvetage



Équipage



Trésor



Ancre



Valeur des cartes (de l’As au Roi). L’As est la carte la plus faible. Les figures sont désignées par leur initiale (Valet = V, Dame = D et Roi = R).

APERÇU DES ÉTOILES & OBJETS D’INVENTAIRE



Étoiles – Dans le jeu, la Notoriété est représentée par un symbole Étoile. Habituellement, une Étoile a sa valeur inscrite sur elle-même, mais à quelques emplacements (bêchers de Science et Améliorations) l’Étoile est seule visible, sans valeur indiquée. Dans ces cas-là, le symbole Étoile compte comme 1 Étoile. Les Étoiles sont enregistrées sur la Piste de Notoriété quand elles sont gagnées (en cerclant les cases lorsque vous progressez sur la piste). Si vous gagnez plusieurs Étoiles en même temps, vous pouvez “sauter” les Étoiles gagnées pour aller au nombre exact sur la piste au lieu d’entourer toutes les Étoiles.



Dommages – Vous pouvez subir des Dommages quand vous vous déplacez ou réalisez une action. S’ils ne sont pas réparés, chaque point de Dommages vous fera perdre 1 point de victoire à la fin de la partie (cf. “Réparation” page 15).



Exemple : vous gagnez 3 Étoiles. Vous notez cette progression sur la Piste de Notoriété en cerclant directement l’Étoile à 3 cases du cercle précédent.



Connaissance - À n'importe quel moment, en dépensant 1 Connaissance vous pouvez modifier la valeur d'une carte de +/- 1. Il n'y a pas de limite au nombre de points de Connaissance dépensés pour cette modification. Par exemple, vous pouvez dépenser 2 Connaissances pour transformer un 9 en un 7 (modificateur de -2) ou en Valet (modificateur de +2). Vous ne pouvez néanmoins pas transformer un Roi en As et vice versa (en d'autres termes, les valeurs de cartes ne font pas de boucle infinie). De plus, pour un coût de 2 Connaissances, vous pouvez modifier la couleur (*ou enseigne*) d'une carte à votre convenance (transformer un Coeur en Carreau ou en Pique par exemple). Vous pouvez faire ces modifications **à tout moment**. Par contre, **vous ne pouvez pas utiliser de Connaissance pour modifier la couleur d'une Action Bonus** (cf. "Actions Bonus" page 17).



Sauvetage - La ressource Sauvetage est nécessaire pour construire des Améliorations (cf. "Améliorations" page 15).



Équipage - La ressource Équipage permet de réparer et construire des Améliorations (cf. "Réparation/Amélioration" page 15).



Trésor - Vous pouvez dépenser des Trésors à n'importe quel moment pour gagner n'importe quelle autre ressource parmi Connaissance, Sauvetage ou Équipage. Ce gain doit être cerclé dans la zone appropriée de l'Inventaire de votre Nautilus. Chaque Trésor non dépensé à la fin de la partie vaut 1 point de victoire.



PHASES DE JEU

Les parties de *Flip Voyage* sont décomposées en tours de jeu, eux-mêmes décomposés en quatre phases. Pour débiter un tour, **retournez 3 cartes** depuis le dessus de la pioche et placez-les dans une rangée à côté d'elle. Cette rangée est appelée la **Rivière**.

Lors d'une partie solo, ces cartes sont disposées au-dessus de votre plateau. Vous pouvez réarranger ces cartes comme vous le souhaitez, utilisant une carte pour chacune des trois premières phases (Déplacement, Engagement, Action).

Lors d'une partie de 2 à 4 joueurs, la Rivière est commune à tous les joueurs. Chaque joueur utilisera une carte de son choix pour chacune des trois premières phases (Déplacement, Engagement, Action). Vous jouerez tous en même temps, chacun d'entre vous pouvant choisir d'utiliser les mêmes ou différentes cartes de la Rivière au cours des phases du jeu.

PHASES

Il y a 4 phases dans un tour de jeu :

Après avoir complété toutes les phases, débutez un nouveau tour à moins que la fin de la partie ne soit déclenchée, ce qui arrive lorsque la Piste de Notoriété (Étoiles cerclées) et la Piste de Lieues (Étoiles barrées) d'un joueur convergent (cf. "Fin du jeu" page 18).

	DÉPLACEMENT (ITINÉRAIRE, ENREGISTRER LIEUES, COLLECTER RÉCOMPENSES)
	ENGAGEMENT
	ACTION
	RÉPARATION OU AMÉLIORATION
	

JETONS PHASE

Chaque joueur dispose de ses propres jetons Phase. Ces 4 jetons représentent les 4 phases d'un tour de jeu :

Les 3 premiers jetons (Déplacement, Engagement, Action) seront assignés à (*posés sur*) 3 cartes différentes de la Rivière. Après avoir utilisé une carte durant une phase, placez votre jeton correspondant à cette phase sur ou à côté de la carte utilisée. Vous ne pourrez pas utiliser cette même carte lors des phases suivantes (excepté pour une Amélioration, cf. page 15). À la fin de la troisième phase, vous aurez donc utilisé les 3 cartes de la Rivière une fois. Ne passez pas à la quatrième phase avant que tous les joueurs n'aient complété les trois premières. Lors de la phase finale (Réparation/Amélioration), vous aurez la possibilité de réparer votre Nautilus ou de l'améliorer en construisant de nouvelles fonctionnalités.



Déplacement



Engagement



Action



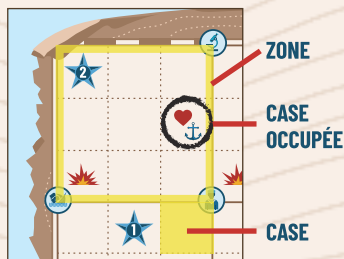
Réparation/Amélioration

PHASE UNE : DÉPLACEMENT

Votre Déplacement est enregistré sur la Carte maritime de votre plateau. La Carte est composée de **12 zones**, chacune divisée en **9 cases**.

- Une case avec **1 ou 2 Étoiles** vous rapportera autant d'Étoiles lorsque vous la traverserez ou y terminerez votre Déplacement. Notez que vous gagnez 1 Étoile pour votre case de départ durant la mise en place (cette première Étoile est déjà cerclée sur la Piste de Notoriété),
- Une case avec un symbole **Damage** vous fera subir 1 Damage lorsque vous la traverserez ou y terminerez votre Déplacement,
- Une case avec un symbole d'Action Bonus (**Coeur, Pique, Carreau ou Trèfle**) vous fera gagner cette Action Bonus seulement lorsque vous y terminerez

vosre Déplacement. Cette distinction est représentée par le symbole **Ancre**. Contrairement aux Étoiles et aux Dommages, si vous traversez une case avec un symbole d'Action Bonus mais n'y terminez pas votre Déplacement, cette Action Bonus est considérée comme "perdue en mer" et éliminée du jeu,

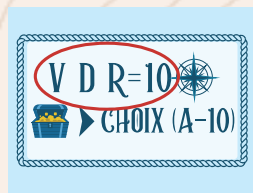


- Une case sans aucun symbole n'a pas d'effet particulier,
- Vous ne pouvez pas gagner la même Étoile, ou la même Action Bonus ou subir le même Dommage deux fois. Une fois une ressource récupérée, elle est considérée comme collectée et le symbole sera ignoré lors d'un futur Déplacement.

Lorsque vous vous déplacez, cercliez votre case de fin de mouvement sur la Carte maritime : c'est la case que vous occupez. Au début du jeu, cette case cerclée correspond à la case avec l'Étoile dans votre zone de départ.

TRACER UN ITINÉRAIRE

Pour votre Déplacement, choisissez une carte dans la Rivière **pour sa valeur**, et placez votre jeton **Déplacement** à côté ou sur la carte choisie. La valeur de cette carte détermine combien de cases vous **DEVEZ** parcourir. **Vous êtes autorisé à modifier la valeur de Déplacement jusqu'à un maximum de 10 cases.** Seule la valeur de cette carte compte, pas sa Couleur. Si vous assignez votre jeton à un Valet, une Dame ou un Roi, la valeur de Déplacement de ces figures est de 10 cases.

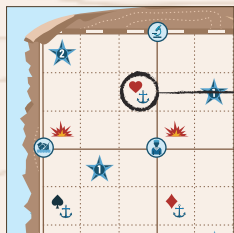


Comptez les cases depuis votre case occupée jusqu'à votre destination : le nombre de cases parcourues doit être égal à la valeur de la carte. **La case de destination doit être vierge de toute marque et ne doit pas avoir été cerclée ou tracée précédemment.** Tracez une ligne de votre case actuelle jusqu'à celle d'arrivée : cela représente votre itinéraire. Puis cercliez votre case de destination : elle représente le nouvel endroit où s'est arrêté votre Nautilus.

Ensuite, rayez votre précédente case de départ pour indiquer que vous ne vous trouvez plus à cet endroit. Après votre Déplacement, il ne devrait y avoir qu'une seule case cerclée et **NON** rayée sur votre Carte maritime (votre nouvel arrêt).

Votre Déplacement doit être tracé orthogonalement. Vous pouvez traverser une case déjà cerclée ou rayée. Vous pouvez rester dans la même zone ou changer de zone. Vous ne pouvez pas faire demi-tour directement sur une case que vous venez juste de tracer, mais vous pouvez passer à travers une case tracée lors du même mouvement ou d'un tour précédent (du moment que vous terminez votre Déplacement sur une case vierge). Dans le rare cas où aucune carte dans la Rivière

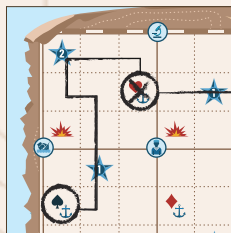
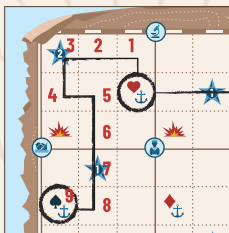
ne pourrait vous permettre d'atteindre une case vierge (même après avoir dépensé de la Connaissance ou des Trésors de votre Inventaire), étendez tout simplement votre mouvement jusqu'à rejoindre la case vierge la plus proche.



Votre case actuelle est la case cerclée dans la zone en haut à gauche.



Vous décidez de vous déplacer jusqu'à la case Pique dans la zone du dessous, assignant votre jeton Déplacement à la carte "9" et traçant exactement 9 cases. Vous cerclez la case Pique comme votre destination.



Finalement, vous rayez votre case de départ pour indiquer que vous n'êtes plus dans cette case.

ENREGISTRER VOS LIEUES

Ensuite, vous devez **enregistrer votre distance parcourue sur la Piste de Lieues**. Pour chaque case franchie, avancez d'un symbole le long de la Piste de Lieues puis notez un "X" sur la dernière case de la piste : l'avancée doit être égale à votre Déplacement.

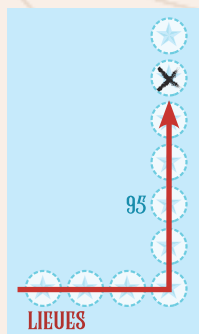
COLLECTER LES RÉCOMPENSES

Finalement, c'est le moment de collecter tout le butin gagné le long du voyage ! Si vous avez traversé ou terminé votre Déplacement sur une **Étoile**, faites progresser votre Piste de Notoriété d'autant de cases que le nombre d'Étoiles gagnées et rayez les Étoiles sur votre Carte maritime.

Pour chaque frontière de zone traversée, gagnez 1 **récompense d'Exploration** indiquée sur un des deux coins de la frontière traversée, cerclant la récompense dans votre Inventaire et rayant le symbole sur la Carte maritime.

Si vous traversez un **Dommage** durant votre mouvement, cerclez un symbole dans la zone Dommages de votre Inventaire et rayez le symbole récupéré sur votre Carte.

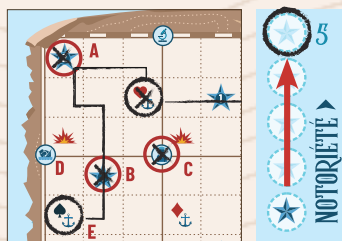
Si vous **terminez** votre Déplacement sur un symbole **Action Bonus**, réalisez cette Action Bonus dans la section appropriée de votre plateau (cf. "Actions Bonus" page 17). Ces Actions Bonus doivent être réalisées après avoir enregistré tout gain d'Étoile, de Dommage ou d'Exploration.



Votre Déplacement était de 9 cases ce tour, vous devez donc avancer de 9 symboles sur la Piste de Lieues, marquant un "X" à l'arrivée pour montrer le nombre total de Lieues parcourues.

Les Étoiles, les récompenses d'Exploration ou les Dommages, une fois récupérés durant le mouvement, ne peuvent pas l'être à nouveau. Une Action Bonus cerclée doit être rayée au tour suivant, lors de votre phase de Déplacement vers une nouvelle destination.

"Parfois la meilleure route n'est pas la plus directe. En prenant des voies détournées vous pourrez peut-être gagner plus d'Étoiles, de récompenses d'Exploration ou une Action Bonus... et éviter les Dommages..."



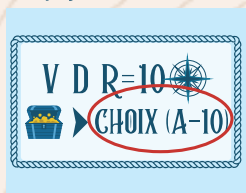
Votre Déplacement est de 9 cases. Vous gagnez 3 Étoiles (la case avec 2 Étoiles **A** et celle avec 1 Étoile **B**), une récompense d'Exploration 1 Équipage **C** (vous auriez pu préférer gagner 1 Sauvetage **D** à la place) ET une Action Bonus de Pique **E**.



UTILISER UNE FIGURE POUR VOTRE DÉPLACEMENT

Le Roi, la Reine et le Valet comptent comme 10 cases de Déplacement. Cependant, si vous payez 1 Trésor vous pouvez considérer toute Figure comme valeur "au choix" pour votre

Déplacement : vous pourrez considérer cette Figure comme ayant une valeur de mouvement de 1 à 10 cases.



AIDE MÉMOIRE POUR LES DÉPLACEMENTS

Avant de passer à la phase suivante, pensez à vérifier que vous avez :

- Rayé votre précédente case de départ et cerclé votre nouvelle case d'arrivée,
- Rayé vos Lieues franchies sur la Piste de Lieues,
- Collecté toutes vos récompenses : Étoiles, Exploration, Actions Bonus et subi vos Dommages.



"Avant de débiter la phase suivante, tous les joueurs doivent annoncer avoir complété TOUTES les étapes de la phase de Déplacement."

PHASE DEUX : ENGAGEMENT

Pour vous engager sur le chemin de la Science, du Conflit, de l'Aventure ou de la Libération, choisissez une carte de la Rivière pour sa Couleur (*Pique, Coeur...*), et placez votre jeton **Engagement** à côté ou sur celle-ci pour l'assigner. La Couleur de cette carte détermine quel sera votre Engagement pour ce tour, ce qui correspond

à une des quatre sections de la partie haute du plateau : Coeur / SCIENCE ; Pique / CONFLIT ; Carreau / AVENTURE ou Trèfle / LIBÉRATION. **Seule la Couleur de la carte compte**, et la carte doit être différente de celle utilisée à la phase précédente.

PHASE TROIS : RÉALISER UNE ACTION

Pour réaliser une Action, placez votre jeton **Action** à côté ou sur la seule carte de la Rivière que vous n'avez pas encore choisie (la dernière). La valeur de cette carte détermine l'Action que vous allez réaliser au sein de la section choisie lors de la phase d'Engagement. **Seule la valeur de la carte compte** et la carte doit être différente de celles utilisées aux phases précédentes.

Réalisez votre Action en fonction des règles de la section dans laquelle vous êtes engagé, comme décrit ci-dessous. **Si vous n'êtes pas en possibilité de réaliser une Action, ou ne souhaitez pas la réaliser, passez tout simplement cette phase sans bénéficier d'aucune récompense.**

SCIENCE

Dans la section Science, vous allez travailler pour compléter des expériences et gagner de la Connaissance et des Étoiles. Votre carte pour votre "Action" vous permet de rayer un niveau de bécher (*réipient pour réaliser les expériences chimiques*) : la valeur de la carte doit correspondre à la case que vous souhaitez "remplir", cette valeur étant indiquée à la droite du bécher (cf. illustration page suivante). **Chaque bécher doit être rempli en partant du bas, mais vous n'avez pas besoin de suivre l'ordre de gauche à droite et pouvez remplir celui que vous souhaitez.**

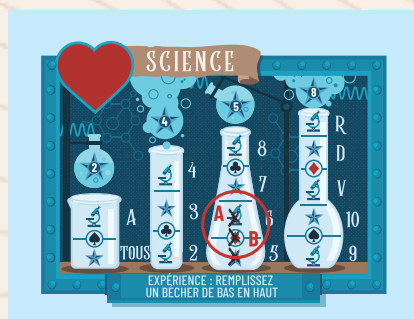
Vous pouvez utiliser n'importe quelle valeur pour remplir le plus petit bécher noté "TOUS".

Lorsque vous remplissez un niveau, gagnez la récompense indiquée dans la case après l'avoir rayée. De plus, entre les différents niveaux d'un bécher vous trouverez des icônes d'Action Bonus. Si les niveaux au-dessous et au-dessus de ce symbole sont remplis, vous gagnez cette Action Bonus au moment où vous remplissez le niveau du dessus. Rayez l'icône d'Action Bonus et déclenchez les effets correspondant à sa Couleur (*Pique, Coeur...*).

Vous devez remplir tous les niveaux d'un bécher pour gagner les Étoiles à son sommet. Après avoir rempli complètement un bécher, rayez les Étoiles au-dessus et enregistrez votre récompense sur la Piste de Notoriété.



"Rappelez-vous que la Connaissance vous permet de modifier la valeur d'une carte. C'est particulièrement utile avec la Science, où vous êtes limité par la manière de remplir vos béchers. C'est une judicieuse idée d'avoir quelques Connaissances disponibles lorsque vous vous engagez dans cette voie."



Vous utilisez le 3 de Cœur pour sa couleur (Engagement Science) et le 6 de Trèfle pour sa valeur (Action), pour remplir le niveau "6" du troisième béccher (précédemment vous aviez rempli le "5"). Vous gagnez 1 Connaissance **A** et débloquez une Action Bonus Aventure (Carreau) **B**.



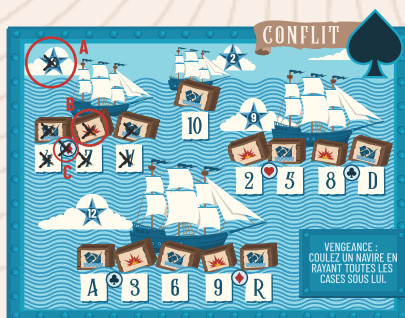
CONFLIT

Le Conflit vous amènera à attaquer des navires pour gagner des ressources de Sauvetage, des Étoiles ou subir des Dommages. Votre carte "Action" vous permet de rayer une case de la valeur correspondante sous un des bateaux de la section. **Vous n'êtes pas obligé de rayer les cases dans l'ordre de gauche à droite.**

Après avoir rayé la valeur d'une case, rayez la récompense ou le Dommage indiqué dans la caisse dessinée au-dessus de la case. De plus, si vous rayez une case adjacente à un symbole d'Action Bonus et que la case située de l'autre côté du symbole est elle aussi rayée, vous gagnez cette Action Bonus. Rayez le symbole puis réalisez l'Action correspondant à sa Couleur.

Pour couler un bateau et gagner les Étoiles indiquées à côté de lui, vous devez **rayez toutes les cases sous celui-ci.**

Si vous coulez un navire, rayez les Étoiles notées à côté de lui et enregistrez-les sur votre Piste de Notoriété.



Vous utilisez le 4 de Pique pour sa Couleur (Engagement Conflit) et le 7 de Carreau pour sa valeur (Action) et rayez la case "7" du milieu du navire le plus à gauche (précédemment vous aviez rayé les autres cases). Vous gagnez 6 Étoiles **A**, subissez 1 Dommage **B** et débloquez l'Action Bonus Aventure (Carreau) **C**.

AVENTURE

L'Aventure vous fera explorer les fonds marins pour gagner des Trésors, des Étoiles mais aussi subir des Dommages. Votre carte "Action" vous permet d'inscrire sa valeur dans une case vierge de la surface de l'océan (rangée du haut). **Vous pouvez répéter les valeurs inscrites et n'êtes pas obligé de remplir les cases de gauche à droite.**

Après avoir inscrit la valeur de votre carte dans une case, rayez la récompense et gagnez le Trésor ou subissez le Dommage indiqué dans la bulle juste au-dessus de la case. De plus, si vous rayez une case adjacente à un symbole d'Action Bonus et que la case de l'autre côté de ce symbole est déjà rayée, vous gagnez cette Action Bonus. Rayez le symbole puis réalisez l'Action correspondant à sa Couleur.

Pour plonger plus en profondeur et remplir une case située sur une rangée en-dessous, **les deux cases au-dessus d'elle doivent être déjà remplies ET la valeur que vous inscrivez dans la case doit être strictement inférieure aux deux valeurs inscrites dans les cases au-dessus.** Un As, un Valet, une Dame ou un Roi peuvent être notés par leur initiale (A, V, D ou R). Le Roi a la plus forte valeur, suivi par la Dame, puis le Valet, etc. Un As vaut 1.

Si vous remplissez toutes les cases d'une rangée, rayez les Étoiles indiquées à côté de cette Rangée et enregistrez-les sur votre Piste de Notoriété.



Vous utilisez le 7 de Carreau pour sa Couleur (Engagement Aventure) et l'As de Cœur pour sa valeur (Action) : vous inscrivez "A" dans la case de la deuxième rangée (précédemment vous aviez rempli les cases du dessus), ce qui vous est permis car cette valeur est inférieure à celles inscrites dans les deux cases au-dessus (R et 9). Vous gagnez 1 Trésor **A** et une Action Bonus Libération (Trèfle) **B**. Cependant, en inscrivant un As dans cette case vous avez rendu les plongées dans les cases juste au-dessous impossibles **C**, car l'As est la plus petite carte du jeu !



"Les Actions Bonus Carreau, qui vous mènent dans la section Aventure, sont assez utiles en début de partie car elles vous permettent de remplir les cases de la surface avec de fortes valeurs, ce qui rendra les plongées suivantes plus faciles (le fonctionnement des Actions Bonus est expliqué page 17)."

LIBÉRATION

Dans la section Liberation, vous aiderez à libérer un village côtier de l'oppression des impérialistes. Ce village est formé de 14 bâtiments connectés qui vous feront gagner de l'Équipage, des Étoiles et subir des Dommages. Votre carte "Action" vous permet de rayer un bâtiment du village correspondant à la valeur de la carte (la valeur des bâtiments est inscrite à côté de chacun d'entre eux). **Les Bâtiments peuvent être rayés dans n'importe quel ordre.** Un bâtiment rayé représente votre aide à repousser les oppresseurs qui l'avaient envahi.

Vous pouvez utiliser n'importe quelle valeur pour rayer le bâtiment noté "TOUS".

Lorsque vous rayez un bâtiment, gagnez la récompense ou subissez le Dommage inscrit sur son toit. De plus, si vous rayez un bâtiment adjacent à un symbole d'Action Bonus et que le bâtiment voisin situé de l'autre côté du symbole est lui aussi rayé, vous gagnez cette Action Bonus. Rayez le symbole puis réalisez l'Action correspondant à sa Couleur.

Si vous rayez les deux bâtiments d'une même rangée, rayez également la récompense d'Étoiles située la plus à gauche en bas de cette section. Enregistrez ce gain sur votre Piste de Notoriété.



Vous utilisez le 5 de Trèfle pour sa Couleur (Engagement Libération) et le 8 de Carreau pour sa valeur (Action) : vous rayez le bâtiment "8" (précédemment vous aviez rayé les autres bâtiments). Vous gagnez 1 Équipage **A, une Action Bonus Conflit (Pique) **B** et scorez 4 Étoiles (zone du bas de la section) **C** pour avoir complété votre troisième rangée.**



"Bien que vous soyez libre de remplir les bâtiments comme vous le souhaitez, grouper vos résultats vous permettra de compléter des colonnes ou des rangées plus facilement, augmentant vos récompenses."

PHASE QUATRE : RÉPARATION/AMÉLIORATION

En dernière phase, vous pouvez soit réparer votre submersible soit l'améliorer. Retournez votre jeton Phase "Réparation/Amélioration" en fonction de ce que vous souhaitez faire. Vous pouvez effectuer une réparation ou construire une amélioration par tour. Vous ne pouvez pas choisir de faire les deux lors d'un même tour, mais vous pouvez choisir de ne rien faire, passez alors cette phase.



RÉPARATION

Payez 2 Équipages pour rayer 1 Dommage de votre Inventaire.



AMÉLIORATION

Il y a 13 Améliorations possibles, chacune identifiée par une valeur de carte : celle-ci doit correspondre à une des trois valeurs de carte dans la Rivière. Vous pouvez utiliser de la Connaissance pour modifier la valeur de carte choisie.

Pour construire une Amélioration, payez le "coût de construction" (combinaison de Sauvetage et d'Équipage) indiqué sur la moitié haute de l'emplacement d'Amélioration. Si vous n'avez pas assez de ressources pour payer, vous ne pouvez pas construire l'Amélioration. Une fois le coût payé, rayez la valeur de carte d'Amélioration et l'Étoile, et faites progresser votre Piste de Notoriété. Enfin, cercele cette Amélioration pour indiquer que vous l'avez construite. Vous pourrez l'utiliser **autant de fois que souhaité** jusqu'à la fin de la partie.



"Plusieurs symboles sont associés aux Améliorations : ► indique une conversion (payez des ressources X pour gagner des ressources Y). Ce symbole : ● indique une récompense permanente qui se déclenche chaque fois que les conditions sont réunies."

APERÇU DES AMÉLIORATIONS



SKIFF – Recrutez votre équipe pour tenter l'aventure hors du Nautilus et gagner des ressources. Payez 1 Trésor pour gagner 2 ressources parmi les suivantes : Équipage, Sauvetage ou Connaissance. Les ressources peuvent être identiques ou différentes.



DRAGUER LES FONDS – Ratissez les fonds saumâtres pour trouver des débris ! Payez 1 Équipage pour gagner 1 Sauvetage.



BIBLIOTHÈQUE – Construisez une bibliothèque pour améliorer votre compréhension des mers ! Payez 1 Sauvetage pour gagner 1 Connaissance.



INFIRMERIE – Utilisez vos connaissances médicales pour remettre sur pied votre équipage ! Payez 1 Connaissance pour gagner 1 Équipage.



POSTE D'OBSERVATION – Créez un pont pour admirer les merveilles de la mer et vous en inspirer pour vos prochains plans ! Payez 1 Connaissance pour transformer votre Couleur "d'Engagement" en une Couleur de votre choix. C'est une réduction au coût habituel de 2 Connaissances pour le faire.



CHAMBRE DES CARTES – Soyez récompensé pour votre navigation sur des mers ignorées ! Lorsque vous terminez votre Déplacement sur une case vide, gagnez 1 Trésor. Ne gagnez pas cette récompense si vous terminez sur un Dommage, une Étoile ou une Action Bonus.



PROUE BÉLIER – Affutez votre proue pour infliger plus de dégâts aux navires ennemis ! Lorsque vous gagnez 1 Sauvetage lors d'un Conflit (section Pique), gagnez-en 1 de plus.



SUPER HÉLICE – Traversez les profondeurs dangereuses des océans pour découvrir des richesses ! Lorsque vous subissez 1 Dommage en Aventure (section Carreau), gagnez également 1 Trésor.



LABORATOIRE – Défiez les lois de la science avec vos expériences incroyables ! Lorsque vous réalisez une Action Science (Coeur), vous pouvez remplir les béciers comme vous le souhaitez (*ignorez les contraintes*).



ARMURERIE – Armez votre équipe avec des équipements ingénieux pour soutenir vos efforts anti-impérialistes ! Lorsque vous réalisez une Action Libération (Trèfle), vous pouvez augmenter ou diminuer gratuitement la valeur de la carte de 1 (+1/-1). Les modifications suivantes sont au coût habituel.



COQUE RENFORCÉE – Une coque plus solide est plus facile à réparer ! Payez 1 Équipage pour rayer 1 Dommage lors d'une Réparation. C'est une réduction au coût habituel de 2 Équipages pour le faire.



ATELIER – Construisez un atelier pour augmenter l'efficacité de vos futurs projets ! Payez 1 Sauvetage de moins que le coût requis pour construire une Amélioration. Cette réduction ne s'applique pas à l'Atelier lui-même.



ÉCAILLES CRÉNELÉES – Aiguissez vos écailles pour déchirer les navires qui passent et recueillir les marins accrochés aux épaves ! Lorsque vous subissez 1 Dommage pendant votre Déplacement, gagnez aussi 1 Sauvetage et 1 Équipage. L'objet spécial "Harpon de Ned Land" ne déclenche pas l'effet des Écailles Crénelées.

ACTIONS BONUS



La Carte maritime et les sections Science, Conflit, Aventure et Libération du plateau contiennent des symboles qui représentent les Actions Bonus. Ces Actions sont à réaliser gratuitement quand vous les gagnez et doivent être considérées comme "ouvertes", dans le sens où **vous pouvez choisir la valeur de l'Action réalisée**, et gagner des récompenses ou subir des Dommages normalement. Si une Action Bonus vous fait gagner une autre Action Bonus, vous la réalisez également en choisissant n'importe quelle valeur de réalisation. Assurez-vous de bien rayer toute Action Bonus avant de la réaliser.

N'oubliez pas que vous ne pouvez gagner d'Action Bonus lors de votre Déplacement qu'en terminant celui-ci sur la case contenant un symbole d'Action Bonus. Ceci est rappelé par le symbole **Ancre** présent sur chaque case d'Action Bonus.

Vous ne pouvez pas utiliser de Connaissance pour changer la Couleur d'une Action Bonus.

CARTES CHALLENGE DE NEMO

Chacune des trois cartes Challenge de Nemo piochées au début de la partie présentent un objectif que vous devez atteindre avant les autres joueurs. Le ou les premiers joueurs à atteindre les conditions imposées par un Challenge durant un même tour gagnent immédiatement les cinq Étoiles indiquées sur la carte (enregistrez-les sur la Piste de Notoriété). À la fin du tour, retournez la carte Challenge sur son côté "2 Étoiles" visible. Les autres joueurs qui complètent ce Challenge par la suite gagneront cette récompense de 2 Étoiles. Une fois que vous avez gagné une récompense d'un Challenge, vous ne pouvez pas le compléter à nouveau.

En solo, lorsqu'un Joker est révélé, remplacez-le dans la boîte et retournez le Challenge non complété le plus à gauche sur sa face "2 Étoiles", si possible. Si vous jouez le mode "Battre Votre Propre Score", il n'y a pas d'autre effet



à résoudre. Cela simule simplement un autre joueur qui compléterait ce Challenge avant vous. Si vous jouez la variante "Poursuite de Farragut", le Commandant Farragut gagne immédiatement 5 points (cf. "Variante Solo : La Poursuite de Farragut" page 20).

FIN DE TOUR & FIN DE PARTIE

Après que tous les joueurs ont fini leurs quatre phases, reprenez vos jetons Phase, placez les trois cartes de la Rivière dans la Défausse et vérifiez si la fin de partie est déclenchée. Si les Pistes de Notoriété et de Lieues d'un joueur se sont croisées, la fin de partie est déclenchée pour tous les joueurs et le jeu s'arrête. Il est possible (et plutôt fréquent) que vous cerchiez d'autres Étoiles sur la Piste de Notoriété après que les pistes ont convergé, ou que vous rayiez des cases sur la Piste de Lieues. **Les Étoiles cerclées après le point de croisement comptent dans votre score final**, les cases rayées **NE** supprimant **PAS** les Étoiles gagnées. Les cases rayées le sont simplement pour enregistrer votre progression sur la Piste de Lieues.

Si la fin du jeu n'est pas déclenchée, retournez trois nouvelles cartes pour former une nouvelle Rivière et poursuivez le jeu normalement.

FIN DU JEU

Lorsque le jeu se termine et que toutes les phases ont été réalisées, commencez par appliquer à vos scores le barème suivant :

BONUS DE LIEUES DE FIN DE JEU (2 À 4 JOUEURS)

De 2 à 4 participants, appliquez ces bonus de Lieues de fin de partie et enregistrez-les ensuite sur votre Piste de Notoriété :

BONUS DE LIEUES FIN DE PARTIE

MOINS EFFICACE : 0  PLUS EFFICACE : 7  AUTRES : 4 

- Le ou les joueurs qui ont le plus de Lieues rayées sur la Piste de Lieues ne gagnent aucun bonus,
- Le ou les joueurs qui ont le moins de Lieues rayées sur la Piste de Lieues gagnent 7 Étoiles,
- Tous les autres joueurs gagnent 4 Étoiles,
- Si tous les joueurs sont à égalité sur la Piste de Lieues, aucun bonus n'est gagné,
- **Si vous jouez solo, passez cette étape !**

Sur votre plateau, la valeur indiquée sous les cases des pistes représente les Étoiles gagnées : plus vous avez d'Étoiles à la convergence, moins vous aurez de Lieues. Ces dernières doivent donc être comptabilisées dans le sens inverse (le joueur atteignant la case avec le numéro le plus bas étant celui qui a parcouru le plus de Lieues).



Plateau Joueur 1



Plateau Joueur 2



Plateau Joueur 3



Plateau Joueur 4

Exemple : les positions finales sur la Piste de Lieues sont les suivantes : le Joueur 2 a traversé le plus de Lieues (jusqu'à la case 55 sur la Piste de Lieues) et donc ne gagne aucun bonus ; le Joueur 3 a parcouru le moins de Lieues (jusqu'à la case 59), faisant de son voyage le plus efficace de tous, il gagne 7 Étoiles. Les Joueurs 1 et 4 ont terminé tous les deux sur la case 58, ils gagnent donc 4 Étoiles.

SCORE FINAL

Calculez votre score en comptant les valeurs suivantes :

- **1 point pour chaque Étoile gagnée** (vérifiez la dernière case cerclée de votre Piste de Notoriété, elle doit inclure le Bonus de Lieues de fin de partie)
- **1 point pour chaque Trésor gagné** et non rayé (ceux-ci ne comptent pas)
- **1 point pour chaque ensemble de 3 Connaissance/Sauvetage/Équipage dans votre inventaire** (dans n'importe quelle combinaison, les ressources rayées ne comptent pas)
- **-1 point par Dommage dans votre Inventaire** (ceux rayés ne comptent pas)

Totalisez tous ces points et, **si c'est une partie à 2-4 joueurs**, la joueuse ou le joueur avec le plus de points gagne ! En cas d'égalité, celle-ci est départagée par celle/celui ayant le plus de Trésors. Si c'est encore une égalité, la victoire est partagée. **Si vous jouez en solo, vérifiez aux avant-dernières pages du livret** votre réussite. Combinez les résultats de votre score final, de vos Trésors gagnés et de vos Dommages pour créer votre propre éloge de marin !

Avant de tout ranger dans la boîte, nous vous recommandons fortement d'effacer les plateaux soigneusement, à l'aide des effaceurs au bout de chaque marqueur ou d'un tissu propre, afin que l'encre ne sèche pas entre les parties.



VARIANTE SOLO : LA POURSUITE DE FARRAGUT

Le Commandant Farragut est un officier naval en mission pour chasser le dangereux monstre marin qui infeste les océans. Ce qu'il ne sait pas, c'est que ce monstre marin est en réalité votre Nautilus et que ses efforts constants menacent votre vaisseau. Vous devez déjouer les plans de Farragut avant que ce rusé commandant ne puisse prévoir votre prochaine manoeuvre ! Votre objectif : marquer plus de points que Farragut en évitant les cartes dans sa Rivière et remplir autant que possible la section qui sera sa spécialité dans la partie.

MISE EN PLACE

Placez tous les composants du jeu comme pour une partie normale à 1 joueur.

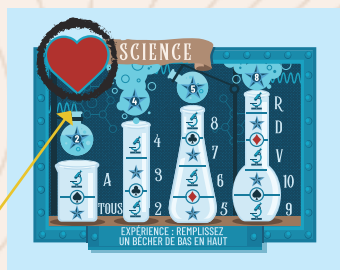
Mélangez le paquet Poursuite de Farragut et placez-le au-dessus du paquet de 54 cartes.

Choisissez une difficulté, du niveau 0 (Facile) au niveau 4 (Difficile). Piochez autant de cartes du paquet Poursuite de Farragut que le niveau de la partie (0 à 4) et placez-les face visible à côté du paquet. Cette rangée est nommée Rivière de Farragut. Nous vous suggérons un niveau 0 pour votre première partie.

Piochez la première carte du dessus du paquet de 54 cartes pour connaître quelle est la spécialité de Farragut pour cette partie.

Cerclez la Couleur de cette carte située à côté du titre de la section correspondante de votre plateau (ex. : cerclez le Pique géant à côté du titre Conflit si vous avez pioché un Pique).

Dans l'exemple ci-contre vous avez pioché un Coeur, la Spécialité de Farragut est donc la Science. Vous entourez le grand symbole de Coeur à côté du titre pour le préciser.



"Gardez en tête la spécialité de Farragut durant votre partie. Vous devrez vous Engager le plus souvent possible dans cette voie pour minimiser les points que vous lui octroierez à la fin de la partie – tout spécialement quand cette Couleur n'est PAS dans la Rivière de Farragut."



À LA POURSUITE DE FARRAGUT

Au début de chaque tour avant de réaliser vos actions, **piochez 2 cartes du paquet de Farragut** et ajoutez-les à sa Rivière. Si le paquet de Farragut est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche. Puis réalisez votre tour normalement en suivant les 4 phases du jeu. Durant votre tour, vérifiez régulièrement les cartes dans la Rivière de Farragut : lorsque vos actions complètent une condition indiquée sur une carte (cf. la description de celles-ci page 23), indiquez-le en faisant légèrement glisser la carte vers le haut. Farragut marquera des points lors de la phase de fin de tour pour chaque carte dont les conditions auront été validées.

Les cartes dont les conditions n'ont pas été remplies par vos actions vous rapporteront 1 Étoile à la phase de fin de tour :

ici vous n'avez pas réalisé d'Action Libération (Trèfle) et n'avez pas gagné de Connaissance.

Rivière de Farragut



Farragut marque 5 points durant la phase de fin de tour pour chaque carte glissée vers le haut, ce sont les cartes dont les conditions ont été remplies par vos actions. Dans l'exemple ci-contre vous avez réalisé une Action Conflit (Pique) et gagné un Sauvetage, Farragut marquera 10 points.



FIN DE TOUR ET ENTRETIEN

À la fin du tour, **Farragut marque 5 Étoiles pour chaque carte dont les conditions ont été remplies**. Indiquez ce score en surlignant les nombres situés à côté des cases de la Piste de Notoriété, à mesure que les points de Farragut évolueront, en commençant par 5, puis 10, 15, etc. Après avoir enregistré les Étoiles de votre adversaire, défaussez les cartes concernées. Les cartes qui n'ont pas été marquées par Farragut restent dans sa Rivière.

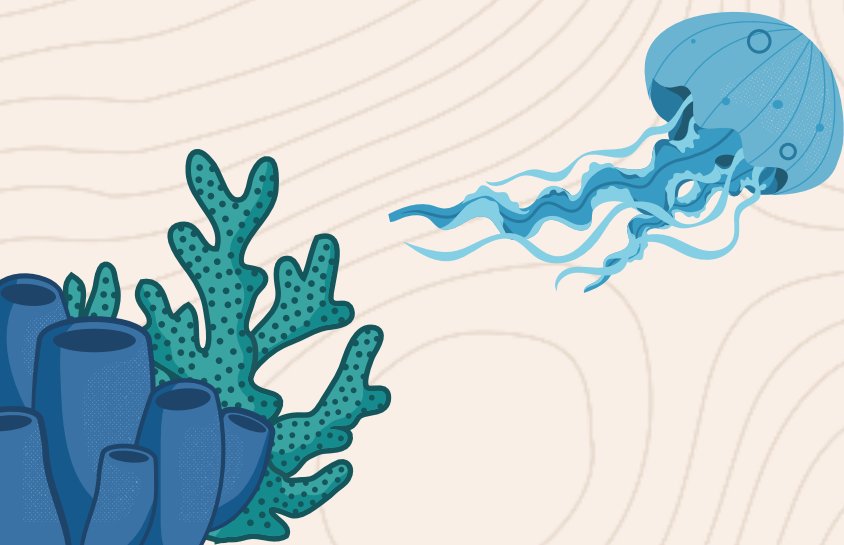
Ensuite, scorez 1 Étoile pour chaque carte restant dans la Rivière de Farragut (ce gain est indiqué dans le coin en haut à gauche de chaque carte) comme récompense pour endurer la poursuite sans fin de votre adversaire.

Déplacez les cartes scorées par Farragut dans la défausse.



The diagram illustrates the end-of-turn cleanup process. On the left, four cards are shown: a Club 7, a Diamond 10, a Spade 10, and a Heart 7. Each card has a star in the top-left corner. The Club 7 and Heart 7 have a red circle around the star, while the Diamond 10 and Spade 10 have a yellow circle. Yellow lines connect the yellow circles to a notoriety track on the right. The track is a vertical bar with a scale from 0 to 10. The number 5 is marked with a horizontal line, and the number 10 is marked with a yellow circle. A red circle is placed around the number 5, and a red arrow points from the bottom of the track to the number 5. The word 'NOTORIÉTÉ' is written vertically on the right side of the track.

Farragut score deux cartes pour 10 Étoiles, laissant 2 cartes dans sa Rivière, ce qui vous rapporte 2 Étoiles. Les cartes scorées par Farragut sont ensuite défaussées.



APERÇU DES CARTES POURSUITE DE FARRAGUT



Si vous gagnez au moins 1 Équipage ce tour, Farragut score cette carte



Si vous subissez au moins 1 Dommage ce tour, Farragut score cette carte



Si vous gagnez au moins 1 Connaissance ce tour, Farragut score cette carte



Si vous gagnez au moins 1 Trésor ce tour, Farragut score cette carte



Si vous gagnez au moins 1 Sauvetage ce tour, Farragut score cette carte



Si vous réalisez une Action Science ce tour, Farragut score cette carte



Si vous réalisez une Action Conflit ce tour, Farragut score cette carte



Si vous réalisez une Action Aventure ce tour, Farragut score cette carte



Si vous réalisez une Action Libération ce tour, Farragut score cette carte



Si vous terminez votre Déplacement dans une des 4 zones surlignées d'or ce tour, Farragut score cette carte



DÉCOMPTE SPÉCIFIQUE DU COMMANDANT FARRAGUT

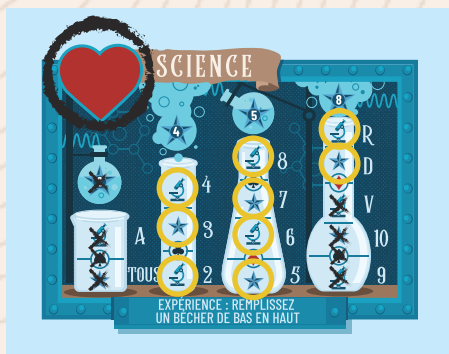
- Si vous convertissez 1 Trésor ou 1 ressource en 1 ressource différente, Farragut marque des points s'il a une carte dans sa Rivière correspondant à la ressource que vous gagnez,
- Si vous gagnez une récompense d'Exploration, une Action Bonus ou subissez des Dommages, Farragut marque des points s'il a une carte dans sa Rivière correspondant au gain (ou au Dommage),
- Si vous renoncez à gagner une récompense d'Exploration, une ressource ou une Action Bonus, Farragut marque 5 points pour votre couardise. Un tel comportement est honteux aux yeux du Capitaine Nemo !
- Si Farragut dépasse les 95 points sur la Piste de Notoriété, vous perdez immédiatement.

FIN DU JEU & SCORE DE FARRAGUT

La partie se termine lorsque vos Pistes de Notoriété et de Lieues convergent. Finissez le tour et réalisez une phase de fin de tour. Puis faites le décompte final.

Pour Farragut, tout d'abord calculez les points gagnés par sa spécialité (la Couleur cerclée durant la mise en place). Farragut marque 1 point **pour chaque case** dans cette section **NON remplie ou rayée**. Ajoutez ces points au dernier nombre surligné de la Piste de Notoriété pour obtenir le score final de Farragut. Comparez vos résultats, si votre score est plus élevé, vous remportez la partie, sinon vous perdez (y compris en cas d'égalité).

Durant la partie, n'oubliez pas que Farragut marque les points d'une carte Challenge de Nemo lorsqu'une carte Joker est révélée (cf. "Cartes Challenge de Nemo" pages 17-18).



Dans l'exemple ci-dessus, les cases cerclées de jaune n'ont pas été remplies, Farragut marque donc 9 points pour sa spécialité.

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Nous souhaiterions remercier tous les playtesteurs qui nous ont apporté leur aide, avec une attention particulière à Cody Ague, Steven Alberti, Reed Ambrose, Janice Baker, Jake Bless, Jennie Bowers, Ned Davis, Danny Devine, Chad Elkins, Mike Foght, Cory Munson, Jonny Pac, Michael Raftopoulos, Karl Rahenkamp, Logan Smeades, Tucker Smeades et Brad Taylor.

Conception : Steven Aramini

Artiste : Naomi Ferrall

Editeur : Reed Ambrose

©2025, Write Stuff Games, Tous droits réservés.

Édition Française : Boom Boom Games

Traduction et mise en page : David Lenoury et Olivier Chaix

Relecture : Philippe Argoud, Olivier Chaix et Angélique Thyssen

Boom Boom Games souhaite remercier tous les contributeurs qui ont permis cette réalisation !

Merci également à nos relecteurs qui font un grand travail pour que nos jeux soient les plus réussis possibles.





NIVEAU FINAL SOLO

Vérifiez votre score, vos Trésors et vos
Dommages pour chanter vos louanges !

VOTRE SCORE

- 0-65** Oh, dans l'obscur des vagues bleues, profondément,
dorment ici tous les secrets de l'océan
- 66-79** Fendons ces flots avec courage et bonne chance,
et dans ces sombres fonds glissons avec aisance
- 80-89** Le sonar tinte telles d'envoûtantes ondes,
parmi les doux murmures de ces eaux profondes
- 90+** Que nos âmes sont grandes et nos cœurs sincères,
à la dérive dans ce ciel d'eau bleu des mers





TRESORS COLLECTES

- 0-3** Avec force courage replongeons encore,
cherchons dans les fonds de mystérieux trésors
- 4-5** Unis et forts, bravant tempêtes et conflits,
dans ces flots infinis, nous trouverons nos vies
- 6-7** Notre odysée emmène les plus braves âmes,
portant leur noble charge, ad vitam æternam
- 8+** Craignez la créature des abysses bleus,
ses tentacules avides de marins preux

DOMMAGES RESTANTS

- 0-1** Ho ! Hisse ! Amis marins, dansons, tanguons d'entrain,
De lieues en lieues, trouvons en joie notre chemin.
- 2-3** Osons donc rêver, levons nos verres bien haut,
louons le dessein du Capitaine Nemo.
- 4-5** Et dans les profondeurs où les dangers se dressent,
faisons face au destin, aux ténèbres épaisses.
- 6+** Car par-delà le sort, marins chantons encore,
cette vie en mer et la joie qu'est son trésor.

GUIDE DE RÉFÉRENCE AMÉLIORATIONS



- A SKIFF** – Payez 1 Trésor pour gagner 2 ressources parmi les suivantes : Équipage, Sauvetage ou Connaissance. Les ressources peuvent être identiques ou différentes.



- 2 DRAGUER LES FONDS** – Payez 1 Équipage pour gagner 1 Sauvetage.



- 3 BIBLIOTHÈQUE** – Payez 1 Sauvetage pour gagner 1 Connaissance.



- 4 INFIRMERIE** – Payez 1 Connaissance pour gagner 1 Équipage.



- 5 POSTE D'OBSERVATION** – Payez 1 Connaissance pour transformer votre Couleur "d'Engagement" en une Couleur de votre choix (*réduction du coût habituel de 2*).



- 6 CHAMBRE DES CARTES** – Lorsque vous terminez votre Déplacement sur une case vide, gagnez 1 Trésor. Ne gagnez pas cette récompense si vous terminez sur un Dommage, une Étoile ou une Action Bonus.



- 7 PROUE BÉLIER** – Lorsque vous gagnez 1 Sauvetage lors d'un Conflit (section Pique), gagnez-en 1 de plus.



- 8 SUPER HÉLICE** – Lorsque vous gagnez 1 Dommage en Aventure (section Carreau), gagnez également 1 Trésor.



- 9 LABORATOIRE** – Lorsque vous réalisez une Action Science (Coeur), vous pouvez remplir les béciers comme vous le souhaitez.



- 10 ARMURERIE** – Lorsque vous réalisez une Action Libération (Trèfle), vous pouvez augmenter ou diminuer gratuitement la valeur de la carte de 1 (+1/-1). Les modifications suivantes sont au coût habituel.



- V COQUE RENFORCÉE** – Payez 1 Équipage pour rayer 1 Dommage lors d'une Réparation (*réduction du coût habituel de 2*).



- D ATELIER** – Payez 1 Sauvetage de moins que le coût requis pour construire une Amélioration.



- R ÉCAILLES CRÉNELÉES** – Lorsque vous gagnez 1 Dommage pendant votre Déplacement, gagnez aussi 1 Sauvetage et 1 Équipage.