
Daniel Skjold Pedersen
Asger Harding Granerud
Deep Blue™
"Acheter cette carte fut une riche idée. Les épaves sous-marines les plus anciennes, légendaires et gorgées de trésors sont désormais à portée de main. Scaphandres et bouteilles d'oxygène sont à bord et votre navire est prêt à lever l'ancre. Mieux vaudrait ne pas traîner, toutefois... Car l'agitation qui règne sur le port, avec tous ces capitaines qui se disputent les services des meilleurs plongeurs et historiens, ne peut signifier qu'une chose : il y avait plusieurs exemplaires de cette carte et la plus grande course au trésor de tous les temps est sur le point de débuter !"
DAYS OF WONDER®

Contenu du jeu

- **1 plateau de jeu principal**



- **15 tuiles d'épave**
  6 tuiles de départ, 9 tuiles avancées
  (parmi lesquelles 4 tuiles spéciales Cité Engloutie)



- **5 coffres en plastique**



- **7 cartes de scénario « Carnet de Bord »**



- **10 bateaux** (2 par joueur)

- **50 cartes membre d'équipage**
  (4 cartes de départ dans chacune des 5 couleurs de joueurs et 30 membres d'équipage supplémentaires)

- **1 plateau de plongée**

- **1 pion cloche de plongée**

- **6 jetons bonus**



- **31 gemmes en plastique**
  9 d'argent, 5 d'or, 4 noires, 4 bleues, 4 violettes, 3 rouges, 2 vertes



- **Des jetons Points de Victoire (PV)**
  de différentes valeurs (1, 5, 10, 20)



- **1 sac en tissu**

- **5 plateaux de joueur**
  un par couleur de joueur



Mise en place du jeu

Placez le plateau de jeu principal 1 au centre de la table. Mélangez les 6 tuiles d'épave de départ (celles avec une bouée jaune imprimée au dos) 2, placez-en une **face cachée** sur chacun des 6 emplacements de plongée de départ (marqués du même symbole). Retournez-les toutes **face visible** et retirez la tuile vide du jeu. Mélangez les 9 tuiles d'épave avancées (avec une bouée rouge imprimée au dos) 3 et placez-en une **face cachée** sur chacun des emplacements de plongée restants sur le plateau.

Placez le plateau de plongée, le pion cloche de plongée et une réserve de Points de Victoire (PV) à côté du plateau principal 4.

Placez 2 gemmes d'argent, 2 d'or, 2 rouges, 2 vertes et 4 violettes sur leur emplacement dédié 5 du plateau principal. Il s'agit de la Réserve. Placez les 19 gemmes restantes (4 noires, 4 bleues, 7 d'argent, 3 d'or, 1 rouge) dans le sac en tissu.

Prenez l'une des 7 cartes de scénario Carnet de Bord et placez-la à côté du plateau principal, près de la Réserve 6. S'il s'agit de votre première partie, nous vous conseillons de jouer avec le scénario « En Eaux Troubles ». Lors de vos parties suivantes, vous pourrez soit tirer l'une de ces cartes au hasard, soit jouer avec le scénario qui vous plaît le plus.

Tuile d'épave de départ



Tuile d'épave avancée



Ces cartes modifient ou ajoutent des règles qui s'appliquent seulement aux plongées sur les tuiles Cité Engloutie (celles avec une rose des vents en leur centre).



Tuile Cité Engloutie

Chaque joueur choisit ensuite une couleur et prend :

- 2 bateaux de sa couleur (et les place sur la zone du port 7 sur le plateau principal).
- Un plateau de joueur de sa couleur (qu'il place devant lui).
- Un équipage de départ (4 cartes membre d'équipage de sa couleur 8) dans sa main.
- Un coffre.

Les cartes d'équipage de départ des couleurs de joueurs non utilisées ne serviront pas et doivent être retirées du jeu.

Mélangez les 30 cartes membre d'équipage supplémentaires. Placez la pile face cachée au bord du plateau principal 9, sous le symbole 4$. Révélez les 4 premières cartes de la pile et placez-les une par une, face visible, sur les autres emplacements de la ligne en commençant par l'emplacement à 1$. Il s'agit du Marché. Si certaines de ces cartes affichent une gemme colorée accompagnée d'un signe « +1 », prenez les gemmes correspondantes dans la Réserve et ajoutez-les au contenu du sac en tissu.



Gemme ajoutée au sac

Désignez aléatoirement le premier joueur. Distribuez ensuite un nombre de jetons-bonus 10 aux joueurs en fonction de leur position dans l'ordre de jeu : 0 au premier puis, dans le sens horaire, 1 / 1 / 2 / 2. Ces jetons peuvent être utilisés soit comme des remises lors du recrutement de membres d'équipages, soit comme des déplacements supplémentaires.

But du jeu

Dans Deep Blue, vous participez à une immense chasse au trésor sous-marine. Votre but est d'inscrire le plus de Points de Victoire (PV) possible, et ce, en menant des plongées sur des tuiles d'épave, en remontant des trésors à bord de votre bateau, et en utilisant les compétences de vos membres d'équipage pendant les plongées.

Cette chasse au trésor va être composée de nombreuses petites plongées. Comme vous ne pourrez pas participer à chacune d'entre elles, vous devrez faire des choix avisés et tirer profit des actions des autres joueurs.

Tour de jeu

Le premier joueur commence. Les autres jouent ensuite l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur effectue une action par tour jusqu'à ce que l'un d'entre eux a achevé sa plongée sur la quatrième et dernière tuile Cité Engloutie, ce qui provoque immédiatement la fin de la partie (voir plus loin). Lors de son tour, un joueur doit effectuer une action parmi ces quatre : recruter un membre d'équipage, naviguer, se reposer ou plonger.

> ***Note :*** *chaque fois que vous jouez une carte de votre main, placez-la face visible à la droite de votre plateau de joueur, de sorte que les autres joueurs puissent la voir. À la fin de votre tour, ou à l'issue de la plongée à laquelle vous participiez, placez ces cartes face cachée dans la section « repos » de votre plateau de joueur. Vous pouvez à tout moment consulter le contenu de votre pile de cartes située dans la section « repos », mais les autres joueurs n'y sont pas autorisés.*

Le joueur vert vient de jouer 3 cartes au cours d'une plongée.



Une fois la plongée terminée, ces 3 cartes sont placées dans la zone de repos de son plateau de joueur, face cachée.



Recruter un membre d'équipage



Pour recruter un nouveau membre d'équipage au Marché, jouez une ou plusieurs cartes affichant un billet de banque pour atteindre le prix indiqué (de 1$ à 3$). Placez le membre d'équipage recruté **dans votre main**.

Les membres d'équipage vous permettent d'inscrire des PV bonus lors de plongées, de vous protéger des dangers, de voyager plus loin quand vous effectuez l'action ***Naviguer*** (voir plus loin). Certaines cartes ont une seconde icône (argent ou hélice) de capacité secondaire : vous pouvez les jouer pour l'un ou l'autre de ses effets, mais pas les deux.

Vous ne pouvez recruter qu'un seul membre d'équipage par tour. Si vous payez plus que le prix demandé (en jouant une carte valant 2$ pour recruter un membre d'équipage valant 1$, par exemple), le surplus est perdu.

A l'issue de votre recrutement, décalez les cartes de membre d'équipage restantes vers l'emplacement à 1$ et placez-en une nouvelle, face visible, depuis la pioche sur l'emplacement à 3$. Si la carte que vous venez de retourner affiche une gemme colorée accompagnée d'un signe « +1 », prenez la gemme correspondante dans la Réserve et placez-la dans le sac en tissu. Elle y restera jusqu'à la fin de la partie.



Renouveler le marché



Au lieu de recruter un membre d'équipage visible, vous pouvez payer 4$ afin de défausser tous les membres d'équipage du Marché, les remplacer par 4 nouveaux tirés de la pioche, placés face visible en commençant par l'emplacement à 1$, et ensuite, gratuitement, recruter celui que vous désirez parmi eux. N'oubliez pas de remplacer le membre d'équipage recruté par un nouveau, comme décrit plus haut. Pensez également à ajouter au sac toutes les gemmes indiquées par ces nouvelles cartes. Les gemmes ajoutées au sac par les cartes maintenant défaussées restent dans le sac.

> ***Note :*** *Il n'y a pas de limite à la taille de la main de cartes. Vous pouvez recruter autant de membres d'équipage que vous désirez au cours de la partie.*

Naviguer



Jouez depuis votre main une ou plusieurs cartes de membre d'équipage affichant l'icône d'hélice. Déplacez ensuite vos bateaux sur le plateau principal d'autant de cases (port, site de plongée vide ou non, balise de navigation), en suivant les routes, que le nombre d'hélices affichées par vos cartes.

Vous pouvez utiliser tout ou partie de ce déplacement, et le répartir comme bon vous semble – la totalité sur un seul bateau ou partagé entre les deux. Le déplacement n'est jamais bloqué et vous pouvez franchir des tuiles d'épaves, qu'elles soient révélées ou cachées, sans jamais être forcé de vous y arrêter.

Quand tous vos déplacements sont effectués, appliquez les actions suivantes en fonction de l'endroit où vos bateaux se sont arrêtés :

- **Sur une tuile d'épave face visible -** Placez votre bateau sur l'un des bonus de reconnaissance colorés libres (chaque bonus ne peut accueillir qu'un seul bateau).

  Vous avez pris le temps d'étudier les lieux et bénéficierez d'un avantage au cours de la plongée qui se tiendra sur cette tuile (voir Plonger plus loin). Si tous les bonus de reconnaissance sont pris, placez votre bateau sur l'espace vide au centre de la tuile.

- **Sur une tuile d'épave face cachée -** Retournez la tuile et replacez-la sur le plateau au même endroit, et placez votre bateau sur le bonus de reconnaissance coloré de votre choix, s'il y en a, ou sinon au centre de la tuile. Notez que l'on ne révèle une tuile d'épave face cachée qu'à la condition d'y terminer son déplacement, **jamais** en la traversant.



Balise de navigation

- **Sur une balise de navigation ou un site de plongée vide -** Rien ne se passe.

> ***Note :*** *un joueur peut placer ses deux bateaux sur deux différents bonus de reconnaissance d'une même tuile d'épave et ainsi bénéficier de leurs deux avantages lors de la plongée.*

Lorsque vous effectuez l'action ***Recruter*** ou ***Naviguer***, vous pouvez utiliser vos jetons-bonus reçus en début de partie comme des bonus d'argent ou de mouvement. Chaque jeton vaut 1$ ou 1 hélice et il est possible d'en jouer un ou plusieurs, seuls ou en complément d'autres cartes. Ces jetons sont retirés du jeu après usage.



À son tour, le joueur orange décide d'effectuer l'action ***Naviguer***. Il joue deux cartes de sa main, affichant un total de 4 hélices. Il peut déplacer ses bateaux de 4 cases maximum.

Le joueur orange choisit de déplacer de 2 cases chacun de ses bateaux. Le premier franchit une première tuile d'épave face cachée et s'arrête sur la suivante. Le second bateau passe par une balise de navigation et rejoint le joueur jaune sur sa tuile d'épave face visible. Maintenant que les déplacements sont terminés, il choisit un bonus de reconnaissance libre pour son second bateau et révèle la tuile d'épave sur laquelle s'est arrêté le premier. Il choisit de placer ensuite son bateau sur le bonus de reconnaissance argenté de cette tuile, puis place ses deux cartes de membre d'équipage face cachée dans la zone de repos de son plateau de joueur.



Se reposer



Mélangez toutes les cartes de membre d'équipage placées dans la zone de repos de votre plateau de joueur. Piochez ensuite les trois premières et replacez-les dans votre main.

Vous pouvez effectuer cette action même si seulement une ou deux cartes se trouvent dans la zone de repos.

Plonger



Vous ne pouvez effectuer cette action que si l'un de vos bateaux se trouve sur une tuile d'épave. Si vos deux bateaux se trouvent sur deux tuiles d'épave différentes, vous devez choisir celle sur laquelle vous plongez. Seule la présence d'un de vos bateaux est nécessaire, toutefois : être placé sur un bonus de reconnaissance n'est pas obligatoire.

Quand vous effectuez l'action ***Plonger***, vous devenez le chef de plongée et suivez les étapes suivantes :

Ruée vers le site de plongée

Le chef de plongée prend le pion cloche de plongée et le place à côté de la tuile d'épave qu'il compte explorer.

Tous les joueurs qui possèdent des bateaux dans les lieux adjacents (c'est-à-dire à précisément une case de distance) peuvent se ruer sur le site de plongée en y déplaçant gratuitement son ou ses bateaux. Commencez avec le chef de plongée, qui peut faire venir son second bateau, puis chaque joueur à son tour dans le sens horaire. Les bateaux qui effectuent une ruée sont placés au centre de la tuile ; ils **ne peuvent pas** occuper un bonus de reconnaissance, même si certains sont encore libres.

Tous les joueurs avec au moins un bateau placé sur la tuile participent automatiquement à la plongée et pourront inscrire des PV, comme indiqué ci-dessous.

Chercher des trésors



Le chef de plongée se saisit du plateau de plongée et du sac en tissu. Assurez-vous que toutes les gemmes sorties de la plongée précédente ont été replacées dans le sac. Il pioche ensuite, à l'aveugle, **UNE** gemme à la fois, suffisamment lentement pour que les autres joueurs puissent en distinguer la couleur, et la place sur le plateau de plongée.

Après chaque gemme piochée, le chef de plongée peut décider de mettre un terme à la plongée, ou de continuer. S'il pioche trop de gemmes bleues ou noires, il peut être contraint d'arrêter et perdre les trésors récupérés depuis le début (voir plus loin). Le chef de plongée doit au moins piocher une gemme avant de volontairement mettre un terme à la plongée.

Important : *les autres joueurs n'ont pas le pouvoir d'arrêter la plongée et se soumettent à la décision du chef de plongée. Ils peuvent jouer des cartes pour inscrire des PV ou se protéger des dangers (voir plus bas), mais ils ne choisissent pas jusqu'où ils poussent leur chance.*

Les gemmes rouges, d'or et d'argent représentent divers trésors que les plongeurs peuvent remonter à la surface.



Les gemmes vertes représentent de mystérieux artefacts et **les gemmes violettes** des antiquités ; elles sont toutes deux sans valeur, sauf pour les joueurs qui possèdent les membres d'équipage correspondant (occultistes et archéologues) et les jouent durant la plongée. Quand elles sont piochées, toutes ces gemmes sont placées au centre du plateau de plongée.



Les gemmes noires et bleues représentent des dangers, respectivement des créatures marines et des problèmes d'oxygène. Quand elles sont piochées, elles sont placées sur les côtés du plateau de plongée, sur la couleur correspondante. Au cours d'une plongée, la première gemme bleue et la première gemme noire piochées ne sont que des avertissements et sont sans effet.



En revanche, à partir de la 2e, chaque gemme bleue ou noire piochée constitue un danger. Tous les joueurs participant à la plongée doivent s'en protéger sous peine de devoir remonter à la surface et mettre un terme à leur participation. Quand un joueur remonte à la surface, son ou ses bateaux sont retirés de la tuile et placés à côté. Ils ne pourront pas inscrire les PV des trésors remontés et ne peuvent plus jouer de cartes membre d'équipage quand de nouvelles gemmes sont piochées. Toutefois, ils gagneront les PV des cartes jouées jusqu'à ce stade.

Un joueur peut se protéger d'un danger en:

- jouant une carte membre d'équipage affichant la gemme correspondante (bleue ou noire)
- utilisant un bonus de reconnaissance de la couleur de la gemme correspondante (bleu ou noir)

Un joueur disposant d'un bateau sur un bonus de reconnaissance bleu ou noir sur la tuile de plongée où se tient la plongée peut utiliser ce bonus une seule fois pour se protéger. Son bateau est ensuite déplacé au centre de la tuile pour indiquer que cette capacité a été utilisée.

Le chef de plongée doit toujours être le premier à se protéger d'un danger. Puis vient le tour de tous les autres joueurs participant dans le sens horaire. Se protéger n'est pas une obligation, même quand on possède une carte de protection en main. Un joueur peut, par exemple, volontairement choisir de perdre le gain en PV des gemmes et de stopper sa participation pour garder sa carte de protection en main en vue d'une autre plongée.



Note : *il faut d'abord se protéger d'une gemme bleue ou noire avant de faire quoi que ce soit d'autre. Par exemple, si une gemme bleue est piochée et qu'elle constitue la 8e gemme de la plongée, le participant désireux de jouer sa carte « gemmes x8 » devra d'abord se protéger contre ce problème d'oxygène. S'il y parvient, il pourra alors jouer cette carte. De la même manière, quand le scénario « En Eaux Troubles » est actif, que le chef de plongée pioche deux gemmes dont l'une est un danger, chaque joueur devra se protéger de ce danger avant de pouvoir tirer parti de la seconde gemme.*

Jouer des cartes membre d'équipage

Après qu'une gemme est piochée, chaque participant à la plongée encore actif, chef de plongée compris, peut jouer une ou plusieurs cartes de sa main correspondant aux différentes gemmes piochées jusqu'alors. Ils inscriront ainsi des PV qu'ils récolteront à la fin de la plongée et qui sont garantis, quelle que soit la manière dont se poursuivra, ou s'achèvera, la plongée.

Certaines de ces cartes requièrent simplement la pioche d'une ou plusieurs gemme d'une couleur particulière, d'autres requièrent la pioche d'un nombre minimum de gemmes (icône d'une gemme blanche avec un point d'interrogation) quelle que soit leur couleur, y compris les bleues et les noires. La pioche d'une seule gemme permet à un participant de jouer plusieurs cartes membre d'équipage.



Un membre d'équipage avec cette icône peut être joué durant une plongée dès que 8 gemmes ont été piochées, peu importe leur couleur.

Exemple 1



le chef de plongée pioche une gemme rouge.

Deux des joueurs encore présents possèdent en main une carte marquée d'une gemme rouge et la jouent. Ils récolteront chacun 4 PV à la fin de la plongée.



Si un seul joueur avait possédé ces deux cartes dans sa main, il aurait pu les jouer toutes les deux en même temps et se serait assuré un gain de 8 PV.

Exemple 2



La 8e gemme piochée par le chef de plongée est une gemme d'or.

Un joueur peut jouer sa carte membre d'équipage de départ marquée d'une gemme d'or et sa carte « gemmes x8 » dans le même temps.



Exemple de plongée



Le joueur vert est le chef de plongée et pioche, une à la fois :

- Une gemme d'or, une d'argent, une bleue et une verte (dont le joueur orange est le seul à tirer profit).
- Puis une autre gemme d'or, une rouge qui réjouit à la fois le joueur vert (qui a pu jouer sa carte rouge) et le joueur jaune (qui a placé son bateau sur le bonus de reconnaissance rouge), et enfin, une noire.





Le joueur vert décide de continuer, mais pioche une deuxième gemme bleue.

Tous les joueurs doivent se protéger s'ils veulent rester dans la plongée. Le joueur vert utilise la capacité de son bonus de reconnaissance bleu, le joueur orange joue une carte membre d'équipage bleue et saisit l'opportunité de jouer sa carte « Victoria ». En revanche, faute de carte adéquate en main, le joueur jaune est incapable de se protéger. Il doit remonter à la surface et est maintenant hors course.

Le joueur vert choisit de mettre un terme à la plongée et les joueurs comptent leur total de PV.



Orange marque

Cartes = 14 PV

Gemmes = 15 PV

(Grâce à son bonus de reconnaissance or, chaque gemme d'or lui a rapporté 5 PV au lieu de 2)

TOTAL = 29 PV

Vert marque

Cartes = 6 PV

Gemmes = 9 PV

Bonus de chef de plongée = 3 PV

TOTAL = 18 PV

Jaune marque

Cartes = 2 PV

Gemmes = 0 PV

(Dommage : s'il était parvenu à se protéger, il aurait inscrit 15 PV grâce à son bonus de reconnaissance)

TOTAL = 2 PV

Fin de la plongée

La plongée prend fin :

- soit quand le chef de plongée décide de s'arrêter de piocher ; tous les joueurs qui n'ont pas été contraints de refaire surface inscrivent alors les PV associés aux trésors récoltés.
- soit quand le chef de plongée ne parvient pas se protéger d'une gemme bleue ou noire. Il ne gagnera pas les PV des gemmes placées sur le plateau de plongée mais les autres joueurs encore présents peuvent, eux, les gagner en se protégeant contre ce dernier danger. Néanmoins, quoi qu'il arrive, la plongée s'achève.

Récolter les PV

PV DES CARTES

(pour tous les joueurs qui ont participé à la plongée)

Tous les joueurs ayant posé des cartes affichant des PV au cours de la plongée récoltent le total de ces points, même s'ils ont été contraints de remonter à la surface avant la fin.

PV DES GEMMES

(seulement pour les joueurs qui sont restés dans la plongée jusqu'à son terme)

Tous les joueurs qui n'ont pas été contraints de remonter à la surface toucheront cette récompense, dont le montant dépend des gemmes qui ont été piochées (les joueurs qui ont leurs deux bateaux sur la tuile **ne marquent pas plus de points**) :

- **4 PV pour chaque gemme rouge**
  (10 PV si vous possédez un bateau sur un bonus de reconnaissance rouge de cette tuile d'épave)
- **2 PV pour chaque gemme d'or**
  (5 PV si vous possédez un bateau sur un bonus de reconnaissance or de cette tuile d'épave)
- **1 PV pour chaque gemme d'argent**
  (3 PV si vous possédez un bateau sur un bonus de reconnaissance argent de cette tuile d'épave)

PV POUR AVOIR MENÉ LA PLONGÉE

(seulement pour le chef de plongée)

Enfin, le chef de plongée gagne le nombre de PV indiqué au centre de la tuile d'épave. Et ce, même s'il a été contraint de remonter à la surface.

Les jetons de Points de Victoire sont placés dans les coffres au trésor de chaque joueur. Le total de PV est gardé secret jusqu'à la fin de la partie.

Défausser la tuile d'épave

Il n'est possible d'effectuer qu'une seule plongée sur chaque tuile d'épave, quelle que soit l'issue de cette plongée. Retirez donc la tuile d'épave du jeu, sauf s'il s'agit de l'une des quatre tuiles spéciales de Cité Engloutie : ces dernières sont déplacées sur leurs emplacements dédiés dans le coin inférieur gauche du plateau principal.

Remettez ensuite toutes les gemmes piochées dans le sac en tissu.

Fin du jeu

Quand la quatrième et dernière tuile Cité Engloutie est placée sur son emplacement du plateau principal, la fresque de la Cité Engloutie est complète et la partie s'achève immédiatement.



Les joueurs comptent le total de PV contenu dans leur coffre au trésor. Le joueur possédant le plus haut total emporte la partie. Si deux joueurs ou plus sont à égalité, celui possédant le plus de cartes membre d'équipage l'emporte. Si une égalité persiste, les intéressés se partagent respectueusement la victoire mais se promettent de régler ça lors de la prochaine partie.

Annexes

Bonus de reconnaissance



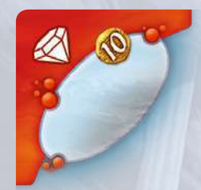
Si l'un de vos bateaux se trouve sur ce bonus, chaque gemme d'argent piochée sur cette tuile vous rapporte **3 PV** (au lieu de 1), sous réserve que vous n'êtes pas contraint de refaire surface.





Si l'un de vos bateaux se trouve sur ce bonus, chaque gemme d'or piochée sur cette tuile vous rapporte **5 PV** (au lieu de 2), sous réserve que vous n'êtes pas contraint de refaire surface.





Si l'un de vos bateaux se trouve sur ce bonus, chaque gemme rouge piochée sur cette tuile vous rapporte **10 PV** (au lieu de 4), sous réserve que vous n'êtes pas contraint de refaire surface.





Si l'un de vos bateaux se trouve sur ce bonus, **vous bénéficiez d'une protection gratuite contre une gemme bleue**. Après l'avoir utilisée, déplacez votre bateau dans l'espace vide au milieu de la tuile.





Si l'un de vos bateaux se trouve sur ce bonus, **vous bénéficiez d'une protection gratuite contre une gemme noire**. Après l'avoir utilisée, déplacez votre bateau dans l'espace vide au milieu de la tuile.





Si l'un de vos bateaux se trouve sur ce bonus, vous bénéficiez d'une protection gratuite contre une gemme bleue **OU** une gemme noire. Après l'avoir utilisée, déplacez votre bateau dans l'espace vide au milieu de la tuile.



Cartes de scénario « Carnet de Bord »



Rappel : les règles spéciales du scénario choisi ne s'appliquent qu'aux tuiles d'épaves Cité Engloutie.

En Eaux Troubles

« On n'y voit goutte, là-dessous... »

Le chef de plongée doit piocher 2 gemmes à la fois dans le sac.

La Crème de la Crème

« Je n'ai jamais entendu parler d'une cité engloutie... Mais les experts qu'on a embauchés ont l'air de savoir de quoi ils parlent... »

Toutes les cartes qui rapportent des PV rapportent 4 PV supplémentaires.

Trésors Éparpillés

« Depuis la surface, on voit des choses choses briller sous l'eau. Partout ! Mais parfois, aussi, des ombres mouvantes... »

Dès qu'une tuile Cité Engloutie est révélée, piochez immédiatement une gemme dans le sac et placez-la sur cette tuile. Faites de même sur chaque tuile d'épave adjacente, révélée ou non. Chaque tuile ne peut recevoir qu'une seule gemme. La prochaine fois qu'une tuile Cité Engloutie est révélée, ne placez une gemme que sur les tuiles adjacentes qui n'en possèdent pas déjà une.

Quand une plongée est effectuée sur un tuile contenant une gemme, celle-ci est considérée comme étant la première piochée. Une fois la plongée terminée, elle retourne dans le sac en même temps que les autres piochées lors de la plongée.

Prime d'Efficacité

« Notre client a été clair : il veut que l'on remonte tout ce que l'on peut à la surface. Des statues en or jusqu'aux pots de chambre, on ne laisse rien derrière nous ! »

Si le chef de plongée termine sans être forcé de remonter, il inscrit 2 PV pour chaque lot de 3 gemmes piochées dans le sac.

Tempête à l'horizon

« De gros nuages noirs et des éclairs approchent par le nord. Nous devons faire notre boulot ici et décamper le plus vite possible. Si on traîne trop, ce sont d'autres qui vont devenir riches. En explorant l'épave de notre navire. »

Un joueur qui découvre une tuile Cité Engloutie doit immédiatement y effectuer une plongée. Il s'agit d'une action gratuite. Tous les joueurs peuvent se ruer sur cette plongée, et ce depuis une distance de deux cases au lieu d'une en temps normal.

Récifs droit devant

« Ces hauts-fonds peuvent être traîtres. Ça nous a pris des heures d'atteindre le site de plongée sans faire de trous dans la coque. »

Il est impossible de se ruer sur une tuile Cité Engloutie pour rejoindre une plongée.

Les ruines d'abondance

« Antiquités, trésors et gemmes partout ! À perte de vue ! Il nous faudrait un plus gros bateau... »

Tous les joueurs participant à une plongée sur une tuile Cité Engloutie gagnent le bonus de PV (réservé habituellement au chef de plongée). De plus, un joueur qui a ses deux bateaux présents sur la tuile double ce bonus de PV.

CONÇU et DÉVELOPPÉ par

Sidekick Games

AUTEURS

Daniel Skjold Pedersen – Asger Harding Granerud

ILLUSTRATEUR PRINCIPAL

Nicolas Fructus

Illustrateurs des cartes

Biboun, Djib, Naïade, Nicolas Fructus, Miguel Coimbra, Piéro, Régis Torres, Trèfle Rouge

GRAPHISME

Cyrille Daujean

DAYS OF WONDER ONLINE

Enregistrez votre jeu

Rejoignez la communauté en ligne des joueurs de Days of Wonder Online. Vous y trouverez les adaptations numériques de certains de nos jeux. Pour utiliser votre code, ajoutez-le à votre compte ou créez-en un en vous rendant sur www.daysofwonder. com/deep-blue et en cliquant sur le bouton Nouveau Joueur en haut à droite du site. Vous pouvez aussi trouver des informations sur les autres jeux Days of Wonder en vous rendant sur :

www.daysofwonder.com

Les auteurs tiennent à remercier leurs incroyables familles pour leur indéfectible soutien à leurs projets les plus fous.

Ils veulent également adresser de chaleureux remerciements à tous leurs amis et à tous les testeurs qui leur apportent leur aide depuis des années : Ole Palnatoke Andersen, Henning Grubb Basballe, Thomas Berger, Ditte Fogh Berthelsen, Lisbeth Birkholz, Alma Ronja Blaabjerg, Morten Blaabjerg, Bastian Borup, Mads L. Brynnum, Sara Burmeister, Keith Edwards, Kristoffer Enggaard, Daniel Engsvang, Rasmus Solmer Eriksen, Thomas Frøhlich, Daniel L. E. Hammer, Lars Wagner Hansen, Oliver Hartsteen, Hans Peter Hartsteen, Alfred Hoffmann, Lars Hoffmann, Henrik Marott Holse, Thomas Hougaard, Steven Højlund, Otto Plantener Jensen, Bertil Jessen, Renée Jessen, Peter Krog-Meyer, Kasper Lapp, Ulrik Morten Madsen, Amalie Bülow Nielsen, Jeppe Norsker, Jakob Lind Olsen, Jimmy Holm Olsen, Brian Petersen, Hans Kristian Roemer, Ole Steiness, Sigurd Stenbæk, Vigga Stenbæk, Ryan Thiebaud, Andreas Utzon-Frank, Troels Vastrup, Søren Vendelbo, Morten Weilbach, Nikolaj Wendt, everyone at our Superhero Meetups, the Bastard Café, Giants Club et Nordic Game Artisans. / L'éditeur remercie tout particulièrement Julien Delval.

Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2019 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.