Le perfide Phare Obscur veut étendre son empire
sur toute la surface aquatique de l'Onivers !

Pour ce faire, il a envoyé son infâme sbire, le Sous-marin Fantôme,
asservir les Iles Bienheureuses. L'unique moyen d'arrêter ce
vaisseau insaisissable est de neutraliser le Phare Obscur,
niché au fond des Abysses. Pour cela, il vous faudra réunir
un équipage à la hauteur de cette tâche héroïque.

Prenez les commandes d'un sous-marin
Nautilion, maitrisez les marées changeantes,
et mettez un terme aux délires de conquête
du Phare Obscur, avant que sa flotte
destructrice n'atteigne sa destination !

APERÇU ET BUT DU JEU

Nautilion est un jeu solo/coopératif pour deux joueurs.

Capitaine d'un Nautilion *(sous-marin onirique)*, vous devez atteindre les Abysses, antre du Phare Obscur, avant que le Sous-marin fantôme n'arrive aux Iles Bienheureuses, dernier refuge des habitants marins et sous-marins de l'Onivers. Mais attention ! Pour vaincre le Phare Obscur, il ne suffit pas d'être plus rapide que le Sous-marin Fantôme ; il vous faudra également réunir l'équipage héroïque de votre Nautilion.

Pour gagner la partie, votre figurine Nautilion doit arriver, avec un équipage complet de 9 jetons Équipage posés sur le plateau Nautilion, sur la dernière case du parcours *(le jeton Abysses)* avant que la figurine Sous-marin Fantôme n'atteigne le jeton Iles bienheureuses.

Les règles du jeu de base et des cinq extensions suivent. Chaque extension est indépendante des autres extensions, et toutes les extension sont compatibles entre elles.

MATÉRIEL

82 jetons

- 36 jetons Équipage

- 18 jetons Écueil

- 8 jetons Réserve

- 9 jetons Mage

- 9 jetons Mercenaires

- 1 jeton Abysses

- 1 jeton Iles Bienheureuses

5 plateaux

- 6 Nautilions avec figurines et socles

- 1 Fantôme avec figurine et socle

- 1 Cabine des Mages

28 cartes

- 1 Phare Obscur de base

- 1 Grimoire

- 2 Amiral pour 2 joueurs

- 12 Phare Obscur

- 12 Action héroique

- 3 dés

- 1 figurine Phare Obscur

Remarque : pour faciliter la lecture de cette règle, les termes suivants sont employés : «Phare» pour le Phare Obscur, «Fantôme» pour le sous-marin/la figurine Fantôme et «Nautilion» pour le sous-marin/la figurine Nautilion.

JEU DE BASE : PRÉPARATION !

1 Mélangez les 36 jetons Équipage face cachée, posez-les sur la table pour former un parcours en forme de spirale *(ou en une forme qui convient à votre espace de jeu)*, puis révélez-les.
(Par souci d'espace, seulement une partie des jetons est illustrée ici.)

2 Mettez le jeton Abysses au centre de la spirale et le jeton Iles Bienheureuses à l'autre extrémité de la spirale, complétant le parcours comptant 38 cases.

3 Prévoyez une zone pour les jetons défaussés.

4 Prenez le plateau et la figurine correspondante du Nautilion de votre choix *(pour votre première partie, nous vous suggérons le plateau A)*. Posez le plateau devant vous et la figurine sur le jeton Iles Bienheureuses.

5 Posez la carte Grimoire à portée de main.

6 Prenez 4 jetons Réserve et mettez-les devant vous, près du plateau Nautilion.

7 Posez la figurine Fantôme sur le jeton Abysses au centre de la spirale, et la carte Phare de base et la figurine Phare à côté du parcours.

8 Prenez les 3 dés.

Déroulement du jeu

Une partie est divisée en tours et chacun d'eux comprend 5 phases.

1. **Les Courants** - Lancez les 3 dés et, au besoin, utilisez le Grimoire.
2. **La Planification** - Assignez 1 dé au Phare, 1 dé au Fantôme et 1 dé au Nautilion.
3. **Le Phare** - Appliquez le dé du Phare.
4. **Le Fantôme** - Appliquez le dé du Fantôme.
5. **Le Nautilion** - Appliquez le dé du Nautilion.

1. Les Courants

Commencez par lancer les 3 dés.

Après avoir lancé les dés, vous pouvez utiliser un ou plusieurs des sorts décrits sur votre carte Grimoire pour influencer les dés ou le parcours. Vous pouvez également utiliser un même sort plusieurs fois lors d'un même tour. Pour chaque sort que vous souhaitez lancer, vous devez défausser de votre réserve le nombre de jetons nécessaire.

Les trois sorts du Grimoire sont :

- **Tourbillon itératif**. Payez pour relancer les 3 dés.
- **Marée artificielle**. Payez pour poser 1 dé sur la face de votre choix.
- **Translation aquatique**. Payez pour interchanger de place 2 jetons encore présents sur le parcours. Ces jetons peuvent se trouver n'importe où sur le parcours et ne doivent pas nécessairement être adjacents.

Grimoire

Remarques : n'importe quel jeton de votre réserve peut être utilisé pour payer un sort, qu'il ait été acquis au début de la partie (dos vert) ou durant la partie (dos bleu). Vous pouvez également combiner ces jetons pour payer un même sort.

Vous ne pouvez pas payer un sort en utilisant des jetons depuis votre plateau.

2. La Planification

Attribuez à chaque figurine *(Phare, Fantôme ou Nautilion)* un –et un seul– des 3 dés.

3. Le Phare

Si le dé attribué au Phare a **une valeur de 3 ou de 4**, vous devez **défausser l'1 de vos jetons**. Ce peut être un jeton posé sur votre plateau Nautilion ou un jeton de votre réserve.

Si vous n'avez aucun jeton ni sur votre plateau Nautilion ni dans votre réserve, vous ne devez rien défausser.

4. Le Fantôme

Déplacez le Fantôme d'autant de cases *(jetons sur le parcours)* que la valeur de son dé vers le jeton Iles Bienheureuses. Ensuite, défaussez le jeton sur lequel le Fantôme termine son déplacement.

Si la figurine du Fantôme atteint ou dépasse la case Iles Bienheureuses, **vous perdez immédiatement la partie**.

Remarque : le Fantôme ignore le Nautilion lorsqu'ils se croisent (l'espace où se trouve la figurine du Nautilion n'est pas pris en compte pour compter les cases du déplacement du Fantôme).

5. Le Nautilion

Déplacez le Nautilion d'autant de cases *(jetons sur le parcours)* que la valeur de son dé vers le jeton Abysses. Ensuite, prenez le jeton sur lequel le Nautilion termine son déplacement. Vous avez ici 2 options :

- Poser ce jeton **face visible** sur l'emplacement vide correspondant sur le plateau Nautilion, en respectant la règle des conduits d'aération *(page suivante)*.
- Déposer ce jeton **face cachée** dans votre réserve.

Remarque : une fois placé sur un plateau ou dans votre réserve, un jeton ne peut pas être déplacé d'un endroit à l'autre.

Remarque : le Nautilion ignore le Fantôme lorsqu'ils se croisent (l'espace où se trouve la figurine du Fantôme n'est pas pris en compte pour compter les cases du déplacement du Nautilion).

Si le Nautilion atteint ou dépasse la case Abysses et que le plateau Nautilion est rempli *(c.-à-d. que les 9 jetons Équipage différents sont présents)*, **vous gagnez la partie.**

Si le Nautilion atteint ou dépasse la case Abysses et que le plateau Nautilion n'est pas rempli, **vous perdez la partie**.

Règle des conduits d'aération du nautilion

Lorsque vous décidez de poser un jeton sur votre plateau Nautilion, ce jeton doit obligatoirement **avoir une connexion visible** *(tuyau orangé)* avec un jeton déjà posé sur le plateau. Bien entendu, cette règle ne s'applique pas au premier jeton que vous posez sur votre plateau Nautilion.

Exemple : si votre premier jeton est le 4, le prochain jeton que vous poserez sur le plateau devra être le 3, 5 ou 9.

Important : au cours de la partie, vous ne pouvez pas défausser un jeton de votre plateau Nautilion si cela devise les jetons déjà posés sur votre plateau en deux (ou plusieurs) groupes non reliées par des conduits d'aération.

FIN DU JEU

Victoire

Pour gagner la partie, le Nautilion doit atteindre ou dépasser la case Abysses lorsque le plateau Nautilion est rempli *(c.-à-d. que les 9 jetons Équipage différents sont présents)*.

Défaite

Vous perdez la partie lorsque le Fantôme atteint ou dépasse la case Iles Bienheureuses.

Vous perdez également la partie si le Nautilion atteint ou dépasse la case Abysses et que le plateau Nautilion n'est pas rempli.

AJUSTER LA DIFFICULTÉ

Pour un jeu plus **facile**, commencez la partie avec 5 ou 6 jetons Réserve.

Pour un jeu plus **difficile**, commencez la partie avec 3, 2, voire 1 jeton Réserve.

Chaque sous-marins Nautilion présente un autre défi, et la difficulté va en ordre croissant selon la classe de sous-marins, de A à C.

RÈGLES POUR DEUX JOUEURS

Les règles sont identiques aux règles pour un joueur, aux exceptions suivantes près :

Amiral

- Avant de commencer la partie, attribuez aléatoirement une carte Amiral à chaque joueur et prenez 2 jetons Réserve de plus que votre difficulté choisie.
- La réserve est commune aux deux joueurs.
- Lors de la la première phase 1 - Les Courants de la partie : lancez les 3 dés et décidez qui sera le premier joueur.
  Ce joueur réalise ensuite le reste du tour. Lorsque son tour est terminé, son partenaire exécute un tour complet *(de la phase des Courants à la phase du Nautilion inclusivement)*, et ainsi de suite, jusqu'à la fin de la partie.
- Lors de la phase 5, un joueur peut uniquement poser sur le plateau Nautilion un jeton Équipage dont le numéro est indiqué sur sa carte Amiral. Si le numéro de ce jeton n'est pas indiqué sur sa carte Amiral, il doit obligatoirement le placer dans votre réserve.

Exemple: si le joueur qui a cette carte Amiral réalise ce déplacement qui se termine sur le jeton 2, il devra placer ce jeton Équipage face cachée dans la réserve, car sa carte Amiral n'affiche pas le chiffre 2.

EXTENSION 1 : LES MAGES

Le Phare Obscur a rassemblé un concile d'Algomanciens maléfiques ! Pour vaincre ces redoutables sorciers, vous aurez désormais besoin de l'aide des Mages des profondeurs, et devrez les recruter en plus des membres de votre équipage.
Par ailleurs, l'alliance d'un Mage et d'un technicien peut produire des effets surprenants sur la maitrise des courants sous-marins. Leur aide pourra donc s'avérer précieuse bien avant le combat final...

CONTENU

1 plateau Cabine des mages

9 jetons Mage

MISE EN PLACE

Posez la Cabine des mages près du plateau Nautilion.

Mélangez les 9 jetons Mage avec les 36 jetons Équipage du jeu de base avant de disposer tous ces jetons pour faire un parcours qui comptera 47 jetons *(56 jetons si vous jouez avez l'extention 2 - Les Mercenaires)*.

CONDITION DE VICTOIRE SUPPLÉMENTAIRE

Pour gagner, vous devez atteindre le jeton Abysses avec 3 jetons Mage *(A, B et C, soit un jeton de chaque type)* posés sur le plateau Cabine des mages, en plus des 9 jetons Équipage posés sur le plateau Nautilion. La présence de jetons Équipage dans la Cabine des mages n'a pas d'incidence sur les conditions de victoire.

DÉROULEMENT DU JEU

Phase 5 - Le Nautilion

Si le Nautilion termine son déplacement sur un jeton Mage ou un jeton Équipage 1, 4, ou 7, vous pouvez décider de poser ce jeton **face visible dans la Cabine des mages**, à l'endroit vide prévu à cet effet *(et, dans le cas des jetons Équipage, sur votre plateau Nautilion comme dans le jeu de base)*, ou **face cachée dans votre réserve**.

Notez que la Cabine des mages n'est pas concernée par la règle des conduits d'aération : n'importe quel jeton Mage ou Équipage peut y être posé, sans tenir compte des positions des jetons qui y sont déjà, ni des jetons éventuellement posés sur le plateau Nautilion.

Rappel : une fois placée sur un plateau ou dans votre réserve, un jeton ne peut être déplacé d'un endroit à l'autre.

Phase 1 - Les Courants

Après avoir lancé les dés, si vous avez, sur le plateau Cabine des mages, un groupe comportant le jeton Mage et le jeton Équipage correspondant *(c.-à-d. A et 1, B et 4, ou C et 7)*, vous pouvez relancer une fois l'un des 3 dés.

Remarque : chaque groupe jeton Mage/jeton Équipage vous permet de relancer un dé (si le plateau Cabine des mages est complet, vous pourrez donc relancer jusqu'à 3 fois). Vous pouvez, pour chaque groupe, décider de relancer un dé différent, ou le même dé que vous venez de relancer.

Phase 3 - Le Phare

Si vous devez défausser un jeton, vous pouvez choisir de défausser n'importe quel jeton posé sur le plateau Cabine des mages.

Phase 4 - Le Fantôme

Si le Fantôme termine son déplacement sur un jeton Mage, ce dernier est défaussé comme un jeton Équipage.

RÈGLES POUR DEUX JOUEURS

N'importe quel joueur peut poser un jeton Mage sur le plateau Cabine des mages. Un joueur ne peut poser un jeton Équipage sur le plateau Cabine des mages que si le numéro de ce jeton est indiqué sur sa carte Amiral.

EXTENSION 2 : LES MERCENAIRES

Le Sous-marin Fantôme est désormais équipé pour le combat sous-marin et pour comble d'outrage, il asservira les vaillants guerriers sous-marins pour les faire batailler contre vous. Fort de ces combattants et de son arsenal, il n'hésitera pas à vous aborder quand vous le croiserez : gare à vous si votre puissance de combat n'est pas à la hauteur, car il vous enverra par le fond ! Les eaux sont en outre infestées de Mercenaires, qui rejoindront indifféremment l'un ou l'autre camp. Pas de quartiers !

CONTENU

1 plateau Fantôme

9 jetons Mercenaires

MISE EN PLACE

Posez le plateau Fantôme du côté 2 harpons près de la figurine Phare.

Mélangez les 9 jetons Mercenaires avec les 36 jetons Équipage du jeu de base avant de disposer tous ces jetons pour faire un parcours qui comptera 47 jetons *(56 jetons si vous jouez avez l'extention 1 - Les Mages)*.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu est désormais divisé en deux parties, séparées par l'abordage, qui survient lorsque le Nautilion et le Fantôme se croisent.

1) Avant l'abordage

Phase 4 - Le Fantôme

Si le Fantôme arrive sur un jeton Mercenaires ou un jeton Équipage 2, 5 ou 8, vous devez poser ce jeton **face visible** sur le plateau Fantôme *(au lieu de le défausser comme à l'habitude)*. L'emplacement n'importe pas.

Le plateau Fantôme peut recevoir jusqu'à 6 jetons Mercenaires et/ou Équipage 2, 5 ou 8. Si ce plateau est plein, les jetons supplémentaires, quels qu'ils soient, sont tout simplement défaussés. La règle des conduits d'aération ne s'applique pas au plateau Fantôme.

Phase 5 - Le Nautilion

Si le Nautilion arrive sur un jeton Mercenaires, vous pouvez décider de poser ce jeton **face cachée** dans votre réserve ou **face visible** sur le plateau Nautilion. Si vous décidez de le poser sur le plateau Nautilion, vous pouvez poser ce jeton sur n'importe quel emplacement vide *(en respectant la règle des conduits d'aération)*. Vous ne pouvez ni déplacer ni défausser ce jeton à votre guise. Il restera en place jusqu'à l'abordage ou si vous le défaussez par un effet de jeu.

2) L'abordage

Lorsque le déplacement d'une des deux figurines *(Fantôme ou Nautilion)* **lui ferait croiser** l'autre figurine, la figurine se déplaçant s'arrête devant l'autre figurine *(mais après le jeton, et non sur le jeton comme à l'habitude)*, puis le tour s'arrête immédiatement : toutes les phases non encore effectuées ce tour-ci sont ignorées et l'abordage a lieu.

Remarque : les figurines seront donc face à face à ce moment.

Exemple: le Fantôme devrait normalement se déplacer de 4 cases. Comme il croise le Nautilion, son déplacement s'arrête après le jeton devant le Nautilion.

Comparez le nombre de harpons présents sur les jetons Équipage 2, 5, et 8 *(1 harpon par jeton)* ainsi que sur les jetons Mercenaires *(2 harpons par jeton)* du plateau Nautilion et du plateau Fantôme *(n'oubliez pas les harpons représentés sur le plateau Fantôme lui-même, soit 2 soit 3)*.

Trois situations peuvent alors se produire :

- Le nombre de harpons du Nautilion est inférieur à celui du Fantôme :
  Vous perdez la partie !
- Le nombre de harpons du Nautilion est égal au nombre de harpons du Fantôme :
  Défaussez tous les jetons du plateau Fantôme puis retirez ce plateau du jeu.
  Défaussez tous les jetons Mercenaires présents sur le plateau Nautilion.
  Choisissez ensuite un jeton de la défausse et posez-le face cachée dans votre réserve.

- Le nombre de harpons du Nautilion est supérieur à celui du Fantôme :
  Faites comme lors d'une égalité, mais vous pouvez aussi choisir de poser le jeton récupéré face visible sur votre plateau Nautilion.

  Dans les deux derniers cas, la partie continue.

Remarque importante au sujet des conduits d'aération : défaussez également tout jeton Équipage qui se retrouverait isolé suite à la défausse d'un ou plusieurs jetons Mercenaires. Si cela entraine la formation de plusieurs groupes de jetons Équipage, choisissez l'un de ces groupes et défaussez tous les autres jetons du plateau Nautilion.

Cas particulier : si vous récupérez un jeton Équipage de la défausse (en cas de victoire contre le Fantôme) et que ce jeton prend la place d'un jeton Mercenaires, vous ne devez pas défausser les jetons Équipage qui se seraient retrouvés isolés suite à la défausse du jeton Mercenaires (on considère que le jeton Équipage prend la place du jeton Mercenaires avant que les conduits d'aération ne soient interrompus).

3) Après l'abordage

Phase 4 - Le Fantôme

Si le Fantôme termine son déplacement sur un jeton Mercenaires, vous devez défausser un jeton *(de votre plateau Nautilion ou de votre réserve, ou de la Cabine des mages si vous jouez avec l'extension 1)*.

Phase 5 - Le Nautilion

Si le Nautilion termine son déplacement sur un jeton Mercenaires, prenez possession de ce jeton et posez-le **face cachée** dans votre réserve.

RÈGLES POUR DEUX JOUEURS

En cas de victoire sur le Fantôme, le joueur actif ne peut choisir de poser le jeton Équipage récupéré sur le plateau Nautilion que si le numéro de ce membre d'équipage est indiqué sur sa carte Amiral. Sinon, il doit poser ce jeton dans la réserve.

AJUSTER LA DIFFICULTÉ

Pour une partie plus difficile, placez le plateau Fantôme du côté 3 harpons plutôt que 2.

EXTENSION 3 : LES ÉCUEILS

La route vers le Phare Obscur est de plus en plus dangereuse : récifs de corail tranchants, méduses explosives et poissons prédateurs vous guettent désormais à chaque détour et menacent de vous faire perdre un temps précieux ! Heureusement, votre équipage compte quelques navigateurs-virtuoses qui pourraient vous aider à traverser ces écueils sans encombre...

MISE EN PLACE

Après avoir préparé le parcours, mélangez les jetons Écueil face cachée et placez ces jetons en procédant ainsi : placez un jeton Écueil à tous les 3 jetons du parcours, en commençant par le jeton immédiatement après le jeton Iles bienheureuses. Dévoilez ensuite tous les jetons Écueil.

S'il reste des jetons Écueil, remettez-les dans la boite : ils ne serviront pas durant cette partie *(cela se produit si vous jouez sans l'une des extensions 1 et 2)*.

DÉROULEMENT DU JEU

Phase 4 - Le Fantôme

Si le Fantôme termine son déplacement sur un jeton à côté duquel se trouve un jeton Écueil, défaussez les deux jetons.

Phase 5 - Le Nautilion

Si le Nautilion termine son déplacement sur un jeton à côté duquel se trouve un jeton Écueil, prenez possession du jeton, comme à l'habitude. Laissez le jeton Écueil en place et la figurine Nautilion à côté de ce jeton. Le prochain tour sera modifié comme suit :

Avant la phase 1 si le Nautilion est à côté d'un jeton Écueil

Si la figurine Nautilion se trouve à côté d'un jeton Écueil, vous devez lancer un dé. Ajoutez **un bonus de 1** au résultat de ce dé si vous possédez sur votre plateau Nautilion le jeton Équipage dont le numéro est le même que celui de ce jeton Écueil *(par exemple, vous êtes à côté d'un jeton Écueil 3 et vous possèdez le jeton Équipage 3, et de même pour les jetons Écueil/Équipage 6 et 9)*.

- Si le résultat *(éventuellement modifié par le bonus)* est de **3 ou plus**, posez le jeton Écueil dans votre réserve **face cachée** et commencez votre tour normalement par la phase 1.
- Si le résultat est de **2 ou moins**, le tour de jeu se déroule alors comme suit :

Phase 1 - Les Courants

Lancez 2 dés au lieu de 3.

Phase 2 - La Planification

Attribuez un dé au Phare et l'autre au Fantôme. Le Nautilion ne reçoit aucun dé.

Phase 3 et 4 - Le Phare et le Fantôme

Comme dans le jeu de base.

Phase 5 - Le Nautilion

Le Nautilion ne se déplace pas ce tour-ci. Posez le jeton Écueil qui se trouve à côté du Nautilion **face cachée** dans votre réserve.

Remarque : un jeton Écueil dont vous avez pris possession (et placé dans votre réserve) peut être utilisé comme n'importe quel jeton de votre réserve.

RÈGLES POUR DEUX JOUEURS

Aucune règle supplémentaire.

EXTENSION 4 : LE PHARE OBSCUR

Votre Némésis entre dans la danse : désormais, le Phare Obscur va lancer ses sorts qui influenceront votre progression, bouleversant toutes les lois qui régissent le monde aquatique...

CONTENU

12 cartes Phare Obscur

MISE EN PLACE

Retirez du jeu la carte Phare Obscur de base.

En fonction de la difficulté voulue, conservez au hasard un certain nombre de cartes Phare Obscur.

Intro : conservez **3 cartes** Phare Obscur rouges et **2 cartes** Phare Obscur bleues.

Normal : conservez **4 cartes** Phare Obscur rouges et **1 carte** Phare Obscur bleue.

Difficile : conservez **5 cartes** Phare Obscur rouges et aucune carte Phare Obscur bleue.

Mélangez les 5 cartes Phare Obscur restantes et posez ces cartes, face visible, l'une à côté de l'autre. Posez la figurine Phare Obscur sur la première de ces cartes.

DÉROULEMENT DU JEU

Désormais, la phase 0 - Machinations précède la phase 1 - les Courants.

Phase 0 - Machinations

Déplacez le Phare sur la prochaine carte Phare Obscur et appliquez-en les effets ce tour-ci.

Remarques :

- *Au premier tour, la figurine Phare Obscur ne se déplace pas.*
- *Si le Phare se trouve sur la cinquième carte au début d'un tour, il se déplace sur la première carte.*

Précisions sur les cartes Phare Obscur

Consulter cette section au besoin. Les numéros correspondent à ceux situés dans le coin inférieur droit des cartes.

Cartes au contour rouge

Vous pouvez utiliser les sorts Tourbillon itératif et/ou la Marée artificielle uniquement lors de la phase 1 ; autrement dit, une fois les résultats de dés déterminés, vous ne pouvez pas les changer en cours de tour.

À deux joueurs, le même joueur doit jouer deux fois les phases 2, 3, 4 et 5.

Extension 3 - Les Écueils : le Nautilion ne perd qu'une fois la phase 5 si son lancer pour s'échapper d'un écueil est inférieur à 3.

Si vous utilisez le pouvoir Tourbillon itératif, ne relancez que le dé que vous avez lancé.

Le jeton récupéré ne peut pas être placé entre la figurine Nautilion et le jeton Iles Bienheureuses.

Les deux jetons défaussés peuvent provenir de votre réserve et/ou de votre plateau Nautilion *(et/ou de la Cabine des mages si vous jouez avec l'extension 1)*.

Le jeton défaussé peut provenir de votre réserve ou de votre plateau *(Nautilion, ou Cabine des mages avec l'extension 1)*.

Extension 3 - Les Écueils : les jetons Écueil ne sont pas affectés par cet «échange» et restent à leur place. De plus, ignorez cette carte si le Nautilion ne se déplace pas ce tour-ci.

Si cette carte est la première carte révélée, ignorez-la lors du premier tour de jeu. Si vous devez reculer au-delà du jeton Iles bienheureuses, terminez votre déplacement sur le jeton Iles bienheureuses.

Extension 3 - Les Écueils : ignorez cette carte si le Nautilion ne se déplace pas ce tour-ci.

Vous pouvez utiliser le pouvoir Tourbillon itératif pour votre premier lancer, mais il n'affectera que ce dé. Si vous l'utilisez pour votre deuxième lancer, vous ne pourrez relancer que les deux dés non encore attribués.
Comme toujours, vous pouvez lancer le sort Tourbillon itératif plusieurs fois *(pour le premier dé et/ou les deux dés suivants)*.

Extension 3 - Les Écueils : si le Nautilion ne se déplace pas ce tour-ci, lancez les deux dés et attribuez-en un au Phare et l'autre au Fantôme.

Lors de la phase 1 de ce tour, ne lancez pas les dés. Posez-les directement sur les valeurs 2, 3 et 4 puis attribuez-les normalement.

Extension 3 - Les Écueils : si le Nautilion ne se déplace pas ce tour-ci, attribuez au choix deux des trois dés *(2, 3 et 4)* normalement au Phare et au Fantôme.

Cartes au contour bleu

En d'autres termes, vous ne devez défausser un jeton que si la valeur du dé attribué au Phare est de 4.

Vous devez respecter toutes les règles de pose pour le jeton que vous récupérez. Vous ne pouvez faire cet effet qu'une fois par tour où le Phare est sur cette carte.

À deux joueurs, si vous décidez de récuper un jeton Équipage, le numéro de ce jeton doit être indiqué sur votre carte Amiral.

Extension 1 - Les Mages : le jeton récupéré peut être posé sur le plateau Cabine des mages.

Remarque générale : à l'exception des cartes 4 et 10 vous devez toujours, comme dans le jeu de base, défausser un jeton lors de la Phase 3 si la valeur du dé que vous attribuez au Phare Obscur est de 3 ou 4.

RÈGLES POUR DEUX JOUEURS

Aucune règle supplémentaire.

EXTENSION 5 : ACTIONS HÉROÏQUES

Le temps des épreuves ultimes est arrivé : afin de rallier tous les peuples des Abysses contre le Phare Obscur et de mettre un terme définitif à ses projets de conquête, les membres de votre équipage vont devoir se sacrifier afin d'accomplir des tâches sans pareilles. Ce n'est qu'à ce prix que vous pourrez remporter la victoire...

CONTENU

12 cartes
Action héroïque

MISE EN PLACE

Mélangez les 9 cartes Action héroïque et révélez-en 3. Posez les 6 cartes restantes face cachée à portée de main.

Remarque : si vous dévoilez une carte Action héroïque correspondant à une extension que vous n'utilisez pas, retirez cette carte du jeu et révélez-en une autre.

DÉROULEMENT DU JEU

Phase 1 - Les Courants

Juste après avoir lancé les dés, vous pouvez jouer une des cartes Action héroïque révélées.

Pour ce faire, vous devez défausser un jeton Équipage présent sur votre plateau Nautilion. Appliquez les effets de la carte Action héroïque ce tour-ci *(et uniquement dans le cas de la carte n° 1, le tour suivant)* puis retirez-la du jeu.

Remarque : vous pouvez jouer plusieurs cartes Action héroïque lors d'un même tour. Le prix de chaque carte est de défausser un jeton Équipage de votre plateau Nautilion.

Remarque au sujet des conduits d'aération : vous ne pouvez pas défausser un jeton de votre plateau Nautilion si cela divise vos jetons en plusieurs groupes.

CONDITION DE VICTOIRE SUPPLÉMENTAIRE

Vous devez atteindre *(ou dépasser)* le jeton Abysses avec votre plateau Nautilion complet et aucune carte Action héroïque **révélée**. Sinon, vous perdez la partie.

Précisions sur les cartes Action héroïque

Consulter cette section au besoin. Les numéros correspondent à ceux situés dans le coin inférieur droit des cartes.

Si le Fantôme devait reculer au-delà du jeton Abysses, il s'arrête sur le jeton Abysses.

Retirez cette carte et une autre carte Action héroïque encore visible de la partie puis révélez la première, et seulement la première, carte du paquet de cartes Action héroïque. Comme les autres cartes Action héroïque, vous devez jouer cette carte avant la fin de la partie.

Si le jeton acquis avec cette carte reconnecte les groupes qui seraient séparés en défaussant un jeton du plateau Nautilion pour réaliser l'action héroïque, défausser ce jeton est autorisé.

Si le jeton acquis avec cette carte reconnecte les groupes qui seraient séparés en défaussant un jeton du plateau Nautilion pour réaliser l'action héroïque, défausser ce jeton est autorisé.

Par exemple, si le Nautilion termine son déplacement sur le jeton 1 illustré à gauche, vous récupéreriez les jetons 6, 1 et 8 dans votre réserve.

Remarque : les cartes 10 à 12 (ci-dessous) sont particulières. Elles doivent être remplacées si l'extension correspondante n'est pas jouée. De plus, vous devez défausser des jetons particuliers pour activer leur effet, autrement ces cartes sont défausées sans effet.

Les jetons récupérés doivent être différents du jeton défaussé. Par exemple, si vous défaussez un 4, vous ne pourrez récupérer qu'un 1 et un 7.
Remplacez cette carte si vous jouez sans l'extension 1.

Remplacez cette carte si vous jouez sans l'extension 2.

Par exemple, si vous défaussez un 3, retirez du jeu tous les jetons Écueil 3.
Remplacez cette carte si vous jouez sans l'extension 3.

RÈGLES POUR DEUX JOUEURS

Aucune règle supplémentaire.

Auteur : Shadi Torbey
Illustrations : Élise Plessis
Conception graphique : Philippe Guérin
Rédaction : Jean-François Gagné

© 2016 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

Questions et commentaires :
www.filosofiagames.com info@filosofiagames.com