

Deep Blue

Daniel Skjold Pedersen

Asger Harding Granerud

LE RETOUR DU CAPITAINE

Un scénario pour 1 à 3 joueurs

Le Capitaine est de retour ! Il revient avec une flotille de Bateaux Fantômes pour réclamer son dû. Pour remporter cette partie, vous devrez aussi remporter plus de trésors que le Capitaine. Jouez contre le Capitaine, un adversaire automatisé, en solo ou dans des parties à 2 ou 3 joueurs pour avoir des sensations proches de celles du jeu à 5 joueurs sur un plateau rempli de bateaux.

Mise en place

- 1 Installez le jeu comme d'habitude (n'oubliez pas d'attribuer les jetons-bonus si vous ne jouez pas en solo).
- 2 Placez **un seul bateau** de chaque couleur qui n'est pas en jeu dans le port. Ils appartiennent tous au Capitaine.
- 3 Préparez le paquet de cartes du Capitaine à l'aide des cartes membre d'équipage des couleurs inutilisées :
 - Utilisez toutes les cartes avec une **icône hélice**
 - Remettez dans la boîte les cartes sur lesquelles figure la **gemme d'argent**
 - Utilisez autant de cartes sur lesquelles figure la **gemme d'or** que vous le souhaitez. C'est ce qui déterminera le niveau de difficulté de la partie. Plus vous mettez de cartes d'or dans le paquet, plus le jeu est facile. Nous vous recommandons d'en utiliser 2 lors de votre première partie puis d'ajuster en fonction de votre expérience.
 - Mélangez le paquet ainsi constitué et placez le à côté du plateau ainsi qu'un coffre.

Tour de jeu

C'est toujours un joueur humain qui commence.

Après chaque tour d'un joueur humain, ce joueur retourne la première carte du paquet du Capitaine et applique son effet.

Note : Dans une partie en solo, retournez et appliquez l'effet de deux cartes pour le Capitaine, l'une après l'autre.

- Si l'agit d'une **carte Gemme d'or**, retirez du jeu la première carte du Marché (celle qui est sur l'emplacement à 1\$) puis reconstituez-le, comme d'habitude.
- Si l'agit d'une carte avec l'icône **hélice**, vérifiez si le bateau de la couleur correspondante est sur une tuile d'épave.
 - Si c'est le cas, le Capitaine **PLONGE**
 - Sinon le Capitaine **NAVIGUE**

Le Capitaine NAVIGUE

Déplacez le bateau de 1 ou 2 emplacements (en fonction du nombre d'hélices figurant sur la carte) vers la tuile d'épave **la plus proche**.

Si plusieurs tuiles sont à la même distance, l'ordre de priorité du Capitaine est le suivant : ① une tuile face cachée, ② la tuile de plus grande valeur (au milieu de la tuile) ③ une tuile au choix du joueur actif.

Quand il atteint une tuile, le bateau du Capitaine occupe le premier bonus de reconnaissance disponible **dans le sens inverse des aiguilles d'une montre** à partir de la bouée s'il y en a.

Le Capitaine PLONGE

Les bateaux du Capitaine se ruent toujours sur les sites de plongée si possible sauf s'ils occupent un bonus de reconnaissance. Cette règle s'applique aussi bien aux plongées initiées par le Capitaine qu'à celles initiées par un joueur humain.

Exception : Les bateaux du Capitaine en situation de se ruer sur le site de la **dernière** plongée de la partie le font, même s'ils occupent un bonus de reconnaissance.

Le Capitaine ne prend pas de risque et arrête de piocher des gemmes dès que la pioche de la **moindre gemme** danger garantirait l'échec de cette plongée.

**Le Capitaine marque les PV des plongées comme un seul joueur, même s'il a des bateaux de couleurs différentes.
Mettez les PV récoltés par le Capitaine dans son propre coffre.**