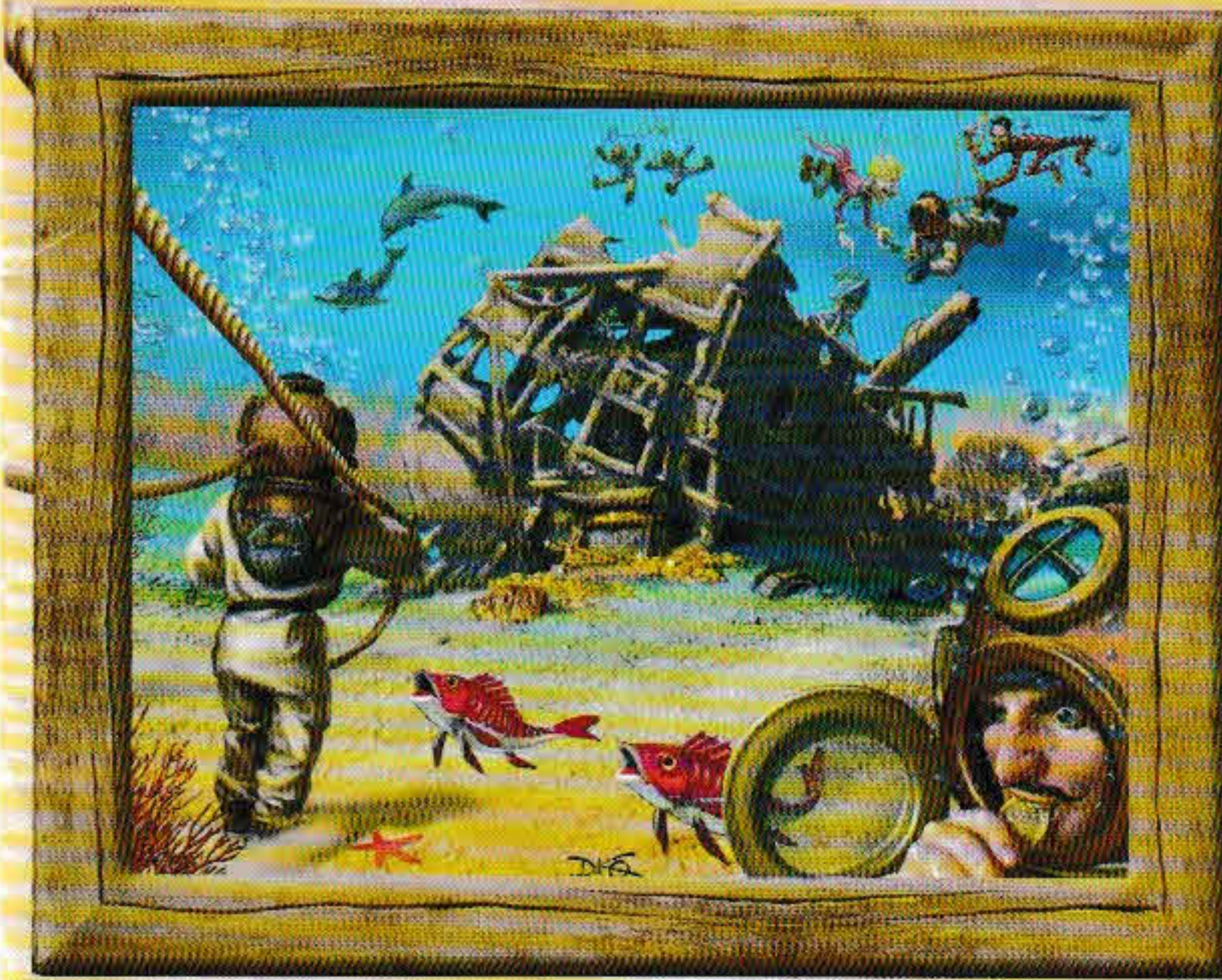










Un jeu développé par Mike Selinker et Bruno Faidutti
sur une idée originale de Paul Randles
pour 3 à 5 joueurs, âgés de 10 ans ou plus.



Nous sommes en 1899, et les aventuriers désireux de faire leur entrée dans le XXème siècle à la tête d'une confortable fortune doivent se presser un peu ! Une petite île des Caraïbes, qui se trouvait jadis au croisement des principales routes fréquentées par les vaisseaux européens à la grande époque de la flibuste et de la piraterie, va peut-être vous donner l'occasion de faire fortune. C'est en effet par dizaines que galions et caravelles engloutis y reposent sur les fonds marins, et beaucoup abritent des trésors oubliés. Malheureusement, l'ouragan Katty est annoncé pour bientôt, et marquera l'entrée dans la saison des tempêtes, pendant laquelle toute plongée est impossible. Cela ne laisse qu'une dizaine de jours aux aventuriers que vous êtes pour amasser les trésors des sept mers. Quand la belle saison reviendra, les grandes compagnies seront là, et il n'y aura plus de place pour vous. Dix jours - vous n'avez que dix jours pour faire fortune en gérant au mieux votre maigre capital, en trouvant les plus merveilleux trésors, et en les revendant au meilleur prix.

MATÉRIEL

- Un plateau de jeu en cinq parties, représentant l'île.
- 130 cartes :
 - 80 cartes épaves, dont :
 - 20 cartes « faible profondeur ». 
 - 30 cartes « profondeur moyenne ». 
 - 30 cartes « grande profondeur ». 
 - 5 jeux de 5 cartes action, un par joueur. 
 - 24 cartes « rencontre » (utilisées seulement avec la règle optionnelle). 
 - 1 carte « premier joueur ». 
- 15 jetons scaphandriers.
- 40 jetons « équipement de plongée » : 20 tuyaux, 10 tridents, 10 poids.
- 1 jeton « Bouée » indiquant le tour de jeu.
- 5 bateaux, un par joueur.
- Des billets de banque, dans diverses valeurs de \$ 10 à \$ 500.

BUT DU JEU

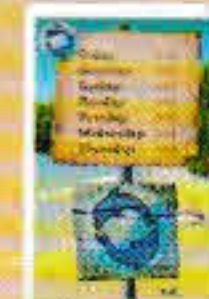
Votre but est d'être le plus riche à l'issue des dix jours de jeu. Pour cela, vous recrutez des scaphandriers que vous envoyez explorer les navires engloutis pour ramener des trésors que vous essaieriez ensuite de revendre au meilleur prix aux riches touristes.

MISE EN PLACE

- Le plateau de jeu est reconstitué et placé au centre de la table.
- La bouée est placée, dans l'anse des dauphins, sur le premier vendredi (Friday) et est avancée d'un cran à l'issue de chaque journée.



- Chaque joueur prend un **bateau** et **5 cartes action** de la même couleur. Les bateaux et cartes non utilisés sont retirés du jeu.



• Chaque joueur reçoit **\$100**. Les billets restants sont triés pour constituer la banque, placée près de la surface de jeu.



• Chaque joueur reçoit un scaphandrier, qu'il place, face visible, devant lui. Les scaphandriers restants sont placés en pile près de la banque.



Matériel de début de partie de chaque joueur.

• Les équipements de plongée sont placés en pile à côté de la banque dans la réserve de matériel.



• Le premier joueur est désigné aléatoirement, et prend la carte « Premier joueur ».



• Triez les cartes épaves par profondeur. Mélangez-les par profondeur puis disposez-les en piles de 5 cartes face cachée autour de l'île : ce sont les épaves. Le nombre d'épaves dépend du nombre de joueurs :

		Nombre de joueurs		
		3	4	5
Épaves	faible profondeur	3	4	4
	profondeur moyenne	4	5	6
	grande profondeur	4	5	6

A 3 ou 4 joueurs, les cartes non utilisées sont retirées du jeu sans les regarder.

La partie peut alors débuter. Une partie de Key Largo se compose de dix journées et se termine à l'issue du second dimanche.

LA JOURNÉE

Chaque joueur effectue deux actions par journée : une le matin, une l'après-midi. Il utilise pour cela les cartes actions qui correspondent aux 5 lieux où il peut se rendre.

• Chaque joueur programme ses actions pour la journée. Pour cela, il choisit **deux de ses cartes action** qu'il place devant lui, face cachée, la première (matinée) sur le dessus et la seconde (après-midi) en-dessous.

• Tous les joueurs révèlent en même temps leur première carte, celle de la matinée. Puis, en commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place son bateau sur l'île, au port correspondant (voir plus loin le détail des cartes actions).

• Ensuite, toujours en commençant par le premier joueur et en tournant en sens horaire, chacun effectue son action de la matinée.



Exemple de mise à 4 joueurs

• Après que tous les joueurs ont joué leur première carte, ils révèlent la seconde : celle de l'après-midi. Les bateaux sont repositionnés, puis les actions effectuées, de la même manière que pour la matinée.

• Après que tous les joueurs ont joué leur seconde carte, la journée est terminée. Le premier joueur passe la carte « Premier joueur » au joueur à sa gauche, et le jeton « Bouée » est avancé au jour suivant.

LES CARTES ACTIONS



PLONGER SUR UNE ÉPAVE



Un joueur qui choisit l'action « Plonger » place son bateau sur une épave de son choix, à condition d'avoir au moins un scaphandrier capable de plonger assez profond.

Il ne peut y avoir qu'un seul bateau sur chaque épave.

Un scaphandrier ne disposant pas de tuyau supplémentaire ne peut plonger qu'à faible profondeur. Un scaphandrier avec une longueur de tuyau supplémentaire peut plonger à profondeur faible ou moyenne.

Un scaphandrier avec deux longueurs de tuyau peut plonger sur n'importe quelle épave.



Chaque scaphandrier plongeant sur une épave permet au joueur de piocher **une carte** sur la pile de cartes constituant l'épave. Le joueur prend les cartes une à une.

PIOCHE DES CARTES EPAVES

Il existe deux types de cartes épaves : les trésors (or, marchandises, antiquités ou diamants) et les monstres :



Pioche d'une carte Trésor

• Si la carte épave est un **trésor**, le joueur la prend dans sa main, sans la révéler aux autres joueurs.



Pioche d'une carte Monstre

• Si la carte épave est un **monstre**, deux cas de figure sont possibles :

- Le scaphandrier n'a pas de **trident** : il s'enfuit terrorisé et renonce à tout jamais à plonger dans ces eaux hostiles !

Le jeton scaphandrier et tous ses équipements sont retirés **définitivement** du jeu.

Si d'autres scaphandriers du même joueur ont plongé sur cette même épave et n'ont pas encore pioché leur carte, ils peuvent le faire ou décider de remonter immédiatement à la surface. Ensuite seulement, la carte monstre est remise avec les autres cartes restantes de l'épave, qui sont alors remélangées (si le monstre est la seule carte restante, il est remplacé seul face cachée).



- Si le scaphandrier dispose d'un **trident** : il utilise celui-ci pour tuer le monstre. Le trident et la carte monstre sont **définitivement** retirés du jeu.

Le scaphandrier continue alors sa plongée en piochant une autre carte trésor **en remplacement** de la carte monstre.

Le trident utilisé peut appartenir au scaphandrier qui a rencontré le monstre, ou à tout autre scaphandrier du même joueur **présent sur l'épave**, c'est-à-dire capable de descendre à cette profondeur.



Utilisation d'un poids

un joueur qui vient de piocher une carte trésor peut utiliser un poids pour permettre à l'un de ses scaphandriers présent sur l'épave de piocher une carte épave supplémentaire.

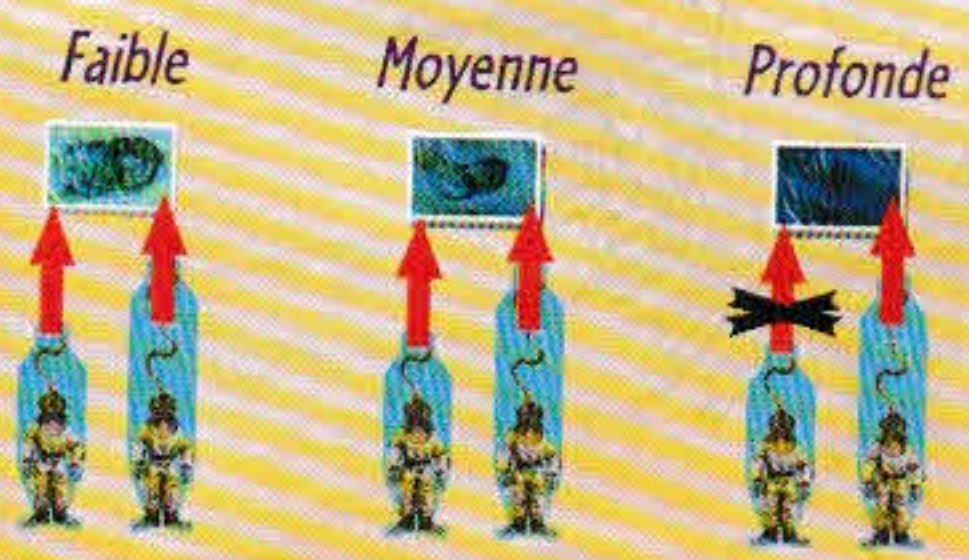
Si cette seconde carte est un monstre, le scaphandrier conserve tout de même le premier trésor pioché. Bien sûr, un trident permet de tuer le monstre et de piocher ainsi une carte de remplacement. Un poids utilisé est **définitivement** retiré du jeu.

Profondeur maximale de plongée :



Tous les scaphandriers d'un joueur **doivent** fouiller la même épave. Si certains ne le peuvent pas, ceux qui ont assez de tuyau plongent et les autres ne font rien, restant sur le bateau en attendant leur(s) camarade(s).

Exemple : un joueur ayant deux scaphandriers, un avec deux longueurs de tuyau et un avec une seule longueur, peut soit envoyer ses deux scaphandriers sur une épave à faible ou moyenne profondeur, soit envoyer un seul scaphandrier sur une épave à grande profondeur.





LE BAR DE LA SIRÈNE



Un joueur qui choisit l'action « Bar » place son bateau à quai devant le « Bar de la Sirène ».

Il peut alors effectuer une ou plusieurs des actions suivantes : recruter un scaphandrier, engager un tire-bourse et payer une tournée. Le joueur n'est pas obligé de faire chacune de ces actions, en revanche il ne peut faire chacune d'elles qu'une seule fois.

Les coûts de recrutement des scaphandriers et tire-bourses dépendent du nombre de joueurs présents au bar et sont indiqués sur les cartes action et sur l'île.



RECRECITER UN SCAPHANDRIER

Un joueur ne peut recruter qu'un seul scaphandrier par visite au bar.

Pour recruter un scaphandrier, un joueur paye à la banque le prix indiqué sur la carte action. Celui-ci dépend du nombre de joueurs présents en même temps que lui dans le bar. Plus ils sont nombreux à s'être rendus au bar, plus le prix à payer pour recruter un scaphandrier est élevé (ceci reste vrai même si des joueurs présents dans le bar ne souhaitent pas en recruter).

Le joueur prend un jeton scaphandrier de la réserve de matériel et le place devant lui, dans son équipe.

Attention : un joueur ne peut jamais avoir plus de **trois scaphandriers** dans son équipe, et un joueur qui a déjà trois scaphandriers ne peut donc pas en recruter de quatrième, mais peut toujours aller au bar pour payer une tournée ou embaucher un tire-bourse.



ENGAGER UN TIRE-BOURSE

Un joueur ne peut recruter qu'un seul tire-bourse par visite au bar. Le tire-bourse permet de voler une carte trésor à l'un de ses rivaux. Le joueur paye à la banque le prix indiqué sur la carte action, qui est fonction du nombre de joueurs présents dans le bar en même temps que lui. Il s'empare alors d'une carte trésor du joueur de son choix (que celui-ci soit présent dans le bar ou non).

Le joueur volé présente ses cartes face cachée, en éventail, de sorte que le voleur voit la couleur du dos, mais pas la nature exacte de la carte.



PAYER UNE TOURNÉE

Un joueur ne peut payer qu'une seule tournée par visite au bar.

En payant son coup aux vieux marins du bar, le joueur apprend la vraie nature des trésors engloutis. Il paye \$20 à la banque, et regarde les cartes de deux épaves de son choix. Il remélange ensuite les cartes de chacune des épaves avant de les remettre en place.



L'ANSE DES DAUPHINS



Un joueur qui choisit l'action « Dauphins » place son bateau dans l'anse des dauphins.

Le joueur consacre une demi-journée à emmener des touristes, à bord de son bateau, voir les dauphins dans la baie. Il reçoit de la banque le montant indiqué pour la journée correspondante. Les touristes sont plus nombreux et plus généreux le week-end !



LE MAGASIN « AU VIEUX LOUP DE MER »



Un joueur qui choisit l'action « Magasin » place son bateau à quai devant le magasin du « Vieux Loup de Mer ».

Une visite « Au Vieux Loup de Mer » permet d'équiper ses scaphandriers.

Un joueur ne peut acheter qu'un ou deux équipements par visite.

Le prix des différents équipements est indiqué sur la carte action et sur l'île et dépend du nombre de joueurs présents en même temps que lui au magasin, sans tenir compte de ce que chacun d'entre eux achète. Si un équipement n'est plus disponible dans la réserve, il ne peut plus être acheté.

Les équipements achetés doivent être immédiatement attribués à un ou plusieurs scaphandriers, et un joueur ne peut donc pas acheter un équipement qu'il ne peut pas attribuer à l'un de ses scaphandriers.

Chaque scaphandrier ne peut être équipé au maximum que de deux longueurs de tuyau, d'un trident et d'un poids.



Tuyau : une longueur de tuyau permet au scaphandrier de descendre plus profond. Un scaphandrier sans tuyau ne peut aller qu'à faible profondeur ; un scaphandrier avec une longueur de tuyau à profondeur faible ou moyenne ; un scaphandrier avec deux longueurs de tuyau à n'importe quelle profondeur.



Trident : le trident sert à tuer les monstres marins. Si, en fouillant une épave, un joueur pioche une carte monstre, il utilise un trident (même attribué à un autre de ses scaphandriers, pourvu que celui-ci puisse plonger à la profondeur de l'épave).

Cela lui permet de piocher une autre carte épave en remplacement de la carte monstre. Un trident utilisé est définitivement retiré du jeu.



Poids : Après avoir pioché une carte trésor, un scaphandrier peut utiliser un poids pour piocher une carte épave supplémentaire.

Le poids est ensuite retiré du jeu.



LE MARCHÉ DES TROUVAILLES



Un joueur qui choisit l'action « Marché » place son bateau à quai devant le marché de Key Largo.

C'est au marché que les joueurs vendent les trésors qu'ils ont récupérés sur les épaves.

Lors de sa visite au marché, un joueur ne peut vendre qu'un seul type de trésors (or, antiquités ou marchandises).

En revanche, il a le choix du nombre de cartes trésors du même type qu'il vend. Cependant, il est obligé de vendre au moins une carte.

Le prix de vente des différents types de trésors est indiqué sur les cartes action et sur l'île. Il dépend du nombre de joueurs présents en même temps que lui au marché, peu importe qu'ils vendent ou non le même type de trésors.

VALEUR DES CARTES TRÉSORS

Une carte trésor comprend deux valeurs : sa valeur unitaire (indiquée dans l'angle supérieur) et sa valeur en fin de partie (indiquée en bas).

La valeur d'une carte trésor vendue au marché est égale à sa valeur unitaire multipliée par le cours de ce type de trésor.

Le cours est fonction du nombre de joueurs présents en même temps au marché (voir exemple ci-dessous). Les cartes diamants constituent une exception et ne peuvent jamais être vendues au marché.



Marchandises : moins il y a de vendeurs au marché, plus le prix de vente des marchandises est élevé, c'est la loi du marché !

Ainsi, le prix de vente est de 40 \$ par unité si un joueur est seul au marché, 30 \$ s'ils sont deux, et seulement 20 \$ s'il y a trois joueurs ou plus.



Exemple : la carte ci-contre (valeur 5) rapporte à celui qui la vend 200 \$, 150 \$ ou 100 \$ suivant le nombre de joueurs présents au marché.

Elle ne rapporte que 100 \$ en fin de partie si elle n'est pas vendue avant.



Antiquités : à l'inverse des marchandises, le prix des antiquités est d'autant plus élevé que les vendeurs sont nombreux, la rumeur attirant les clients. Si un joueur est seul au marché, il est de 20 \$ par unité, s'ils sont deux il est de 30 \$, s'il y a trois joueurs ou plus, il est de 40 \$.



Or : le cours de l'or est fixe, il est toujours de 30 \$ par unité lorsqu'il est vendu au marché. Ainsi, une carte or de valeur 2 est vendue pour 60 \$. En revanche, à la fin du jeu, cette même carte invendue ne rapporte que 20 \$ par unité soit 40\$.

Les diamants ne sont jamais vendus au marché (sauf avec la carte « bijoutier », voir règle optionnelle), et valent le prix indiqué sur la carte uniquement à la fin de la partie.

FIN DU JEU

Le jeu se termine après le second dimanche.

Chaque joueur fait le compte de sa fortune en billets. Il y ajoute la valeur de ses cartes trésors non vendues et de ses cartes diamants qui sont toutes prises en compte pour la valeur inscrite en bas de la carte. Le joueur le plus riche est alors déclaré vainqueur.

EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU

Premier tour de jeu à 4 joueurs (dans l'ordre Rouge, Vert, Jaune, Mauve).

Etape 1 : les joueurs choisissent leurs cartes pour le matin et l'après-midi.

Etape 2 : les joueurs révèlent simultanément leurs cartes du matin. Rouge va au bar, Vert et Jaune vont à l'Anse des dauphins, Mauve au magasin. Chacun place son bateau face au lieu correspondant.

Rouge paie 100 \$ pour recruter un scaphandrier et payer une tournée. Il prend un scaphandrier et le place à côté de celui qu'il possède déjà, regarde les cinq cartes d'une épave qu'il remélange, puis fait de même avec une seconde épave.

Vert et Jaune reçoivent chacun 40 \$ de la banque, puisque l'on est vendredi. Mauve achète au magasin une longueur de tuyau et un trident pour un total de 50 \$, payé à la banque.

Il place tuyau et trident sur son scaphandrier.

Etape 3 : les joueurs révèlent leurs cartes de l'après-midi.

Rouge et Mauve plongent, Vert et Jaune vont au bar.

Rouge place son bateau sur une épave à faible profondeur, puisque ses scaphandriers n'ont pas de tuyau.

Vert et jaune amarrent leur bateau devant le bar.

Mauve, dont le scaphandrier a une longueur de tuyau, place son bateau sur une épave à profondeur moyenne.

Rouge, qui a deux scaphandriers, pioche les deux premières cartes de l'épave sur laquelle se situe son bateau et les prend dans sa main.

Vert paie 120 \$ pour recruter un scaphandrier et payer une tournée.

Il prend un scaphandrier, et regarde l'une après l'autre les cartes de deux épaves, remélangeant les cartes de chaque épave après les avoir vues.

Jaune paie 100 \$ pour recruter un scaphandrier, mais préfère ne pas payer de tournée.

Mauve prend la première carte de l'épave sur laquelle se trouve son scaphandrier. Manque de chance, c'est un monstre ! Il le tue avec son trident. Le monstre et le trident sont définitivement retirés du jeu et Mauve pioche la carte suivante en remplacement. Si Mauve n'avait pas eu de trident, il aurait perdu le scaphandrier et son équipement et les cartes de l'épave, monstre compris, auraient été remélangées.

Etape 4 : On passe au tour suivant. La bouée est avancée d'un jour, et la carte « premier joueur » passe à Vert, assis à gauche de Rouge.



RÈGLE OPTIONNELLE

Les joueurs qui connaissent un peu le jeu peuvent l'enrichir en utilisant les cartes « rencontres ».

Celles-ci sont mélangées et placées face cachée, en début de partie, près de l'Anse des dauphins. Chaque carte représente une personne rencontrée en amenant les touristes en mer.



Un joueur qui choisit l'action « Dauphins » reçoit son paiement habituel de la banque et pioche en plus une carte rencontre qu'il garde en main, sans la révéler.

Pour jouer une carte rencontre, il faut que le joueur se situe à l'endroit désigné par le pictogramme situé à l'angle supérieur de la carte.

Un joueur ne peut jouer qu'une seule carte rencontre par demi-journée. Il ne peut jamais avoir plus de deux cartes rencontre en main, même si certaines sont de simples touristes.

Les cartes touriste, bien qu'elles n'aient aucun effet, ne peuvent être défaussées que dans le lieu indiqué sur la carte.

LES CARTES RENCONTRES



Cartes pouvant être jouées lorsque le joueur est en **plongée**.



• **Aide bénévole** : piochez une carte épave supplémentaire si vous plongez à faible profondeur.



• **Acheteur pressé** : vendez immédiatement au meilleur prix une carte que vous venez de piocher sur une épave.



• **Habitué** : jouez cette carte quand vous piochez un monstre. Remélangez les cartes de l'épave, avec le monstre, et tentez à nouveau votre chance.



• **Saboteur** : empêchez un (et un seul) scaphandrier adverse d'effectuer sa plongée.



• **Scaphandrier attentif** : s'il ne reste qu'une seule carte dans une épave après que vous ayez plongé, votre dernier scaphandrier pioche également cette carte, comme s'il jouait un poids.



Cartes pouvant être jouées lorsque le joueur est au « **Bar de la Sirène** ».



• **Touriste** : carte sans effet.



• **Ivrogne** : regardez les cartes de l'épave de votre choix, sans avoir à payer. Puis remélangez les cartes et replacez-les face cachée.



• **Scaphandrier débutant** : si vous recrutez un scaphandrier, il ne vous coûte que 60 \$.



• **Scaphandrier expert** : si vous recrutez un scaphandrier, il arrive déjà équipé d'une longueur de tuyau.



• **Tire-bourse** : si vous recrutez un tire-bourse, il ne vous coûte que 30 \$.



• **Frères inséparables** : vous pouvez recruter deux scaphandriers ou deux tire-bourses au lieu d'un seul normalement, en payant chacun au prix indiqué.



Cartes pouvant être jouées lorsque le joueur est à « **L'Anse des Dauphins** ».



• **Touriste** : carte sans effet. Vous ne pouvez pas jouer cette carte au tour où vous la piochez.



• **Famille** : recevez le double du prix normal pour les touristes que vous emmenez voir les dauphins. Vous ne pouvez pas jouer cette carte au tour où vous la piochez.



Cartes pouvant être jouées lorsque le joueur est au magasin
« **Au Vieux Loup de Mer** ».



• **Touriste** : carte sans effet.



• **Vendeur de tuyaux** : cette carte permet d'acheter une longueur de tuyau supplémentaire en plus des deux achats habituellement permis.



• **Vendeur de tridents** : cette carte permet d'acheter un trident supplémentaire en plus des deux achats habituellement permis.



• **Vendeur de poids** : cette carte permet d'acheter un poids supplémentaire en plus des deux achats habituellement permis.



• **Soldeur** : si vous achetez deux équipements identiques, cette carte vous permet d'en acheter un troisième du même type avec une réduction de 20 \$.



• **Bon copain** : faites tous vos achats au prix le plus bas (comme si vous étiez seul au magasin).



Cartes pouvant être jouées lorsque le joueur est au
« **Marché des Trouvailles** ».



• **Touriste** : carte sans effet.



• **Pigeon** : changez la nature de l'une des cartes que vous vendez (par exemple, vendez une carte marchandises avec des antiquités, comme si c'était une carte antiquité).



• **Traffiquant** : en plus de votre vente normale, vendez jusqu'à cinq cartes supplémentaires au choix, même de natures différentes, au prix de 30 \$ par unité.



• **Bijoutier** : en plus de votre vente normale, vendez un diamant pour la valeur indiquée sur la carte.



• **Chercheur d'Or** : si vous vendez de l'or, vous le vendez à 40 \$ l'unité.

REMERCIEMENTS

Nicolas Anton, Tyler Bielman, Maud Bissonnet, Guillaume Bouilleux, Brandon Bozzi, Bruno Cathala, Charlie Catino, Robin Clairefond, Alan Comer, Cyrille Daujean, James Ernest, Evon Fuerst, Georges Gil, Falko Goettsch, Jef Gontier, Mark Gottlieb, Robert Gutschera, Eric Hautemont, Laurent Hyé, Didier Jacobée, Tom Kingsley, Jessica Kristine, Marc, Brigitte et Rémy Laumonier, Pierre Lemoigne, Brian E. Lewis, Scott Larabee, Ed Liming, Hervé Marly, Elizabeth Marshall, Christian Martinez, Adrien Martinot, Bill McQuillan, Rei Nakazawa, Serge Olivier, Stéphane Pantin, Carine Rampal, Tim Randles, Bill Rose, Aneta Skulska, Daniel Stahl, Bill Slavicsek, Matt Stevens, Brian Tinsman, Jay Tummelson, Rob Watkins, Jennifer Clarke Wilkes, Warren Wyman, et surtout Katty Pepermans.

KEY LARGO est un jeu édité par :

TILSIT

Parc de l'Événement
1 allée d'Effiat
91165 Longjumeau Cedex
France.

Auteurs : Mike Selinker, Bruno Faidutti
sur une idée originale de Paul Randles

Tests et développement : TILSIT Team

Illustrations : David Cochard

Sculptures : Johann Aumaître

Maquette : TILSIT Studio

Fabriqué en France

© TILSIT 2005.

TILSIT a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.

Pour prendre connaissance des informations récentes sur l'actualité des jeux TILSIT, connectez-vous sur notre site web :

www.tilsit.fr

Résumé des règles

Une journée

1- Choix des cartes action :

Chaque joueur choisit secrètement ses deux cartes action du matin et de l'après-midi.

2- Révélation des cartes de la matinée :

Chaque joueur révèle sa première carte, celle du matin, et place son bateau à l'endroit correspondant.

3- Actions de la matinée :

En commençant par le premier joueur, chaque joueur effectue l'action correspondant à sa carte, à savoir :

• Plonger sur une épave



Piocher une carte épave par plongeur présent sur les lieux.
Utiliser un poids permet de piocher une carte supplémentaire.
Utiliser un trident permet de tuer un monstre marin.

• Au Bar de la sirène



Recruter un plongeur, payer une tournée, engager un tire-bourse.

• A l'Anse des dauphins



Emmener des touristes voir les dauphins.

(Règle optionnelle : piocher une carte rencontre).

• Le magasin « Au Vieux Loup de Mer »



Acheter un ou deux équipements pour ses scaphandriers.

• Au Marché des trouvailles



Vendre des cartes antiquités, or ou marchandises.

4- Révélation des cartes de l'après-midi :

Chaque joueur révèle sa seconde carte, celle de l'après-midi, et place son bateau à l'endroit correspondant.

5- Actions de l'après-midi :

En commençant par le premier joueur, chaque joueur effectue l'action correspondant à sa carte.

6- Coucher de soleil sur l'océan :

La carte premier joueur tourne d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre. La bouée est avancée d'une journée.

Fin de la partie

Chacun compte sa fortune en billets, plus la valeur de ses diamants et de ses cartes invendues.

Le joueur le plus riche gagne.

