

REGOLAMENTO *DEEP BLUE*



SET UP INIZIALE

Posiziona il tabellone principale ❶ al centro del tavolo.

Mescola le 6 tessere del relitto iniziali (con una boa gialla stampata sul retro) ❷, posizionane una a faccia in giù su ciascuno dei sei siti di immersione quadrati sul tabellone (indicati con la stessa icona), quindi girali a faccia in su. Scarta la tessera vuota. Mescola le 9 tessere relitto avanzate (con una boa rossa stampata sul retro) ❸ e posizionane una a faccia in giù su ciascuno dei siti di immersione rimanenti sul tabellone.

Posiziona la scheda del sito di immersione, la campana subacquea e una riserva di gettoni punti vittoria (VP) accanto al tabellone di gioco ❹.

Metti 2 gemme d'argento, 2 d'oro, 2 rosse, 2 verdi e 4 viola nello spazio indicato ❺ sul tabellone. Questa è l'area di approvvigionamento.

Metti le restanti 19 gemme (4 nere, 4 blu, 7 argento, 3 oro e 1 rosso) nella borsa di stoffa.

Scegli una delle 7 carte scenario del Capitano e posizionale accanto al tabellone, sotto l'area di rifornimento ❻. Se questa è la tua prima partita, ti consigliamo di giocare allo scenario "Acque Torbide".

Nelle partite successive scegli una carta casuale o gioca con la tua preferita.

Queste carte consistono in regole aggiuntive o modificate che si applicano solo alle 4 tessere immersione Città Sommersa (le tessere con il simbolo rosa dei venti al centro).

Ogni giocatore sceglie un colore e prende:

- ❶ 2 barche del colore scelto (metterle nel porto ❷ sul tabellone).
- ❷ Una plancia giocatore del colore scelto (da mettere di fronte al giocatore).
- ❸ Una squadra di partenza (4 carte del colore scelto ❸) da tenere nella propria mano.
- ❹ Una cassa del tesoro.

Tutte le carte membro dell'equipaggio di partenza non utilizzate vengono rimosse dal gioco. Mescola il mazzo di 30 carte membro Equipaggio aggiuntive.

Posiziona il mazzo a faccia in giù sotto lo slot \$ 4 ❹ sul tabellone. Capovolgi le 4 carte in cima al mazzo una alla volta e mettile scoperte sulla riga che inizia con il punto \$ 1. Questo è il mercato. Se una di queste carte mostra una gemma colorata con il simbolo "+1", prendi una gemma corrispondente nell'area di rifornimento e aggiungila alla borsa.

Scegli un giocatore iniziale a caso. Quindi distribuisce i gettoni iniziali ❺ ai giocatori in senso orario: 0 al giocatore iniziale quindi 1/1/2 / 2. Questi possono essere usati come sconti quando si assume un equipaggio extra o per consentire un movimento extra durante la

navigazione.

SCOPO DEL GIOCO

In Deep Blue, stai gareggiando in un'immensa caccia al tesoro subacquea.

Il tuo obiettivo è quello di segnare più Punti Vittoria (VP) conducendo immersioni sulle tessere relitto, portando tesori sulla tua barca e usando le abilità dell'equipaggio durante le immersioni.

La caccia è divisa in molte piccole immersioni.

Non puoi unirti a tutte così dovrai decidere saggiamente e trarne vantaggio dai turni dei tuoi compagni giocatori.

Turno di gioco

Si sceglie casualmente il giocatore iniziale, il gioco procede quindi in senso orario attorno al tavolo.

Ogni giocatore effettua un turno fino a quando qualcuno non si immerge nella quarta tessera finale della Città Sommersa, che innesca la fine del gioco (vedi sotto).

Al loro turno i giocatori devono fare una delle quattro possibili

azioni: **reclutare un membro dell'equipaggio, navigare, riposare o immergersi.**

Nota: ogni volta che devi giocare una (o più) carte dalla tua mano, mettile scoperte a destra della tua plancia giocatore in modo che gli altri giocatori possano vederle.

Alla fine del tuo turno o quando ti immergi, metti queste carte coperte sull'Area di "**riposo**" della tua plancia.

Puoi sempre consultare il tuo mazzo di carte coperte, senza che gli altri giocatori possano vederle.

RECLUTARE L'EQUIPAGGIO



Assumi un membro dell'equipaggio dal mercato.

Puoi giocare carte dalla tua mano con l'icona Soldi per pagare il prezzo indicato sul tabellone sopra la carta (da \$ 1 a \$ 3). Prendi il membro dell'equipaggio che hai appena assunto nella tua mano.

I membri dell'equipaggio ti permetteranno di ottenere punti bonus durante le immersioni, proteggerti dai pericoli o viaggiare ulteriormente quando esegui l'azione **Navigare** (vedi sotto).

Alcuni di loro hanno una seconda icona (contanti o elica): tu puoi giocare una carta per entrambi gli effetti, ma puoi sceglierne solo uno alla volta, non entrambe contemporaneamente.

Puoi assumere un solo nuovo membro dell'equipaggio per turno. Se paghi più del costo di assunzione (ad esempio, giocando una carta che vale \$ 2 per un membro dell'equipaggio \$ 1), la differenza è persa.

Infine, sposta le tre carte Equipaggio rimanenti nella fila verso il punto \$ 1 e capovolgi una

nuova carta che va a al punto \$ 3. Se la carta che hai girato ha una gemma colorata con un simbolo "+1", nella parte inferiore della carta, immediatamente aggiungi la gemma, prelevata dall'area di approvvigionamento, alla borsa per il resto del gioco.

Aggiorna il mercato



Puoi anche pagare \$ 4 per scartare immediatamente la fila dell'intero mercato, mettendo 4 nuove carte membro dell'equipaggio scoperte sulla riga che inizia con il punto \$ 1, e poi potete prendere qualsiasi carta dal nuovo mercato gratuitamente.

Ricorda di sostituire il membro dell'equipaggio reclutato con un nuovo come descritto sopra. Inoltre, aggiungi le gemme alla borsa per tutti le nuove carte scoperte. Le gemme precedentemente aggiunte dai membri dell'equipaggio ora scartate rimangono nella borsa.

Nota: non esiste un limite per le dimensioni della mano. È possibile assumere quanti membri dell'equipaggio desideri durante il gioco.

NAVIGARE



Gioca una o più carte Membro Equipaggio dalla tua mano con icone elica, quindi sposta il numero delle tue barche negli spazi sul tabellone (seguendo le rotte) uguale al numero di icone dell'elica rivelate.

È possibile utilizzare parte o tutto il movimento della navigazione e allocarlo come preferisci - su una barca o divisa tra le due.

Il movimento non è mai bloccato, quindi puoi spostarti in una tessera relitto, nascosta o rivelata, senza fermarsi.

Al termine della navigazione, controlla dove finisce il movimento delle tue barche e applica quanto segue:

▣ **Su una tessera relitto a faccia in su:** posiziona la tua barca in uno dei punti di esplorazione colorati vuoti (ciascun luogo di esplorazione può ospitare solo una barca) e può riservare un vantaggio durante l'immersione (vedi Immersione di seguito). Se tutti i punti di esplorazione sono già occupati posizionare la Barca sullo spazio vuoto al centro della tessera.

▣ **Su una tessera relitto a faccia in giù** - Capovolgi la tessera, lasciala sulla plancia e metti la tua barca su uno dei punti di esplorazione colorati a scelta, se disponibili. Se hai scoperto la nuova tessera relitto il tuo movimento termina e non puoi proseguire muovendoti attraverso di questa.

▣ **Su una boa di navigazione o un sito d'immersione vuoto** - Non accade nulla.

Nota: un giocatore può posizionare le sue due barche su due diversi punti di esplorazione della stessa tessera relitto e pertanto beneficiare di entrambi i vantaggi.

RIPOSO



X 3

Mischia tutte le carte nell' Area Riposo dell'equipaggio della tua plancia. Quindi pesca le prime 3 ed aggiungile alle carte della tua mano.

Puoi eseguire questa azione anche se hai solo una o due carte nell'area dell'equipaggio a riposo.

IMMERSIONE



Puoi intraprendere questa azione solo se hai una o più delle tue barche su una tessera relitto. Se hai barche su due diverse tessere relitto devi scegliere con quale vuoi immergerti. Devi solo essere presente sulla tessera per compiere questa azione, avendo la tua barca, non è necessario che tu sia ancorato su uno dei punti di esplorazione.

Quando esegui l'azione Immersione, diventi **il Leader** dell'immersione e dai il via a quanto segue:

Corri verso il sito di immersione

Il leader dell'immersione prende la pedina Campana di Immersione e la posiziona vicino alla tessera del relitto che vuole esplorare.

Tutti i giocatori che hanno barche su siti vicini (ad es. esattamente ad una mossa di distanza) possono partecipare all'immersione spostando le loro barche sul sito di immersione gratuitamente.

Inizia il leader delle immersioni, che potrebbe portare la seconda barca, e poi si continua in senso orario attorno al tavolo.

Posizionate le barche partecipanti al centro della tessera: **non possono essere mosse nei punti di esplorazione anche se fossero liberi.**

Tutti i giocatori con almeno una barca sulla tessera relitto partecipano automaticamente all'immersione e possono ottenere punti VP come spiegato di seguito.



Immergiti per recuperare i tesori

Il leader dell'immersione prende la Scheda del sito di immersione e la borsa di stoffa. Bisogna assicurarsi che tutte le gemme siano state rimesse nella borsa dall'immersione precedente.

Quindi si pescano le gemme senza guardare, tirandone fuori dalla borsa UNA alla volta (lentamente, per consentire agli altri giocatori di vedere cosa viene pescato) e posizionarle sulla Scheda del sito di Immersione.

Dopo ogni gemma estratta, il leader dell'immersione deve decidere se far terminare l'immersione o continuare. Se vengono pescate troppe gemme nere o le gemme blu potrebbe essere costretto a terminare l'immersione e perdere tutti i tesori (vedi sotto).

Il leader deve pescare almeno una gemma prima di terminare l'immersione.

Importante: *gli altri giocatori non possono terminare l'immersione perché seguono la decisione del leader dell'immersione.*

Possono giocare carte per segnare VP o proteggersi da pericoli (vedi sotto) ma non possono decidere fino a che punto spingersi con la loro fortuna.

Le gemme rosse, oro e argento rappresentano tesori che i sub possono portare in superficie.

Le gemme verdi rappresentano artefatti misteriosi e le **gemme viola** rappresentano antichità; sono entrambi senza valore, a meno che non vengano giocate carte con membri dell'equipaggio associato (occultisti e archeologi).

Quando vengono pescate, queste gemme vanno posizionate al centro della Scheda sito di immersione.

Le gemme nere e blu rappresentano dei pericoli: rispettivamente creature marine e problemi di ossigeno.

Quando vengono pescate, vanno posizionate nelle rispettive tracce ai lati della scheda del sito di immersione corrispondente al loro colore.

La prima gemma nera e la prima blu pescate (ogni immersione) sono un avvertimento e non hanno alcun effetto.

Ogni volta che una gemma blu o nera viene pescata dopo la prima, tutti i giocatori ancora in immersione devono difendere se stessi contro quel pericolo, o riaffiorano e finiscono la loro partecipazione all'immersione.

Se un giocatore torna in superficie, sposta la sua barca (od entrambe) nella tessera accanto. Perdono l'occasione di segnare i VP per le gemme e non possono più giocare carte quando vengono estratte nuove gemme. Tuttavia, segneranno comunque VP per le carte giocate fino a quel momento.

Un giocatore può difendersi dai pericoli:

- ▣ giocando una carta membro dell'equipaggio abbinata blu o nera.
- ▣ utilizzando un punto di esplorazione blu o nero

Un giocatore con una barca in un punto di esplorazione nero o blu sulla corrente tessera relitto può usare quella posizione una volta, invece di giocare una carta nera o blu dalla propria mano.

Deve mettere la barca a fianco del punto di esplorazione, al centro della tessera, per indicare che quell'abilità è stata utilizzata.

Il leader dell'immersione si difende sempre contro la creatura

(nero) e ossigeno (blu) per primo, poi tutti gli altri giocatori in senso orario attorno al tavolo.

I giocatori non sono tenuti a difendersi da un pericolo, anche se hanno la corrispondente carta di protezione.

Ad esempio, possono scegliere di perdere i VP delle gemme e porre fine alla loro partecipazione all'immersione per conservare una carta di protezione per dopo.

Nota: una gemma blu o nera deve essere sempre difesa prima di fare qualsiasi altra cosa. Ad esempio, se una gemma blu viene pescata come ottava gemma, il giocatore che vuole giocare la sua carta membro Equipaggio "x8 gemme" dovrà per prima cosa proteggersi dal pericolo di ossigeno, e poi, in caso di successo, giocare la carta. Allo stesso modo, quando la carta scenario Acque Torbide è attiva su una tessera Città Sommersa e il leader dell'immersione pesca 2 Gemme, tra cui una blu o una nera, ogni giocatore dovrà difendersi dal pericolo prima di prendere i vantaggi della seconda gemma (non pericolosa).

GIOCARE CARTE MEMBRI DELL'EQUIPAGGIO

Dopo aver pescato una gemma, ogni giocatore ancora in immersione, incluso il leader dell'immersione, può giocare una o più Carte Membro Equipaggio dalla propria mano per segnare VP che raccoglieranno alla fine dell'immersione.

Questi VP sono garantiti, non importa come l'immersione continui.

Alcune carte richiedono semplicemente una gemma di un colore specifico, alcune richiedono diversi colori e alcune richiedono un certo numero di gemme indipendentemente dal colore (gemma bianca con un punto interrogativo), comprese quelle nere e blu.

Pescare una singola gemma può consentire ad un giocatore di impiegare due o più carte per segnare VP.

FINE DELL'IMMERSIONE

L'immersione termina quando il leader decide volontariamente di farlo e tutti i giocatori

ancora in immersione segneranno i VP per le gemme pescate.

L'immersione termina anche quando il leader non può fare nulla contro una gemma nera o blu.

Gli altri giocatori ancora in immersione possono comunque difendersi dalle gemme blu e nere, proteggendo i VP delle gemme pescate anche se il Leader non lo farà, ma l'immersione comunque sarà terminata.

Raccogli PUNTI VITTORIA (VP)

VP DA CARTE

(per tutti i giocatori che si sono uniti all'immersione)

Tutti i giocatori che hanno giocato delle carte con VP durante

l'immersione ora possono raccogliere quei punti anche se sono stati costretti successivamente a riaffiorare.

VP DA GEMME

(solo per i giocatori che sono rimasti nell'immersione fino alla fine)

Tutti i giocatori che non sono stati costretti a riaffiorare otterranno la ricompensa, a seconda di ciò che è stato estratto dalla borsa (i giocatori non segnano più VP se hanno entrambe le loro barche presenti):

◆ 4 PV per ogni gemma rossa

(10 PV se hai una barca su un sito di esplorazione rosso posta su questa tessera relitto)

◆ 2 PV per ogni oro

(5 PV se hai una barca su un sito di esplorazione d'oro posta su questa tessera relitto)

◆ 1 PV per ogni argento

(3 PV se hai una barca su un sito di esplorazione d'argento posta su questa tessera relitto)

VP PER LA GUIDA DELL'IMMERSIONE

(solo per il leader dell'immersione)

Finalmente il leader dell'immersione raccoglie i VP dalla tessera relitto

(indicati nel centro della tessera).

Questi vengono collezionati anche se il Leader è stato costretto a riaffiorare.

Tutti i punti vittoria vengono inseriti nella cassa del tesoro dei singoli giocatori e tenuti nascosti da tutti gli altri.

SCARTA LE TESSERE RELITTO

Puoi esplorare una tessera relitto per recuperare il tesoro solo una volta,

indipendentemente dal successo dell'immersione. Elimina la tessera relitto

a meno che non sia una delle 4 tessere speciali della Città Sommersa: quelle sono collocate nelle loro aree dedicate nel angolo in basso a sinistra del tabellone.

Riponi tutte le gemme pescate nella borsa di stoffa.

FINE DEL GIOCO

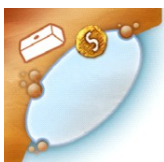
Quando si piazza la quarta e ultima tessera della Città Sommersa nell'area dedicata della mappa e l'affresco della città è completo il gioco termina immediatamente.

I giocatori contano i VP dalle loro casse del tesoro e confrontano i punteggi.

Il giocatore con il totale di VP più alto vince la partita.

Se due o più giocatori sono in parità per il maggior numero di VP, il giocatore con il maggior numero di carte dei membri dell'equipaggio vince. Se è ancora un pareggio, i giocatori condividono felicemente la vittoria.

Appendice



Se la barca è ⚓ in questo spazio, totalizzi 5 PV (anziché 2 VP) per ogni gemma d'oro pescata su questa tessera (a condizione che tu sia rimasto nell'immersione fino alla fine).



Se la barca è ⚓ in questo spazio, totalizzi 3 PV (anziché 1 VP) per ogni gemma d'argento pescata su questa tessera (a condizione che tu sia rimasto nell'immersione fino alla fine).



Se la barca è ⚓ in questo spazio, ottieni una protezione gratuita contro una gemma blu. Sposta la tua barca nello spazio vuoto al centro della tessera dopo che questa protezione è stata utilizzata.



Se la barca è ⚓ in questo spazio, totalizza 10 PV (anziché 4 VP) per ogni gemma rossa pescata su questa tessera (a condizione che tu sia rimasto nell'immersione fino alla fine).



Se la barca è ⚓ in questo spazio, ottieni una protezione gratuita contro una gemma nera. Sposta la tua barca sullo spazio vuoto al centro della tessera dopo aver utilizzato questa protezione.



Se la barca è ⚓ su questo spazio ottieni una protezione gratuita contro una gemma blu O una nera. Sposta la tua barca nello spazio al centro della tessera dopo aver utilizzato questa protezione.

REGISTRO DEL CAPITANO "CARTE SCENARIO"



Promemoria: le regole speciali dello scenario scelto si applicano solo alle 4

Tessere relitto della Città Sommersa.

Acque Torbide

"La visibilità è quasi nulla qui ..."

Il leader dell'immersione deve estrarre 2 gemme alla volta dalla Borsa.

Il meglio del meglio

"Non ho mai sentito storie su di una città sommersa ... Ma

gli esperti che abbiamo assunto sembrano sapere di cosa stanno parlando..."

Tutte le carte giocate per VP assegnano 4 punti in più rispetto a ciò è elencato su di esse.

Ricchezza diffusa

" anche dalla superficie vediamo cose scintillanti

nell'acqua. Ovunque! E a volte anche ombre che si muovono..."

Non appena viene rivelata una tessera Città Sommersa, immediatamente pesca e posiziona una gemma dalla borsa su questa tessera e

ogni tessera connessa, rivelata o meno. Ogni tessera può solo contenere una gemma, quindi la prossima volta che riveli una tessera della Città Sommersa metti le gemme solo sulle tessere che non ne hanno ancora una.

Ogni volta che si sta facendo un'immersione iniziata su una tessera con una gemma su di essa, sposta quella gemma sulla Scheda del sito di immersione, conta come se fosse la prima estratta dalla borsa.

Una volta finita l'immersione su quella tessera la gemma tornerà di nuovo nella borsa con tutte le altre gemme dell'immersione.

Taglie sui relitti

"Ho appena ricevuto notizie dal nostro benefattore. Lui vuole che portiamo alla superficie tutto ciò che possiamo. Statue d'oro o vasi da notte, non lasciamo nulla alle spalle ... "

Se non è costretto a riaffiorare, il leader dell'immersione segna 2 punti per ogni 3 gemme estratte dalla borsa alla fine dell'immersione.

Sta arrivando un temporale

" Nuvole scure e fulmini si stanno avvicinando da nord.

Dobbiamo fare il nostro lavoro e andarcene da qui

appena possibile! Se non facciamo in fretta le persone diventeranno ricche esplorando il relitto della nostra nave. "

Un giocatore che rivela una tessera Città Sommersa deve immediatamente immergersi su di essa. È un'azione gratuita.

Tutti i giocatori possono comunque partecipare da un massimo di due mosse di distanza della solita mossa.

Barriere coralline pericolose

"Queste acque poco profonde sono insidiose. Ci sono volute ore solo per raggiungere il sito di immersione senza violare lo scafo. "

Nessun giocatore può immergersi nelle tessere Città Sommersa.

Rovine piene di tesori

"Antiquariato, tesori e gemme ovunque!

avrò bisogno di una barca più grande ... "

Tutti i giocatori che prendono parte all'immersione ricevono il bonus punti dalla tessera Città Sommersa (di solito riservata a

il leader dell'immersione).

Qualsiasi giocatore con due barche raddoppierà i punti bonus.