

Extension Le Calmar Géant (The Giant Squid) :

Introduction

Un débat secoue depuis longtemps la communauté scientifique : quelle créature, de la baleine ou du calmar géant, est la plus puissante ? Au final, vous allez pouvoir décider ! La baleine et le calmar géant vont pouvoir s'affronter ! Mais attendez... sommes-nous certains qu'ils vont s'affronter ? Ou vont-ils attaquer les pauvres atlantes et leurs embarcations ? Que la bataille commence !

Composants

5 pions Calmar Géant

Regles de l'extension

1. A chaque fois qu'une tuile terre permet à une baleine d'entrer en jeu, **faites aussi** entrer un calmar géant. Le calmar géant est placé dans n'importe quel hexagone de mer vacant adjacent à une tuile terre. Si le calmar géant est adjacent à une tuile terre contenant un ou des pions personnages, le joueur qui a placé le calmar peut retirer un de ces pions personnages.

2. A chaque fois qu'une baleine peut être déplacée soit par la révélation d'une tuile (la tuile indiquant que l'on peut déplacer une baleine dans n'importe quel hexagone de mer inoccupé), soit suite au tirage d'un dé rouge ou bleu, un calmar géant **peut** être déplacé **à la place** d'une baleine.

3. Voilà comment déplacer le calmar géant :

a. Si le mouvement se fait grâce à une tuile terre, vous pouvez déplacer le calmar géant sur n'importe quel hexagone de mer inoccupé.

b. Si le déplacement fait suite au lancer du **dé rouge**, vous pouvez déplacer le calmar géant d'un maximum trois hexagones.

c. Si le mouvement fait suite au lancer du **dé bleu**, vous déplacez le calmar de la valeur obtenue sur le second **dé bleu** (celui contenant des chiffres ou le « D »).

d. Si, lors de son mouvement le calmar géant entre dans un hexagone de mer occupé par une barque contenant des personnages, ou une baleine, ou s'il est adjacent à une tuile terre avec un ou plusieurs pions personnages, le déplacement s'interrompt.

e. Le calmar géant peut choisir de ne pas bouger et de rester dans le même hexagone. Cela est considéré comme un « mouvement », et vous pouvez passer à la phase suivante (voire 4, ci-dessous).

4. Après que le joueur a exécuté le « mouvement » du calmar géant, il doit suivre la procédure suivante :

a. Si le calmar géant est dans un hexagone contenant une baleine, retirez la baleine du jeu.

b. Si le calmar géant est dans un hexagone adjacent à une tuile terre avec un ou plusieurs pions personnages dessus, retirez un de ces pions du jeu.

c. De même si le calmar est dans le même hexagone qu'une barque contenant des pions personnages, retirez un des pions personnages de cette embarcation. Seulement un seul pion personnage peut être retiré de cette façon, que ce soit d'une tuile terre ou d'une embarcation, pas les deux.

5. Si une baleine pénètre dans un hexagone occupé par un calmar géant, le déplacement de la baleine s'interrompt, et le joueur qui déplace la baleine suit les instructions suivantes :

a. Retirer le calmar géant du jeu.

b. S'il y a aussi une embarcation contenant des pions personnages dans cet hexagone, la baleine la

fait chavirer, retirer la barque du jeu, les pions personnages deviennent des nageurs.

6. Une barque chargée de personnages ne peut être déplacée dans un hexagone contenant un calmar géant [cela permet d'éviter que le joueur contrôlant l'embarcation en profite pour que les pions personnages d'autres joueurs soient retirés du jeu en déplaçant ainsi la barque].

7. Les tourbillons affectent le calmar géant de la même manière que tous les autres pions du jeu (retirer le calmar géant du jeu).

8. Les calmars géants, les serpents de mer, les requins et les dauphins ne s'attaquent pas les uns les autres. Ils peuvent occuper le même hexagone de mer.

Variante

Les pions calmar géant remplacent ceux des baleines.

Retirez tous les pions baleines du jeu. Les pions calmar géant suivent toutes les règles décrites ci-dessus, à l'exception évidente que jamais les baleines et les calmars s'agresseront puisque seuls ces derniers restent en jeu.

Cette extension a été développée par **Stephen M. Buonocore** et le « Seaple » de Calmar Géant a été conçu par **Andrew White**.