Cette extension pour *Fleet : the Dice Game* ajoute un village de pêche à Rildback Bay sous la forme d'un autre bloc de feuilles de score. Le village de pêche ajoute 8 bâtiments qui, lorsqu'ils sont activés, déploient des capacités et des actions spéciales qui amélioreront votre flotte et vous offriront plus d'options stratégiques.

Extension Dicey Waters

Crédits

Auteurs : Benjamin Pinchback and Matthew D. Riddle

Conception graphique : Alex Colby, Randal Lloyd

© 2020 FRED Distribution Inc. Tous droits réservés.
801 Commerce Drive, Bldg #5. Leitchfield, KY 42754.
www.eagle-gryphon.com

Traduction française : Stéphane Athimon - **Relecture des règles françaises :** Thierry Vareillaud, Natacha Athimon-Constant, Runes Edition

Vous voulez encore pêcher ? Essayez le *Fleet* original ! Obtenez des permis, des bateaux et pêchez dans le grand bleu. Le joueur qui gère le mieux ses ressources et acquiert le plus de points de victoire (PV) grâce à la pêche, aux permis et aux bateaux construira la meilleur flotte et mènera son équipage à la victoire ! Un jeu de cartes pour 2 à 4 joueurs.

Disponible sur :

www.eagle-gryphon.com

Fleet : The Dice Game : Dicey Waters

Lors de la mise en place, donnez à chaque joueur une feuille de score du Village de pêche en plus des autres feuilles de score. **La seule façon** de cocher les cases du village de pêche est d'utiliser un dé comme une pièce et au lieu de gagner une pièce (ou deux si vous avez le magasin d'appâts), vous pouvez cocher une case dans le village de pêche. Cela peut se faire soit à la phase des bateaux, soit à la phase de ville. **Vous ne pouvez pas utiliser une action étoile pour cocher des cases dans les bâtiments du village de pêche.** Les cases de chaque bâtiment doivent être cochées dans l'ordre, de haut en bas. Par exemple, il faut 3 coches pour activer le bâtiment Croisière touristique. Une fois le cercle d'activation d'un bâtiment coché, vous pouvez immédiatement utiliser la capacité ou l'action fournie par ce bâtiment.

Capacités des bâtiments du village de pêche

Crédit Crabes Unis : Lorsque vous utilisez la face du dé, prenez 5 pièces. Il rapporte 2 PV à la fin de la partie.

Bar du Loup de Mer : Lorsque vous l'activez, choisissez un type de bateau. Chaque fois qu'un bateau de ce type prend du poisson, il en prend 1 de plus. Plusieurs joueurs peuvent choisir le même type de bateau. Vous ne pouvez pas sélectionner des bateaux de type Crabe royal avec cette capacité. Il rapporte 1 PV à la fin de la partie.

Aquarium : Après avoir utilisé la face d'un dé ville, remplissez également la case suivante sur cette piste. Lorsque vous remplissez une étoile, faites une action étoile. Il rapporte 1 PV à la fin de la partie.

Motel du Phare : À tout moment après l'activation, vous pouvez cocher les 4 pièces du bâtiment pour gagner 4 pièces. À utiliser une seule fois. Il rapporte 1 PV à la fin de la partie.

Poissonnerie Ridback : À chaque fois que vous gagnez des pièces, vous pouvez utiliser 2 pièces pour cocher 1 poisson sur ce bâtiment. Cela signifie que ces pièces ne sont pas utilisées sur la piste de pièces. Vous pouvez répartir les pièces gagnées, donc si vous gagnez 7 pièces, vous pouvez prendre 2 poissons et 3 pièces. Les poissons de ce bâtiment rapportent 1 PV chacun à la fin de la partie.

Club du premier maître : Lorsque vous cochez le cercle d'activation, vous effectuez une phase de pêche privée, comme avec le Club du capitaine du port.

Bateaux d'affrètement : N'importe quel dé bateau peut désormais être utilisé pour cocher les cases de crabe royal, au lieu d'utiliser le symbole figurant sur le dé. Il rapporte 2 PV à la fin de la partie.

Croisière touristique : Vous pouvez utiliser le dé ville pour remplir l'hexagone correspondant au lieu d'utiliser le dé normalement. À la fin de la partie, vous marquez des points en fonction du nombre d'hexagones que vous avez remplis. 1|2|3 hexagones = 3|8|15 PV