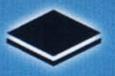


	0	1	2	3	4
Station d'entrainement augmente la capacité de déplacement des aquanautes	 3	 4	 5	 5	 5
Station technique augmente la capacité de déplacement des sous-marins	 4	 5	 6	 6	 6
Station echo augmente la portée du sonar	 4	 5	 6	 6	 6
Station de recherche augmente la capacité d'analyse à distance	 0	 1	 2	 2	 2
Station d'analyse augmente la rentabilité des coffres	 2	 3	 4	 4	 4

?	Points vestiges atlantide	1		0			
2		1		0			
							
0/1/3	3/2/1	3/2/1	4/3/1	4/3/1	6/5/4	4/3/2	2/1/1

NAUTILUS

Phase 1 : Achat module et/ou immersion

Achat : 1 seul module par tour. Coût module : technique : 1 Nemo / habitation : gratuit. **Immersion** : 1 à 4 Nemo (zone la plus profonde prévaut). Non cumulatif en cas d'immersion multiple. 1 Nemo par aquanaute embarqué sur module habitation. Pose d'un marqueur couleur sur vos modules immergés (sauf habitation).

Phase 2 : Utilisation des aquanautes

Déplacement : de 3 à 5 modules* pour 1 à 2 aquanautes (à répartir). **Activation module** : automatique par l'arrivée d'un aquanaute. Un module peut être activé par différents joueurs, contre une taxe de 1 nemo versée au propriétaire. Tout aquanaute dédié à un module est immobilisé jusqu'à la fin du jeu. **Marqueur** : face 0 (colonnes 0 et 1) / face 1 (après ligne rouge) + ajout marqueur 3 si vous avez la majorité des modules par station. Marqueur 3 impenable avec 4 modules activés.

Phase 3 : Utilisation des sous-marins

Mise en service : Placez un sous-marin devant un sas bleu libre, d'un module occupé par au moins 2 de vos aquanautes (en remettre un dans votre réserve) **Sonar** : coût 1 nemo **Déplacement** : 4 à 6 cases* **Découvertes** : coût 1 Nemo (2 dans la fosse) sauf tuiles marron (gratuit) **Tuile +3** : 1 déplacement supplémentaire et immédiat de 3 cases pour un sous marin **Coquillage** : vous permet de regarder 0-2* trésors **Atlantide** : chaque vestige découvert est placé sur le mini plateau avec l'un de vos marqueurs, et vous permet un déplacement immédiat de 2 modules d'un aquanaute de votre choix.

(*selon nombre de modules activés)