

 PRINT & PLAY 

THALES

THE CARD GAME

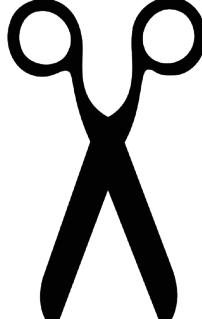


CONSEILS POUR FABRIQUER VOTRE JEU

OUTIL UTILE



OU

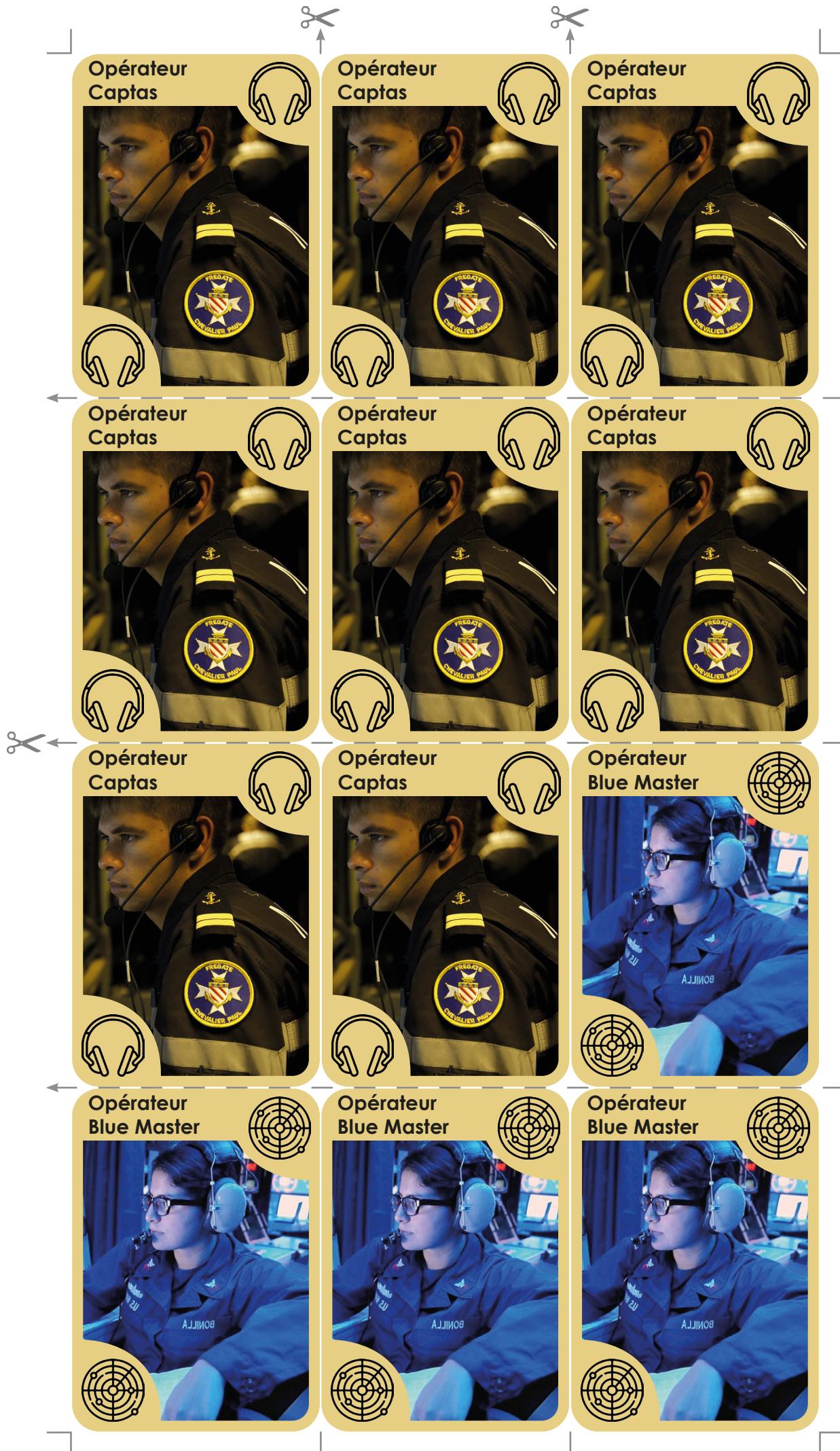


Impression : A4 en recto verso

MATÉRIEL DU JEU

- **40 cartes Équipage PATMAR**
- **40 cartes Senseur Frégate**
- **6 cartes Équipage Élite Frégate**
- **40 Cartes Sous-Marin**
- **12 Cartes Scénarios**
- **9 Cartes Environnement**
- **1 Plaquette de jeu PATMAR**
- **1 Plaquette de jeu Frégate**
- **3 Cartes Compteur de Tour**
- **4 Cartes Aide de Jeu**

CARTES FRÈGATE





CARTES FRÈGATE



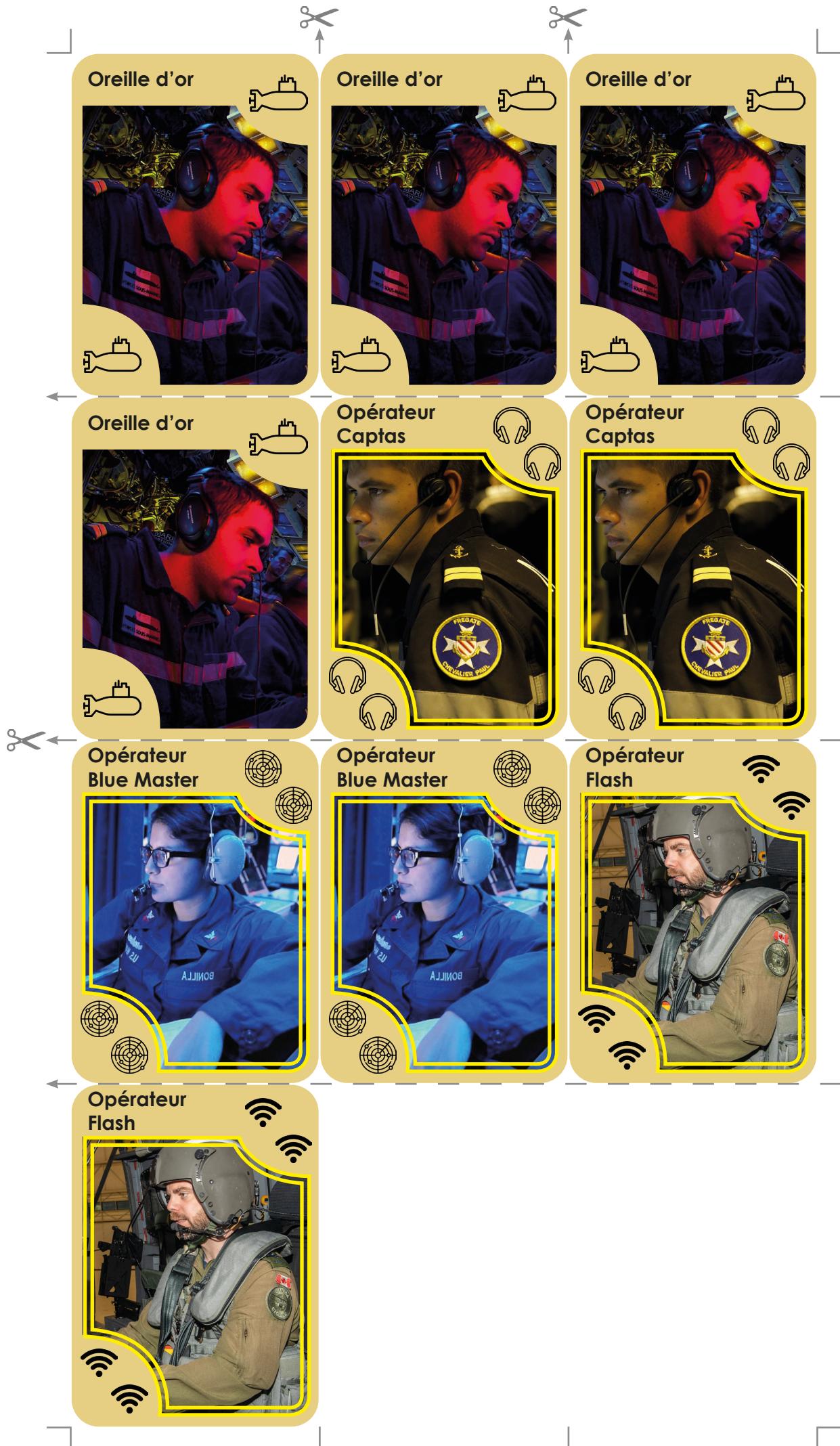


CARTES FRÈGATE





CARTES FRÈGATE



Équipage



Équipage



Équipage



Équipage



Équipage



Équipage



Équipage



Équipage



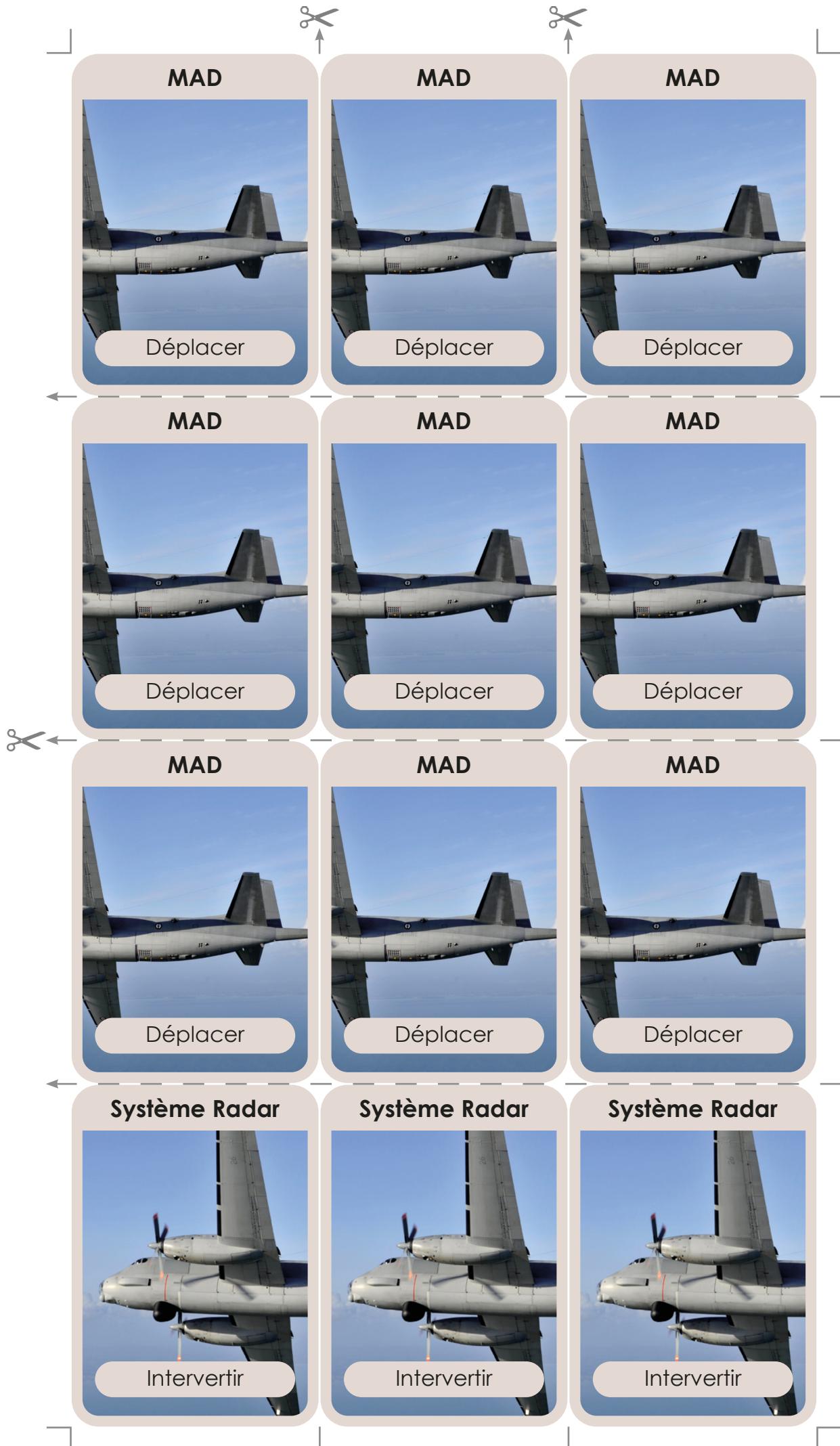
Équipage



Équipage



CARTES PATMAR



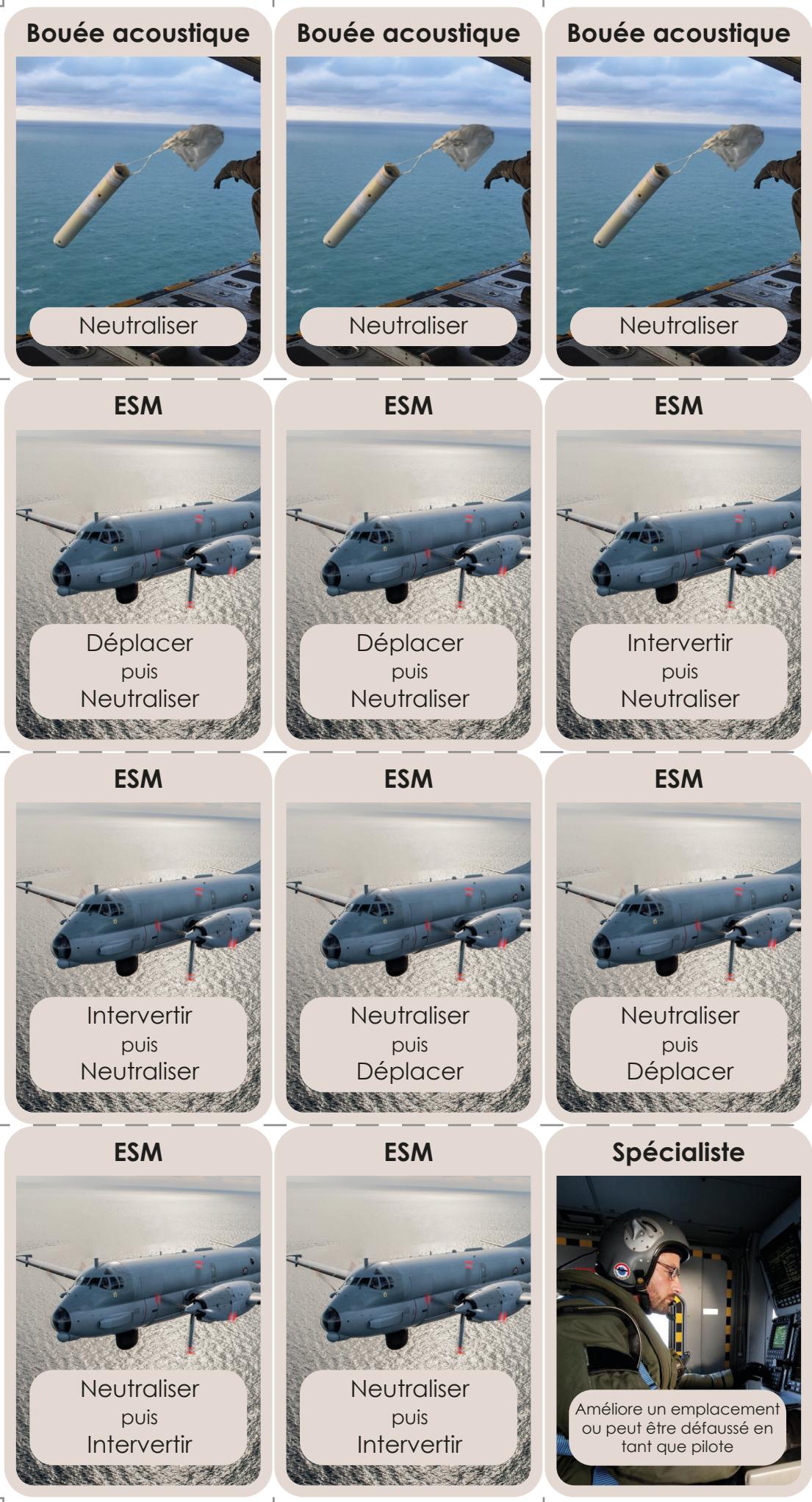


CARTES PATMAR





CARTES PATMAR





CARTES PATMAR



Senseur



Senseur



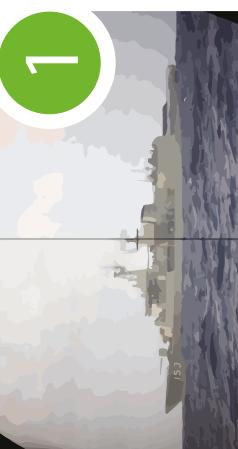
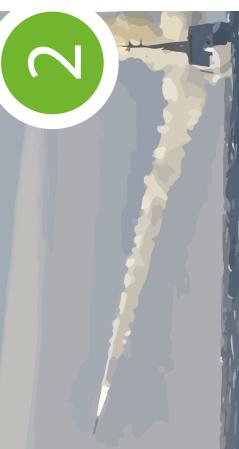
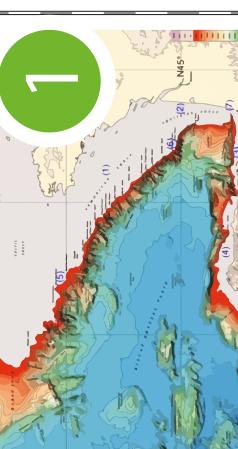
Senseur



Senseur



CARTES SCÉNARIO

SCENARIO 3	1		<p>Le sous-marin récupère toutes les informations concernant la météo et les courants marins, principalement pour faciliter sa navigation en littoral étranger.</p>	SCENARIO 4	2		<p>Surveillant les fréquences, le sous-marin analyse et catégorise en signatures les émissions radio de différents appareils ou armements présents sur le littoral.</p>
SCENARIO 3	1		<p>Le sous-marin utilise ses sonars pour détecter les navires et avions de surveillance, enregistrant les positions et mouvements des différentes patrouilles.</p>	SCENARIO 4	2		<p>Grâce à ses senseurs électro-optiques, le sous-marin surveille le littoral et est le premier à savoir quand un missile ou une fusée de détresse est tirée.</p>
SCENARIO 3	1		<p>Le sous-marin débarque et récupère des commandos en missions de reconnaissance spéciale sur les opérations et l'armement militaire français.</p>	SCENARIO 4	2		<p>Scrutant les côtes françaises, le sous-marin se renseigne sur la défense intérieure du pays.</p>
SCENARIO 3	1		<p>En cartographiant le plancher océanique du Golfe de Gascogne, les manœuvres du sous-marin seront plus aisées dans sa prochaine mission sur les côtes françaises.</p>	SCENARIO 4	2		<p>Equipé de systèmes d'écoute, le sous-marin espionne les communications échangées entre les navires de patrouille et les bases maritimes françaises.</p>

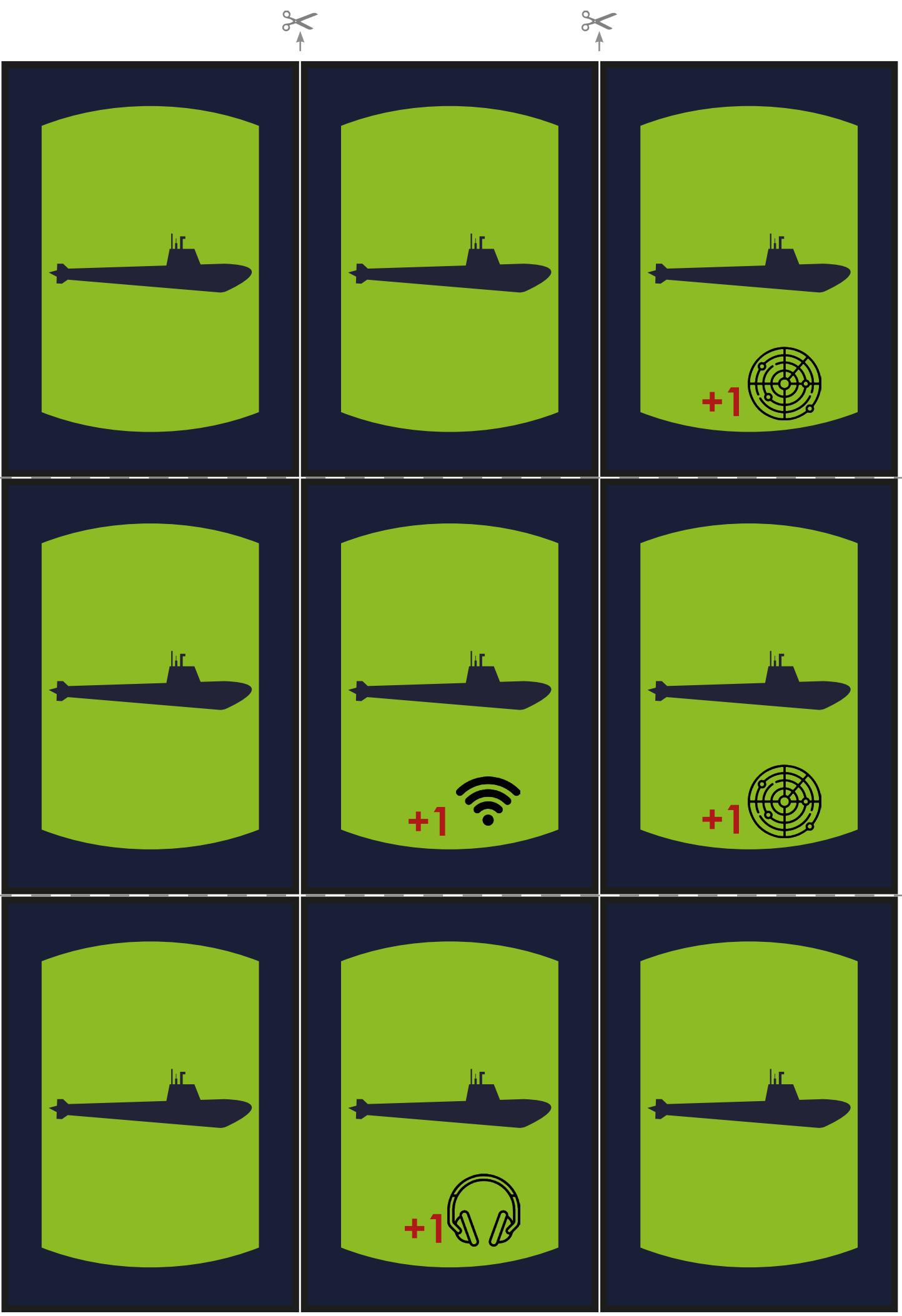


CARTES SCÉNARIO



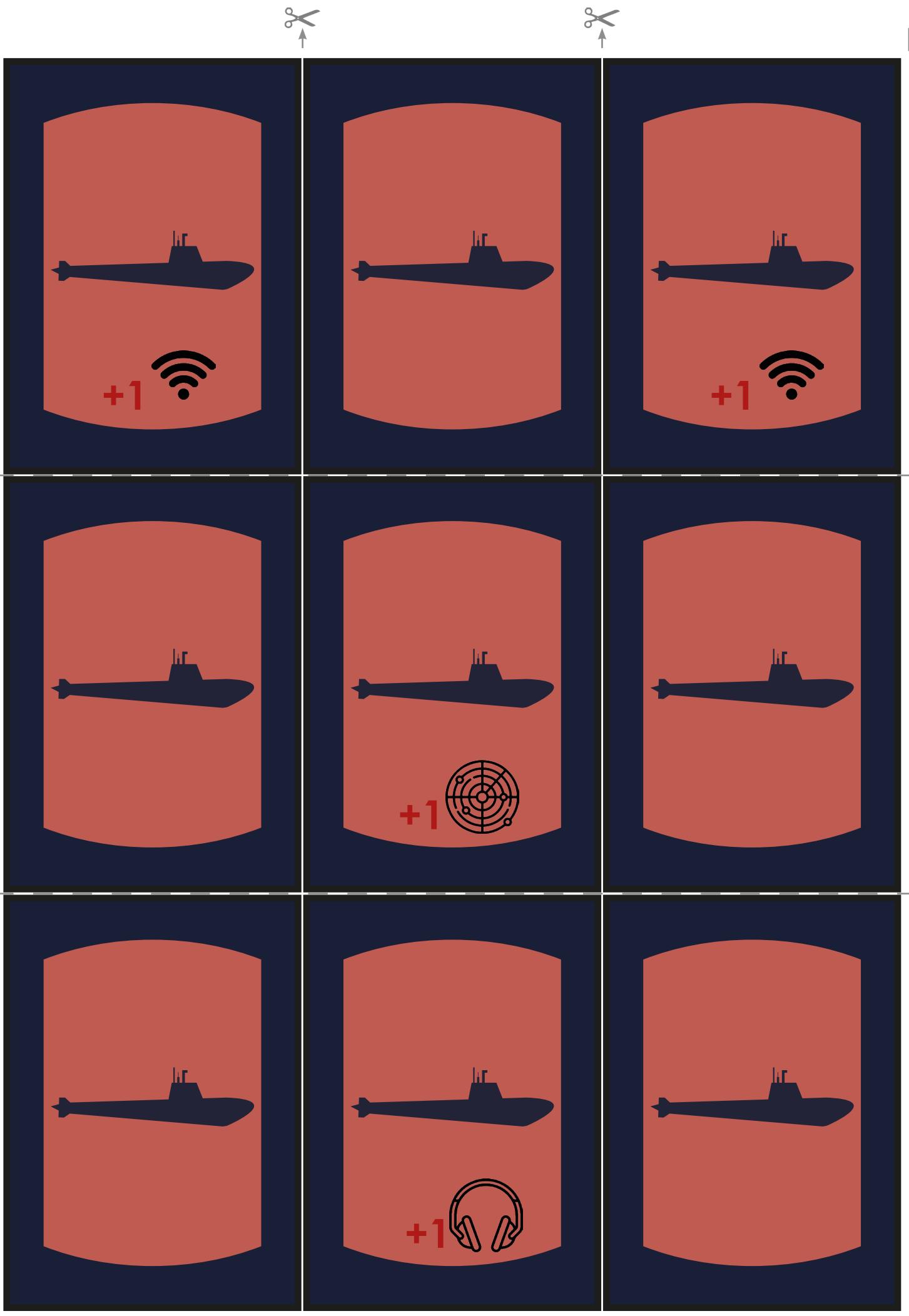


CARTES SOUS-MARIN



<p>Rétraction du sonar remorquée</p> <p>Détection La PATMAR ne peut pas utiliser ses effets routiniers</p> <p>Neutralisation La PATMAR défausse 1 spécialiste équipé (ne rien faire s'il n'y en a pas)</p> <p>2</p>	<p>Récupération des nageurs de combat</p> <p>Détection La PATMAR ne peut pas utiliser ses effets routiniers</p> <p>Neutralisation Remplir les 2 premiers emplacements libres de la rivière avec des cartes sous-marins</p> <p>3</p>	<p>Naviguer le long d'un relief</p> <p>Détection Cette carte ne peut pas être la cible directe d'une carte défausser de la PATMAR</p> <p>Neutralisation</p> <p>3</p>
<p>Naviguer le long d'un relief</p> <p>Détection Cette carte ne peut pas être la cible directe d'une carte défausser de la PATMAR</p> <p>Neutralisation</p> <p>3</p>	<p>Anomalie détectée au sonar</p> <p>Détection Les cartes IA dans cette zone ne peuvent plus être déplacées ou interverties par un joueur</p> <p>Neutralisation La PATMAR défausse 1 spécialiste équipé (ne rien faire s'il n'y en a pas)</p> <p>2</p>	<p>Se poser sur le fond</p> <p>Détection Les cartes IA dans cette zone ne peuvent plus être déplacées ou interverties par un joueur</p> <p>Neutralisation Remplir les emplacements de la rivière adjacents libres avec des cartes sous-marin</p> <p>2</p>
<p>Ouverture des tapes de torpille</p> <p>Détection Le nombre de carte maximum dans la main des joueurs est réduit de 1</p> <p>Neutralisation</p> <p>1</p>	<p>Réduire la vitesse</p> <p>Détection La PATMAR défausse 1 senseur</p> <p>Neutralisation Remplir le 1er emplacement libre de la rivière avec une carte sous-marin</p> <p>2</p>	<p>Réduire la vitesse</p> <p>Détection La PATMAR défausse 1 senseur</p> <p>Neutralisation La PATMAR défausse 1 spécialiste équipé (ne rien faire s'il n'y en a pas)</p> <p>2</p>

CARTES SOUS-MARIN



Dérober à grande vitesse

Détection

Le niveau de l'hélicoptère est de 0, peu importe le nombre de pilote équipé(s)



Neutralisation

Piocher 1 carte scénario et la placer dans la zone ci-dessus

2

Dérober à grande vitesse

Détection

Le niveau de l'hélicoptère est de 0, peu importe le nombre de pilote équipé(s)



Neutralisation

Piocher 1 carte scénario et la placer dans la zone ci-dessus

2

Mise à l'eau des nageurs de combat

Détection

Le niveau du centre de commandement est de 0, peu importe le nombre de commandant équipé(s)



Neutralisation

1

Mise à l'eau des nageurs de combat

Détection

Le niveau du centre de commandement est de 0, peu importe le nombre de commandant équipé(s)



Plonger

Détection

La FREGATE défausse 1 équipage

Neutralisation

1

Plonger

Détection

La FREGATE reprend en main 2 équipages engagés

Neutralisation

Piocher une carte scénario et la placer dans la zone ci-dessus

2

Ouverture des tapes de torpille

Détection

Le nombre de carte maximum dans la main des joueurs est réduit de 1



Neutralisation

1

Réduire la vitesse

Détection

La FREGATE défausse 1 spécialiste équipé (ne rien faire si il n'y en a pas)

Neutralisation

Piocher une carte scénario et la placer dans la zone ci-dessus

2

Naviguer le long d'un relief

Détection

La FREGATE défausse 1 équipage

Neutralisation

La FREGATE défausse 1 spécialiste équipé (ne rien faire s'il n'y en a pas)

2

CARTES SOUS-MARIN



Mise à l'eau des nageurs de combat

Détection

Pendant la phase de la Rivière, piocher 1 carte sous-marin supplémentaire



Neutralisation

1

Dérober à grande vitesse

Détection

Révéler les cartes sous-marin adjacentes



Neutralisation

Piocher une carte scénario et la placer dans la zone ci-dessus

2

Anomalie détectée au sonar

Détection

Pendant la phase de la Rivière, piocher 1 carte sous-marin supplémentaire



Neutralisation

Remplir les emplacements de la rivière adjacents libres avec des cartes sous-marin

2

Se poser sur le fond

Détection

Révéler les cartes sous-marin adjacentes

1

Réduire la vitesse

Détection

Déplacer cette carte dans la première zone libre à sa droite

2

Ouverture des tapes de torpille

Détection

Remplir les emplacements de la rivière adjacents libres avec des cartes sous-marin

2

Neutralisation

Remplir le premier emplacement libre de la rivière avec 1 carte sous-marin

Dérober à grande vitesse

Détection

Déplacer cette carte dans la première zone libre à sa droite

3

Détection

Remplir les emplacements de la rivière adjacents libres avec des cartes sous-marin

3

Neutralisation
Remplir les 2 premiers emplacements libres de la rivière avec des cartes sous-marins

Ouverture des tapes de torpille

Détection

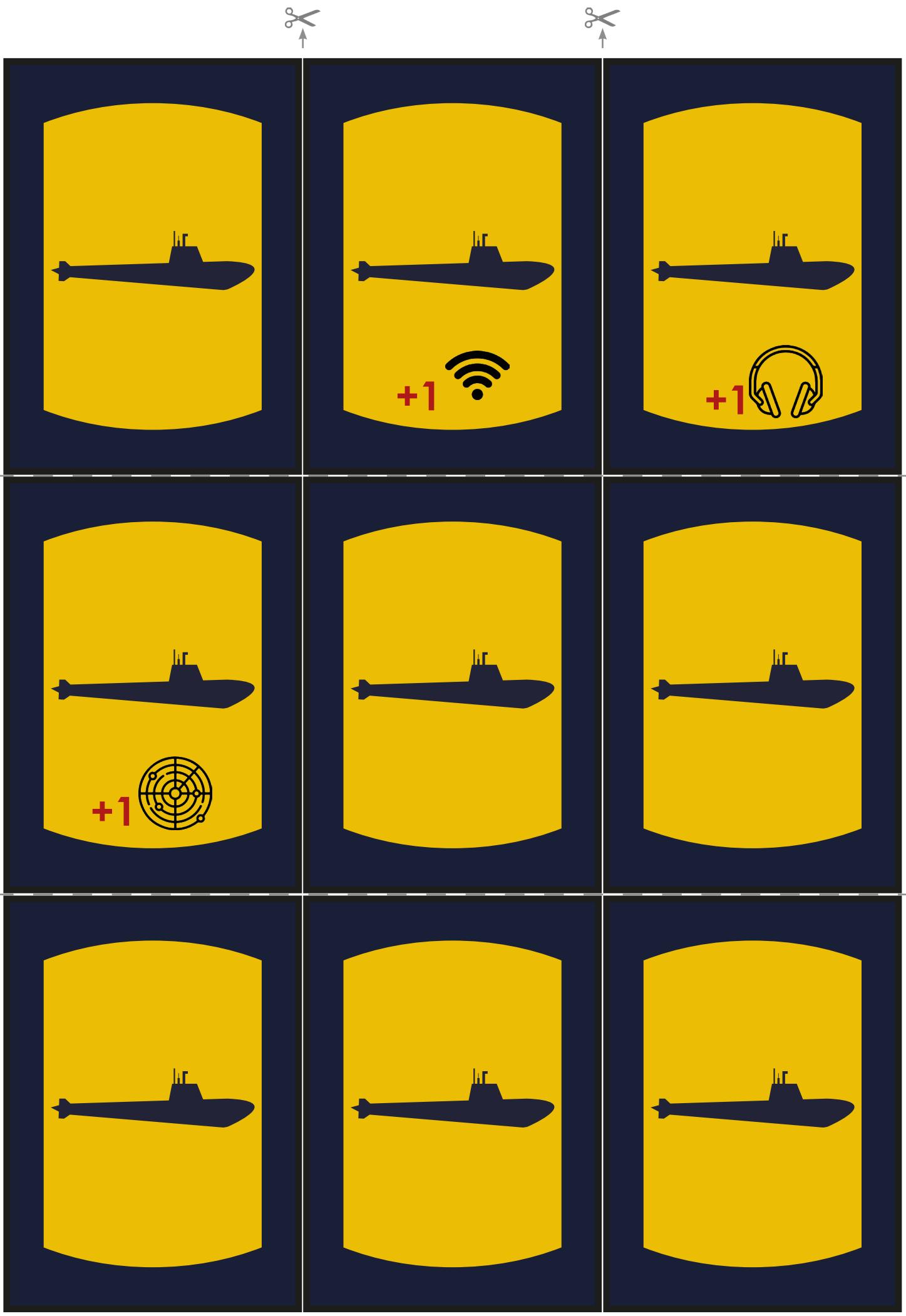
Remplir le premier emplacement libre de la rivière avec 1 carte sous-marin

2

Neutralisation

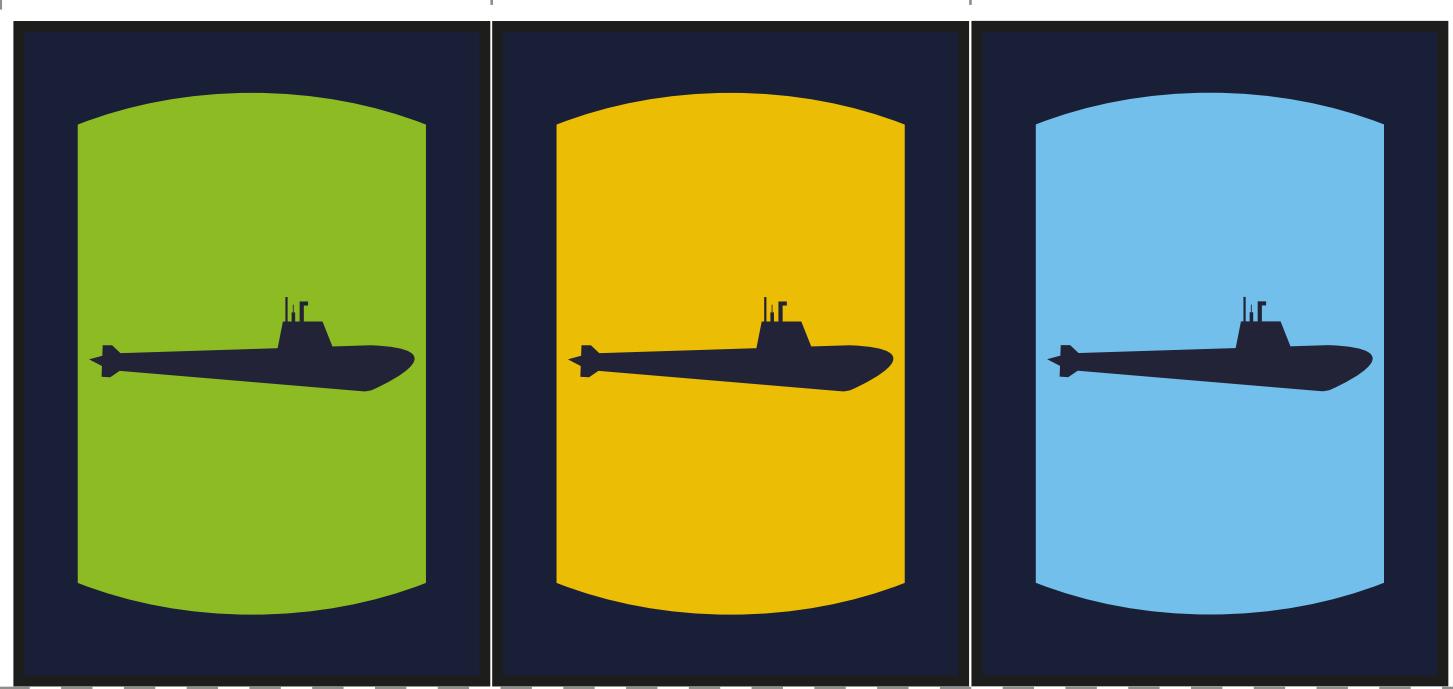
Remplir les 2 premiers emplacements libres de la rivière avec des cartes sous-marins

CARTES SOUS-MARIN



<p>Encrypter les informations</p> <p>Détection Vous ne pouvez pas récupérer de carte scénario</p>  <p>1</p>	<p>Encrypter les informations</p> <p>Détection Vous ne pouvez pas récupérer de carte scénario</p>  <p>2</p>	<p>Optimiser les transmissions</p> <p>Détection La zone ci-dessus ne peut pas contenir plus d'1 carte scénario, l'excédent est défaussé au sous-marin</p>  <p>2</p>
<p>Optimiser les transmissions</p> <p>Détection La zone ci-dessus ne peut pas contenir plus d'1 carte scénario, l'excédent est défaussé au sous-marin</p>  <p>Neutralisation</p> <p>2</p>	<p>Couper les transmissions</p> <p>Détection Remplir la rivière d'autant de carte sous marin qu'il y a de cartes scénarios dans la zone</p> <p>Neutralisation</p> <p>Regrouper TOUTES les cartes scénarios dans la zone ci-dessus</p> <p>1</p>	<p>Obtenir des informations</p> <p>Détection Piocher une carte scénario et la placer dans la zone ci-dessus</p> <p>Neutralisation</p> <p>Remplir le premier emplacement libre à droite de cette carte</p> <p>2</p>
<p>Couper les transmissions</p> <p>Détection Regrouper TOUTES les cartes scénarios dans la zone ci-dessus</p> <p>Neutralisation</p> <p>Remplir la rivière d'autant de carte sous marin qu'il y a de cartes scénarios dans la zone</p> <p>2</p>	<p>Ecouter les fréquences protégées</p> <p>Détection Remplir la rivière d'autant de carte sous marin qu'il y a de cartes scénarios dans la zone</p> <p>Neutralisation</p> <p>Piocher une carte scénario et la placer dans la zone ci-dessus</p> <p>2</p>	<p>Ecouter les fréquences protégées</p> <p>Détection Piocher une carte scénario et la placer dans la zone ci-dessus</p> <p>Neutralisation</p> <p>Remplir les 2 premiers emplacements libres de la rivière avec des cartes sous-marins</p> <p>3</p>

CARTES SOUS-MARIN



Utilisation d'un leurre

Détection

Cette carte devient de couleur noire.
Si elle sort de la rivière,
vous avez perdu

Neutralisation

3

Utilisation d'un leurre

Détection

Cette carte devient de couleur noire.
Si elle sort de la rivière,
vous avez perdu

Neutralisation

3

Utilisation d'un leurre

Détection

Cette carte devient de couleur noire.
Si elle sort de la rivière,
vous avez perdu

Neutralisation

3

Utilisation d'un leurre

Détection

Cette carte devient de couleur noire.
Si elle sort de la rivière,
vous avez perdu

Neutralisation

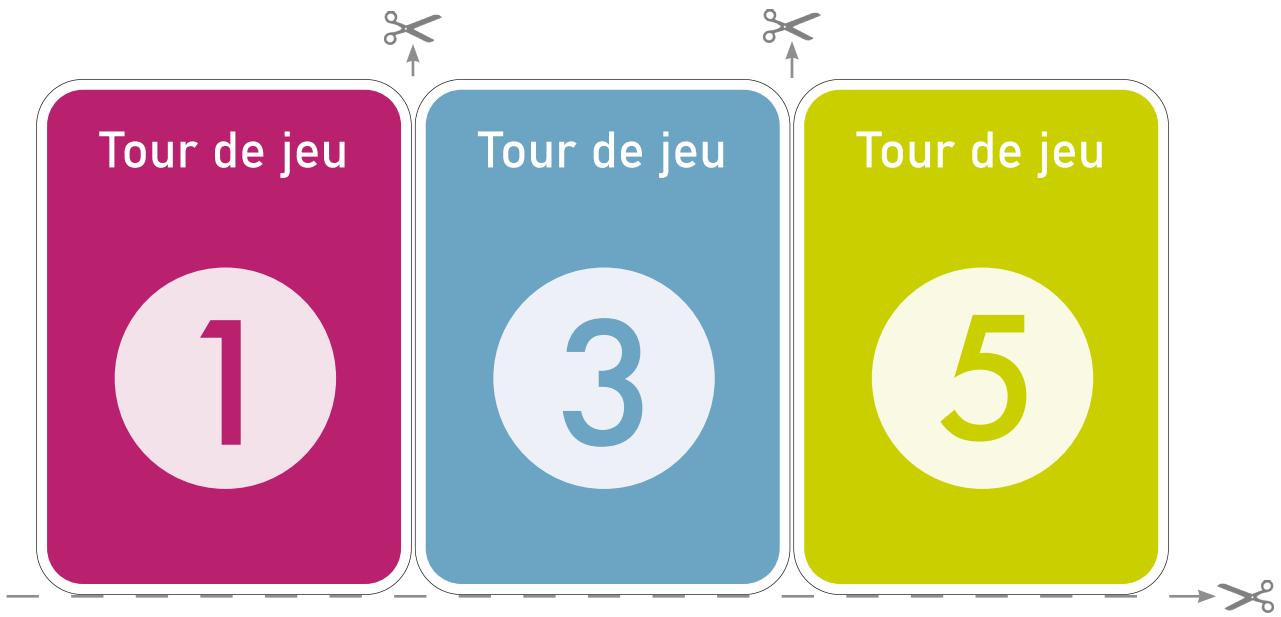
3

CARTES ENVIRONNEMENT



<p>Zone 3</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Symbol</th> <th>Value</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Scuba diver icon</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Maze icon</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Wi-Fi signal icon</td> <td>6</td> </tr> </tbody> </table>	Symbol	Value	Scuba diver icon	0	Maze icon	0	Wi-Fi signal icon	6	<p>Zone 2</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Symbol</th> <th>Value</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Scuba diver icon</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Maze icon</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Wi-Fi signal icon</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>	Symbol	Value	Scuba diver icon	3	Maze icon	1	Wi-Fi signal icon	1	<p>Zone 1</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Symbol</th> <th>Value</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Scuba diver icon</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Maze icon</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Wi-Fi signal icon</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	Symbol	Value	Scuba diver icon	0	Maze icon	5	Wi-Fi signal icon	0
Symbol	Value																									
Scuba diver icon	0																									
Maze icon	0																									
Wi-Fi signal icon	6																									
Symbol	Value																									
Scuba diver icon	3																									
Maze icon	1																									
Wi-Fi signal icon	1																									
Symbol	Value																									
Scuba diver icon	0																									
Maze icon	5																									
Wi-Fi signal icon	0																									
<p>Zone 3</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Symbol</th> <th>Value</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Scuba diver icon</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Maze icon</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Wi-Fi signal icon</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	Symbol	Value	Scuba diver icon	0	Maze icon	0	Wi-Fi signal icon	0	<p>Zone 2</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Symbol</th> <th>Value</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Scuba diver icon</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Maze icon</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Wi-Fi signal icon</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table>	Symbol	Value	Scuba diver icon	1	Maze icon	1	Wi-Fi signal icon	3	<p>Zone 1</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Symbol</th> <th>Value</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Scuba diver icon</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Maze icon</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Wi-Fi signal icon</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table>	Symbol	Value	Scuba diver icon	0	Maze icon	0	Wi-Fi signal icon	5
Symbol	Value																									
Scuba diver icon	0																									
Maze icon	0																									
Wi-Fi signal icon	0																									
Symbol	Value																									
Scuba diver icon	1																									
Maze icon	1																									
Wi-Fi signal icon	3																									
Symbol	Value																									
Scuba diver icon	0																									
Maze icon	0																									
Wi-Fi signal icon	5																									

COMPTEUR DE TOUR



Tour de jeu



Tour de jeu



Tour de jeu



AIDE DE JEU

AIDE DE JEU SCENARIOS

Une carte Scénario contient:

1

Les points gagnés par le sous-marin si il récupère cette carte

Le(s) point(s) gagné(s) par les joueurs s'ils récupèrent cette carte

Une explication des missions du sous-marin, ses cibles et ses objectifs.

AIDE DE JEU SOUS-MARIN

Une carte Sous-marin contient:

Peut contenir:
une couleur, permettant aux joueurs de défausser les cartes à côté de même couleur

Peut contenir:
une description prenant effet quand la carte est Révélée

AIDE DE JEU ENVIRONNEMENTS

Une carte Environnement contient:

Des prérequis d'équipement nécessaires à la FREMM pour retourner la carte Sous-marin

Une face recto avec une première liste de prérequis, plus accessible

Une face verso avec une deuxième liste de prérequis, moins accessible

TOUR DE JEU AIDE DE JEU

- Piocher 3 cartes Sous-marin et 1 carte Scénario.
- Chaque joueur Pioche. La frégate peut échanger ses équipages.
- Engagement des ressources des joueurs.
- Résolution des missions et des effets des cartes.
- Déplacement des cartes Sous-marin et des cartes Scénario.
- Avancer le compétiteur de tour.

FREIGATE

Oreille d'or

Blue Scan

Officier de lutte
anti sous-marine

3

4

5

6

Permet de regarder
X carte(s) sous-marin
pendant la phase de
préparation

Officier de lutte
anti sous-marine

0

1

2

3

Défini le nombre
d'équipage normaux
que la Frégate peut
engager en un tour

Flash Sonics



Blue Master



Captas-4



Les cartes posées sont
défaussées à la fin
du tour et le joueur
peut piocher autant
de fois que de carte
défaussées

Début : 4 cartes

1 pioche / tour

7 cartes max

PATMAR

Pilote

Récupérer les cartes senseur utilisées à la fin de la phase d'action

Spé

Début : 4 cartes

1 pioche / tour

7 cartes max

Radariste

+ 1



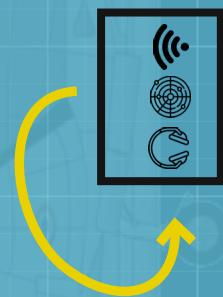
Effet

Permet de récupérer une carte scénario de plus par tour

Débloquer l'emplacement d'équipement ci-dessus

Spé

Navigateur



Effet

Retourner une carte environnement sans obtenir la récompense

Spé

Opérateur boué



Effet

Neutraliser une carte sous-marin sans créer d'effet de chaîne ni obtenir ses points

Neutraliser en obtenant les points

Spé

Tacco

+ 1



Effet

Opérateur multifonction

L'opérateur multifonction devient 2/2/2

Spé

