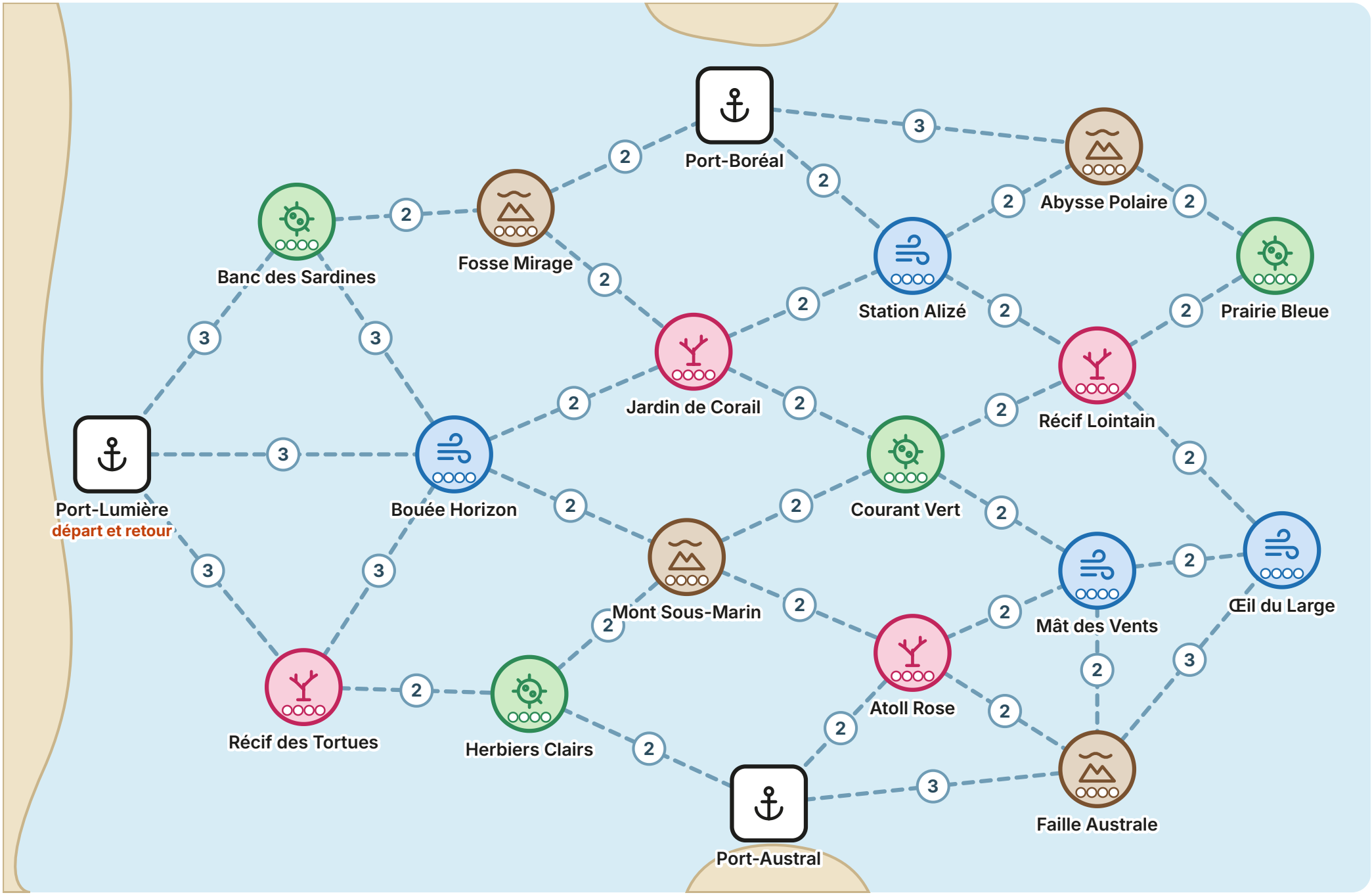
Cap 60 La carte de l'océan

Plancton · Corail · Climat · Abysses · ⚓ port



Le nombre posé sur une route est sa durée en jours. Chaque station reçoit 4 échantillons de son type (3 à deux équipes).

Dé météo : ⚀⚁ +1 jour · ⚂⚃ 0 · ⚄⚅ −1 jour

Cap 60 — La piste du temps

Joue toujours l'équipe la plus en retard. À égalité : la dernière arrivée, dont le marqueur est posé sur les autres.

0	1	2	3	4	**5**	6	7	8	9
10	11	12	13	14	**15**	16	17	18	19
20	21	22	23	24	**25**	26	27	28	29
30	31	32	33	34	**35**	36	37	38	39
40	41	42	43	44	**45**	46	47	48	49
50	51	52	53	54	**55**	56	57	58	59
60 Fin									

Naviguer : somme des jours du trajet, puis le dé météo (au moins 1 jour).

Étudier : 2 jours. Mise 2 fausse : +4 jours ; mise 3 fausse : +8 jours.

Escale au port : 0 jour. Publier des articles, s'équiper.

Terminer : le marqueur passe au jour 60. Rentré à Port-Lumière : +5 points.

Cap 60 Le comptoir des ports

Une carte prise est aussitôt remplacée par celle du dessus de la pioche.

Pioche Équipement

face cachée

Équipement

face visible

Équipement

face visible

Équipement

face visible

Pioche Article

face cachée

Article

face visible

Article

face visible

Article

face visible