

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

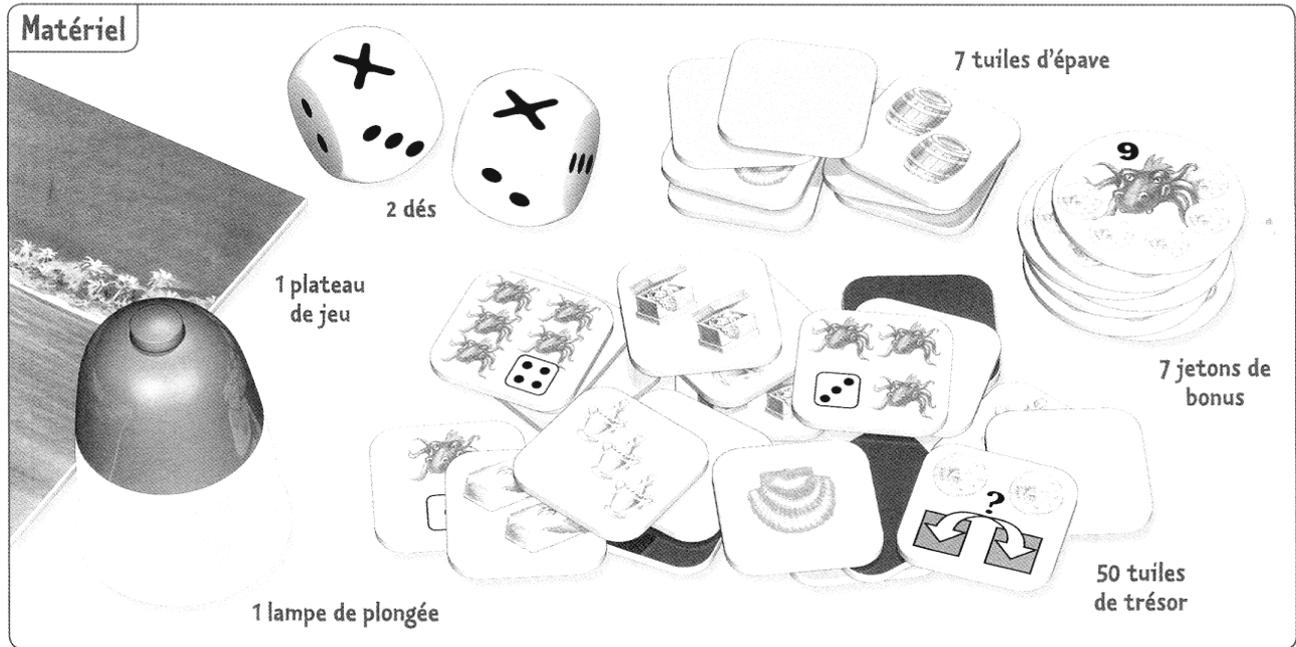
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Une aventure sous-marine pleine de mystères pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans, de Reiner Knizia.



Qu'est-ce qui scintille là au fond de la mer ? C'est une vieille épave avec beaucoup de précieux trésors ! Un défi pour tous les plongeurs. Au cours de chaque plongée, vous devez vous décider à nouveau : prendre un risque en plongeant encore plus profondément ou se contenter d'un trésor plus petit ? A l'aide de la lumière mystérieuse de votre lampe de plongée, vous explorerez le fond de la mer et ramasserez, avec un peu de chance et de tactique, plus de trésors que vos camarades de jeu. Mais attention aux monstres marins ! Ils ne sont pas tous bien intentionnés !

But du jeu

Tous les trésors que vous ramassez lors de la partie rapportent des points. A la fin de la partie, le joueur qui a obtenu le plus de points a gagné.

Les préparatifs

Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, on doit détacher soigneusement les tuiles et insérer les piles dans la lampe de plongée (suivant les explications ci-jointes).

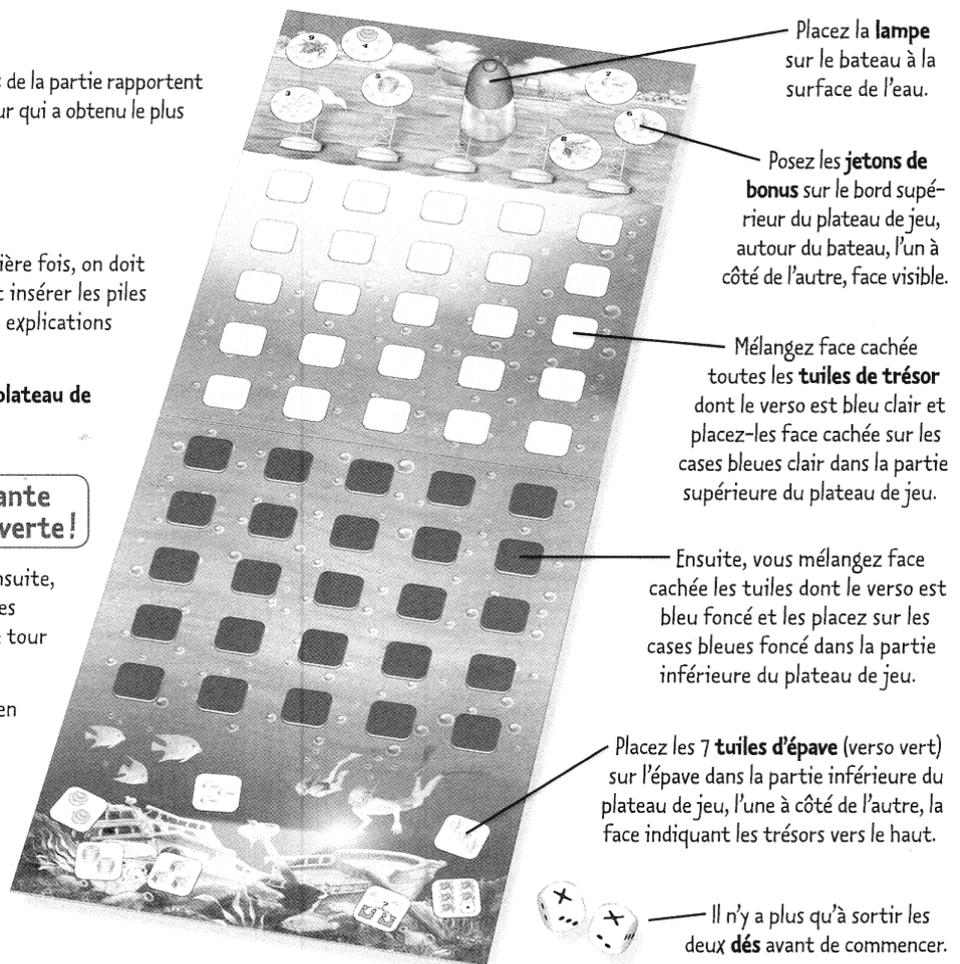
Avant chaque partie, vous placez le **plateau de jeu** au milieu de la table.

Et maintenant, la captivante chasse aux trésors est ouverte !

Le joueur le plus jeune commence. Ensuite, on joue en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour lance les deux dés.

Les points du dé indiquent de combien de cases le joueur déplace la lampe vers le bas. Si le joueur obtient un X, il place ce dé de côté : il ne peut pas l'utiliser pour plonger. Si les deux dés indiquent un X, le tour du joueur est malheureusement fini.

Après avoir lancé les dés, le joueur choisit **un** dé qui indique des



points. En choisissant un dé, pensez bien que vous devez utiliser le nombre total de points.

Décidez de quelle balise flottante vous voulez oser la descente dans les profondeurs et déplacez la lampe vers le bas d'autant de cases que le nombre obtenu au dé choisi. Placez la lampe sur la tuile. Prenez en considération que lors de cette plongée vous ne pouvez plonger que près de cette seule balise flottante. (Si, pendant la manche suivante, c'est à vous de jouer, vous pouvez déterminer une nouvelle plongée en choisissant de nouveau librement entre les cinq balises flottantes.)

Il se cache quelque chose sous chaque tuile bleue. Pour savoir ce que c'est, vous appuyez sur le bouton de la lampe. La lampe doit être stable sur la tuile. Maintenant, tous les joueurs peuvent apercevoir le trésor qui s'y cache. (S'il y a des joueurs qui ne peuvent pas voir le symbole du trésor, vous pouvez ôter un peu la lampe allumée du plateau de jeu de manière à ce qu'elle n'éclaire que cette tuile. Faites attention à ne pas éclairer en même temps d'autres tuiles.)

Après avoir éclairé la tuile, vous ne savez pas encore combien de trésors se cachent au-dessous de cette tuile. Décidez maintenant si vous voulez prendre la tuile ou plonger encore plus profondément.

▷ **Prendre la tuile** : dans ce cas-là vous enlevez la lampe de la tuile, retournez la tuile et la placez face visible devant vous sur la table. Maintenant, vous pouvez voir combien de trésors se cachaient au-dessous de cette tuile. Votre tour est alors fini. Remettez la lampe à sa place sur le bateau. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

▷ **Plonger plus profondément** : Si vous êtes courageux, vous allez vouloir plonger encore plus profondément. Lancez les deux dés encore une fois. Si, la fois précédente, vous aviez obtenu un X, vous ne pouvez relancer qu'un seul dé. Si maintenant les deux dés indiquent un X, votre tour est malheureusement fini. Sinon, vous choisissez de nouveau un dé indiquant des points et plongez vers le bas du nombre de cases indiqué par le dé. Attention : les cases vides (sans tuile de trésor) comptent aussi. Prenez encore une fois la lampe, placez-la sur la nouvelle tuile et éclairez-la. Maintenant, vous devez de nouveau vous décider: soit vous prenez et retournez la tuile (votre tour est alors fini) soit vous plongez encore plus profondément.

Naturellement, il est toujours risqué de continuer à plonger, **mais c'est au fond de la mer que se trouvent les trésors les plus précieux**. Si vous arrivez à plonger jusqu'à l'épave, vous pouvez choisir l'une des **tuiles d'épave** qui s'y trouvent pour la placer devant vous sur la table.

○ Jetons de bonus

Dès qu'un joueur atteint le nombre indiqué pour une sorte de trésor, il peut prendre le jeton de bonus correspondant.

Personne ne peut prendre ces jetons au joueur, même si, au cours de la partie, un autre joueur ramasse plus de tuiles de trésor de la même sorte que lui.

○ Les tuiles spéciales

▷ **Monstre marin:**

Si, dans la lumière de la lampe, vous apercevez un monstre marin, vous devez retourner la tuile sur sa case. Maintenant, vous voyez combien de monstres marins vous avez à affronter. Lancez les dés de nouveau. Si, la fois précédente, vous aviez obtenu un X, vous ne pouvez relancer qu'un seul dé. Si un nombre obtenu est au moins aussi élevé que celui indiqué sur la tuile du



monstre, vous avez gagné. Vous pouvez prendre la tuile et la placer devant vous, face visible. Sinon, vous avez perdu le combat et la tuile reste sur la case avec la face bleue en haut. Dans les deux cas, votre tour est fini après le combat.

Si, pendant la suite de la partie, un joueur atteint la case avec cette tuile, il doit aussi se présenter au combat.



Exemple : Dans l'exemple suivant, vous devez lutter contre 3 monstres marins.

• Si vous disposez encore des deux dés, vous les lancez et obtenez le résultat suivant :

ⓧ Ⓞ → Gagné

Ⓞ Ⓞ → Gagné

Ⓞ Ⓞ → Perdu

• Si vous ne pouvez utiliser qu'un seul dé :

Vous devez au moins obtenir un Ⓞ pour gagner le combat.

▷ **Symbole de l'échange:**

Si, dans la lumière de la lampe, vous apercevez le symbole de l'échange, vous avez deux possibilités :

◇ Ou bien vous prenez la tuile et la placez devant vous sur la table, face visible. A la fin de la partie, elle vaut deux points.

◇ Vous la donnez à un camarade de jeu quelconque et lui prenez en échange une tuile de trésor ou une tuile d'épave de votre choix. Mais dans ce cas-là, à la fin de la partie, ce joueur reçoit deux points pour la tuile d'échange.

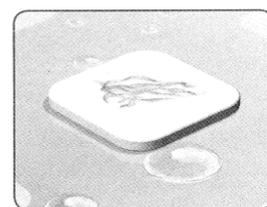
Note : on ne peut pas échanger de tuiles de monstres marins ni de jetons de bonus.

▷ **Caverne:**

Si vous découvrez une caverne, vous ne savez pas ce qu'elle recèle – des trésors précieux ou alors un monstre marin.

▷ **Algues:**

Dans les algues, il n'y a aucun trésor. Pour cette raison, elle ne vaut rien. Seulement, le premier à trouver trois fois des algues reçoit pour cela le jeton de bonus correspondant.



Fin de la partie

La partie se termine immédiatement au moment où un joueur prend du plateau de jeu la dernière tuile ou le dernier jeton d'une sorte (jeton de bonus, tuile de trésor bleu clair, tuile de trésor bleu foncé, tuile d'épave).

Maintenant, chaque joueur compte ses points. Chaque tuile de trésor et chaque tuile d'épave vaut le nombre de trésors, de pièces en or ou de monstres marins qu'elle indique. Malheureusement, la zostère ne vaut rien. Pour chaque jeton de bonus on reçoit 5 points.

A la fin de la partie, le joueur qui a obtenu le plus de points a gagné.