

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 ★★☆☆ modulaire 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

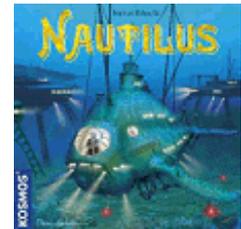




Un jeu de Brigitte et Wolfgang Ditt

pour 2 à 4 joueurs à partir de 12 ans

© 2002 Kosmos



Aventures fascinantes au fond des mers ...

Depuis longtemps, les hommes ont rêvé d'explorer les profondeurs des mers et chercher des trésors inconnus. Vous pouvez faire devenir ce rêve réalité grâce à ce jeu. Pour cela, vous allez construire une citée sous-marine qui servira de base de départ pour votre exploration.

Vous allez devoir récupérer le maximum de découvertes maritimes possibles et également développer au mieux la citée sous-marine.

Contenu

1. Le **Plateau de jeu** représentant le fond de la mer, avec **4 zones** de différentes profondeurs (du + clair au plus foncé) :
 - Le **lagon** (zone centrale)
 - Les **fonds sous-marins** (zone plus foncée autour du lagon).
 - Les **grands fonds** (zone encore plus foncée autour des fonds sous-marins)
 - La **fosse sous marine** (la zone la plus foncée située dans la partie droite du plateau).

1 **Pion 1^{er} joueur**. Permet de savoir qui est le premier joueur.

2. Des pions de **découvertes sous-marines**.
60 pions au total (dont 15 pions « Atlantide »), soit 15 pour chaque profondeur.

3. Le **module de base** de la citée sous marine. C'est à partir de celui-ci que sera construit le reste de la citée.

4. Les **modules** :

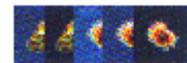
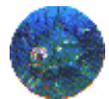
20 **modules d'habitation**
(hexagones vert foncé et violet).

20 **modules d'exploration**
(5 différents, 4 de chaque type).

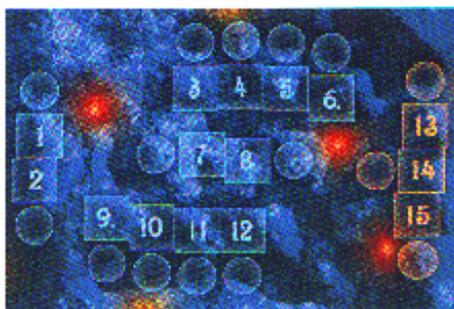
5. 60 **aquanautes** (15 par couleur) : ce sont les habitants de la cité, qui vont faire fonctionner les modules de recherche ainsi que les sous-marins.

80 **marqueurs modules** (20 par couleur). Ils servent à savoir lequel des joueurs a construit chaque module.

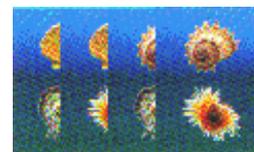
6. 12 **sous marins** (3 par couleur).



7. 1 **Plateau** des « **ruines de l'Atlantide** ».
C'est sur ce plateau que seront déposés les pions « **découvertes de l'Atlantide** ».



8. 4 **Missions spéciales**. Elles peuvent apporter des points supplémentaires à la fin de la partie.



9. Des billets **Nemo** : c'est l'argent qui servira à faire face aux dépenses liées à l'achat, la construction, à l'utilisation des modules de la cité ainsi qu'à l'exploration sous marine.



10. 4 **Tableaux de contrôle** et de résumé.
30 **marqueurs de points**
(20 x 0/1, 5 x 3/3, 5 x 1-5)



Préparation

Avant la première partie, il faut enlever les tuiles de leurs supports.

- Le plateau de jeu est placé au milieu de la table.
- Le module de base de la station sous-marine (doté de 8 sas) est placé sur le plateau. Pour la première partie, utilisez la mise en place comme sur la page 2 de la règle allemande. Pour les parties suivantes, le module de base pourra être placé n'importe où ailleurs sur la partie Lagon en faisant attention d'orienter le module pour que les sas bleus soient en face des cotés du plateau de jeu. 
- Trier les différents modules en 7 piles :
 - 10 modules d'habitation (violet).
 - 10 modules d'habitation (vert foncé).
 - 4 modules sonar (marron)
 - 4 modules d'entraînements (vert clair)
 - 4 modules techniques (gris)
 - 4 modules de recherche (bleu)
 - 4 modules d'analyse (noir)
- Les pions des découvertes sous-marines sont triés par couleur, correspondant aux différentes parties du plateau.
 - 26 pour les fonds sous-marins 
 - 20 pour les grands fonds 
 - 14 pour la fosse sous marine. 

Ils sont ensuite placés au hasard face caché sur le plateau de jeu dans les différentes zones correspondant à leur couleur.

5. Le petit plateau **Atlantide** est posé à côté du plateau de jeu. Les pions points de victoire (pions marron marqués de 1 à 5) sont placés à côté du plateau **Atlantide**. Ils seront sélectionnés selon le nombre de joueurs :

4 joueurs : les pions 5, 4, 2 et 1



3 joueurs : les pions 5, 3 et 1



2 joueurs : les pions 4 et 2



Les pions restants seront remis dans la boîte.

Des points de victoires seront attribués selon les découvertes « **Atlantide** » récoltés par chacun des joueurs.

6. Les 5 pions (de 5 couleurs différentes) avec la valeur 3 sont placés à côté du plateau de jeu. Ils seront attribués aux joueurs les plus avancés dans le contrôle des différents modules.



7. Chaque joueur prend :

- les figurines correspondant à sa couleur :
 - 15 aquanautes
 - 3 sous-marins
 - 30 marqueurs
- son argent :
 - à 4 joueurs : 45 Nemos
 - à 3 joueurs : 50 Nemos
 - à 2 joueurs : 55 Nemos

L'argent restant est posé à côté du plateau et constituera la banque pour la partie.

- 1 tableau de bord devant lui et les 5 pions (de couleurs différentes) marqués 1 sur une face et 0 sur l'autre. Ils sont posés sur la première colonne de la rangée correspondante.
- 1 carte « Mission Spéciale ». Les cartes sont mélangées et distribuées face caché, une pour chaque joueur. Les joueurs peuvent les consulter mais sans les montrer aux autres joueurs.

Le tableau de bord

Points de découverte



Points pour les stations de recherche

Règle résumée

- La moitié gauche du tableau indique le nombre de modules que le joueur fait fonctionner, ceci pour chaque catégorie.
Au début de la partie, tous les pions sont placés sur la première colonne, avec la face « 0 » au dessus.
Lorsqu'un joueur met en route un premier module, il déplace le pion correspondant d'une case vers la droite.
Lorsqu'il fait fonctionner un second module de même type, il déplace son pion d'une colonne vers la droite et le retourne pour faire apparaître la face « 1 ».
A partir de la 3^{ème} colonne (après la ligne rouge), il le déplace d'une colonne vers la droite en gardant la face « 1 » visible. Mais s'il devient le joueur avec le plus de modules de ce type en fonction, il place au dessus de son pion 1, le pion de la couleur correspondante marqué 3.
Si un autre joueur fait mieux, il récupère le pion. Il ne suffit pas de faire aussi bien pour récupérer le pion chez un autre joueur, mais il faut avoir plus de modules en fonction que lui. A partir de 4 modules contrôlés, il n'est plus possible de se faire subtiliser le pion 4.
Le tableau sert également à indiquer quelles sont les possibilités offertes par le contrôle des modules.
- Les découvertes sous-marines récoltées avec les sous-marins seront entreposées sur la moitié supérieure droite du tableau. Elles seront déposées sur leurs cases correspondantes, les points de victoires « Atlantide » seront posés sur la case avec un point d'interrogation.
- Sur la moitié inférieure se trouve un résumé des règles et du tour de jeu.

Déroulement du jeu

Déroulement en bref :

- Le jeu se joue en tours.
Chaque tour est divisé en 3 phases.
- Le 1^{er} joueur exécute complètement la phase 1, puis le joueur à sa gauche et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs aient exécuté la phase 1.
- De la même manière, on exécute la phase 2, puis la phase 3.
- Quand les 3 phases sont terminées, le tour est terminé.
- Le tour suivant commence, et le joueur à la gauche du 1^{er} joueur devient le nouveau 1^{er} joueur et prend le marqueur de 1^{er} joueur. Il commence la phase 1 et est suivi de tous les joueurs.
- Suivent ensuite les phases 2 et 3.
- On procède de la même manière pour tous les tours jusqu'à la fin du jeu.

Le joueur qui tient le plus longtemps sous l'eau commence la partie. *(Note du traducteur : Après le premier noyé, on peut préférer choisir comme premier joueur le joueur le plus âgé !).*

Phase 1 : Construction de la cité sous-marine :

Lors de cette phase, la cité sous marine se construit et s'agrandit avec des modules d'habitation et d'explorations. Les modules une fois achetés sont ajoutés à la cité sous-marine.

a) Achat d'un module

- Le joueur dont c'est le tour peut acheter au maximum un module par tour.
- Un module d'exploration coûte 1 Nemo, payable à la banque.
- Un module d'habitation est gratuit mais il doit être obligatoirement être habité d'au moins un aquanautes.
 - ◆ Chaque aquanaute coûte 1 Nemo payable à la banque.
 - ◆ A 2 ou 3 joueurs, 3 aquanautes au maximum peuvent habiter un module. A 4 joueurs, 4 aquanautes au maximum.
- Le module acheté est placé devant le joueur. Il sera immergé plus tard dans la partie.



b) Construction de la cité

Si un joueur a un plusieurs modules devant lui, il peut maintenant les immerger pour agrandir la cité sous marine. Il peut également garder son ou ses modules pour les immerger lors d'un tour ultérieur.

- Le joueur actif prend le module et le pose sur le plateau de jeu.
- Le module doit être construit de telle sorte qu'il y ait au moins un passage vers un autre module ou le module de départ. Les modules doivent être reliés par deux sas de la même couleur.
Sur chaque module se trouve une croix, les branches de la croix et donc les sas bleus doivent faire face aux cotés du carré (les sas oranges sont orientés vers les coins).
- Si le joueur construit plus d'un module dans la même phase, le 2^{ème} module et le suivant doit être connecté à un module construit par ce même joueur lors de ce même tour.
- Quand un joueur construit des modules d'exploration, il place dessus un marqueur rond de sa couleur. Les modules d'habitation ne sont par contre pas marqués.

L'immersion des modules est payable auprès de la banque.

- Le coût d'immersion des modules dépend des zones concernées :

Lagon :	1 Nemo
Fonds sous marins :	2 Nemos
Grands fonds :	3 Nemos
Fosse sous marine :	4 Nemos
- Si un module repose sur plusieurs fonds différents (même si c'est seulement un coin), il devra payer le coût correspondant au fond le plus cher.
- Si plusieurs modules sont immergés en même temps, le coût d'immersion global est déterminé selon le fond recouvert le plus cher.

Particularités de la construction des modules :

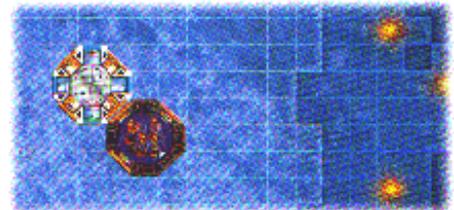
- Un module doit toujours avoir au moins un passage vers un autre module (avec des sas de couleurs correspondantes). Si un passage existe, les autres entrées peuvent être obstruées. Il est ainsi possible de placer un module contre un autre avec un mur, si ce module communique d'une autre façon avec la cité aquatique (voir exemple 3 plus bas).
- Un module ne peut être construit sur une case où se trouve un sous-marin, même si le module n'occupe que partiellement cette case.
- Si un module est construit sur une découverte (entièrement ou partiellement), cette dernière est défaussé face visible à côté du plateau de jeu. S'il s'agit d'une découverte de l'Atlantide, elle posé sur la case correspondante du plateau de l'Atlantide, mais sans aucun marqueur dessus.
- Un joueur peut acheter des modules et attendre pour les immerger. On ne peut cependant avoir que 4 modules devant soi au maximum.
- Quand un joueur veut immerger des modules, il doit immerger en une fois tous ceux qui sont devant lui. S'il ne peut ou ne veut pas poser tous les modules qui sont devant lui, les modules non immergés seront remis dans la réserve. Les Nemos payés pour les acquérir sont bien entendu perdus.
- Quand un joueur dont c'est le tour n'acquiert pas de modules et n'en immerge pas non plus, il doit rendre tous ses modules à la réserve. Le but de cette règle est d'empêcher les blocages.

Quand le 1^{er} joueur a fini cette phase, le joueur à sa gauche l'exécute de même et ainsi de suite. Quand tous les joueurs ont réalisé cette phase, on passe à la 2^{ème} phase.

Exemples de construction de modules

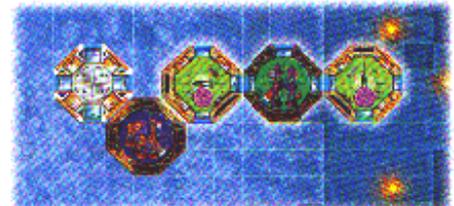
Exemple 1 :

L'immersion du module d'habitation bleu coûte 1 Nemo au joueur Orange. Pour acquérir ce module, il avait préalablement payé 4 Nemos, car il avait occupé le module avec 4 aquanautes.



Exemple 2 :

Pour immerger les deux modules d'entraînement et le module d'habitation vert, le joueur Violet doit payer 2 Nemos, puisque l'expansion recouvre les fonds sous-marins. S'il n'avait posé que les deux premiers modules, il aurait quand même dû payer 2 Nemos, car le module d'habitation couvre en partie les fonds sous-marins.



Exemple 3 :

Le joueur Rouge peut placer le module de recherche bleu, puisqu'il communique par le sas marron avec le module de départ. Peu importe qu'il ne communique pas directement avec le module d'entraînement vert.



Phase 2 : Les aquanautes

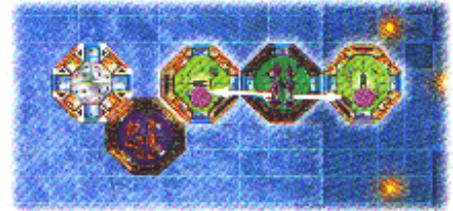
Les aquanautes qui se trouvent au départ dans les modules d'habitation sont inactifs. Pour qu'ils puissent travailler, il faut les amener dans les modules d'exploration.

Mouvement des aquanautes :

- Pendant son tour, un joueur peut bouger un ou deux de ses aquanautes.
- Les deux aquanautes disposent ensemble de 3 mouvements (un mouvement permet de passer par un sas dans un module adjacent). Le joueur repartira ses 3 mouvements selon ses besoins entre les deux aquanautes. Il peut ne déplacer qu'un seul aquanaute. Il n'est pas obligé d'utiliser la totalité des points. Le joueur peut même ne déplacer aucun aquanaute s'il le souhaite.
- La possession de modules d'entraînement permet d'augmenter le nombre de mouvements autorisés :
 - avec 1 module en service, le joueur dispose de 4 mouvements ;
 - avec 2 modules et plus, il dispose de 5 mouvements.Les mouvements supplémentaires autorisés par la mise en service d'un module peuvent être utilisés immédiatement après cette mise en service. Le deuxième aquanaute, si le joueur ne l'a pas encore bougé, pourra donc bénéficier d'un mouvement supplémentaire. (voir exemple n°5 ci-dessous).
- Chaque module traversé compte comme un mouvement, quelque soit le type de module et quelque soit le joueur l'ayant immergé.
- Quand un aquanaute termine son mouvement dans un module d'exploration où il n'y a pas d'aquanaute de sa couleur, il met en service ce module (que ce soit lui ou un autre joueur qui ait immergé le module).

Exemple 4 :

Le joueur Violet déplace un aquanaute à gauche et l'autre à droite chacun vers une station d'entraînement. Comme il a déplacé ses deux aquanautes, le reste des points de mouvement est perdu.



- Lorsqu'un joueur amène un de ses aquanautes sur un module d'exploration construit par un autre joueur, il doit payer 1 Nemo au joueur concerné pour mettre en route ce module.

Exemple 5 :

Le joueur Violet déplace l'un de ses aquanautes vers le module d'entraînement à gauche et gagne un point de mouvement. Avec les 4 points de mouvement restant (*), il amène son deuxième aquanaute vers le module d'exploration de Rouge. Il doit faire le tour par le module de départ, car le module d'entraînement et le module bleu sont séparés par un mur.



(*) Violet occupait probablement déjà le module vert de droite, contrairement à ce qui est visible sur le dessin.)

- Si un joueur n'a qu'un aquanaute en fonction dans un module d'exploration, celui-ci ne peut plus en bouger jusqu'à la fin du jeu. Il est définitivement assigné à ce module.
- Il n'est pas possible de stationner provisoirement un aquanaute dans un module d'exploration **vide** pour le bouger le tour suivant.
- Si un joueur a plusieurs aquanautes de sa couleur dans un module d'exploration, tous sauf un (celui qui est assigné au module) peuvent bouger. Dans ce cas, le stationnement provisoire est possible.
- Dans un module, qu'il s'agisse du module de départ, d'un module d'habitation ou d'entraînement, le nombre d'aquanautes n'est pas limité.

Mise en service des modules

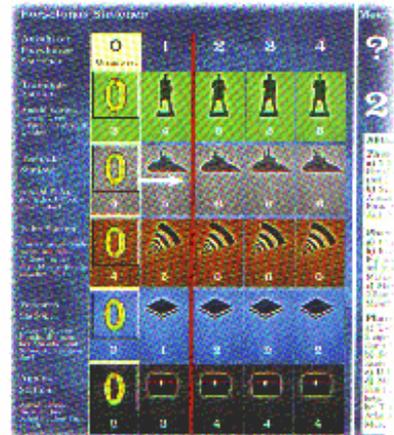
Un module d'exploration produit ses avantages uniquement quand le joueur concerné y a assigné un aquanaute.

Important : chaque module peut être utilisé par plusieurs joueurs !

Un module d'exploration en activité

Chaque module d'exploration immergé par un joueur lui appartient. Le joueur y place un marqueur de sa couleur.

- Quand un aquanaute s'arrête dans un module d'exploration où aucun aquanaute de sa couleur ne se trouve encore, il met ce module en activité. Cet aquanaute ne pourra plus quitter ce module.
- Si le module a été immergé par un autre joueur, un marqueur de sa couleur l'indique. Le joueur qui active ce module doit payer 1 Nemo au constructeur pour installer son aquanaute. S'il amène ultérieurement d'autres aquanautes, il n'aura pas à payer à nouveau. Chaque nouveau joueur qui mettra en activité le module avec un de ses aquanautes devra payer à son tour 1 Nemo au constructeur.
- Après avoir mis le module en activité, le joueur doit avancer d'une colonne vers la droite le marqueur correspondant à ce type de module sur son tableau de bord.
- La mise en activité d'un seul module d'un type ne rapporte aucun point lors du décompte final. La face visible du marqueur est toujours « 0 ».
- Le fait pour un joueur d'avoir plusieurs aquanautes dans un module d'exploration ne produit pas d'effet pour l'activité qui y est menée. Cependant, un joueur doit posséder deux aquanautes dans un module pour pouvoir lancer un sous-marin depuis ce module (voir plus loin).

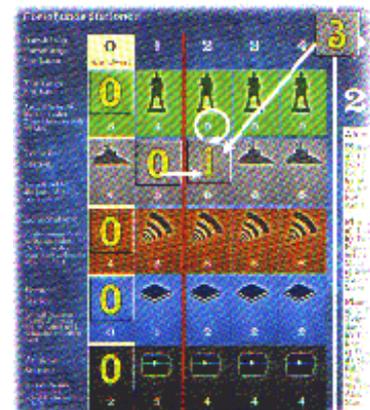


Le joueur vient de mettre en service un module technique.

Plusieurs modules identiques en activité

Dès qu'un joueur a mis en activité plusieurs modules du même type, ses possibilités augmentent.

- Lorsqu'un joueur place un de ses aquanautes dans un second module d'un même type, il déplace son marqueur de type de module d'une nouvelle colonne vers la droite. Le marqueur est alors sous la colonne marquée d'un « 2 ». Dès lors, le marqueur est retourné pour que sa face « 1 » soit visible. *La ligne rouge est là pour rappeler que le marqueur doit être retourné pour laisser voir sa face « 1 ».*
 - ◆ Si un joueur a mis en activité au moins 2 modules de même type et qu'il est le seul à avoir le plus de modules de ce type en activité, ce joueur gagne 3 points.
 - ◆ Le joueur prend le marqueur « 3 » de même couleur et le pose sur son propre marqueur « 1 ».
 - ◆ Si un autre joueur possède le marqueur « 3 » et que le joueur dont c'est le tour peut légalement le réclamer, le marqueur change de propriétaire (l'ancien propriétaire du marqueur affiche dès lors « 1 »).
 - ◆ En cas d'égalité, le marqueur « 3 » ne change pas de propriétaire.
 - ◆ Dès qu'un joueur a mis en activité 4 modules identiques, il devient le propriétaire définitif du marqueur « 3 » correspondant.



Les stations d'exploration

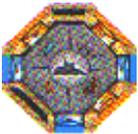
Il existe 5 types différents de modules d'exploration, chacun représenté par une couleur.



Module d'entraînement :

Il permet aux **aquanautes** de s'entraîner. Les capacités de mouvement des deux aquanautes solidairement sont affectées comme suit :

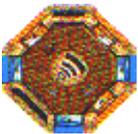
- sans module** d'entraînement, ils peuvent effectuer **3 mouvements** ;
- avec **1 module**, ils peuvent effectuer **4 mouvements** ;
- avec **2 modules ou plus**, ils peuvent effectuer **5 mouvements**.



Module technique :

Il permet aux **sous marins** d'augmenter leur rayon d'action lors de leurs déplacements :

- sans module** technique, les sous-marins peuvent parcourir **4 cases** ;
- avec **1 module**, ils peuvent parcourir **5 cases** ;
- avec **2 modules ou plus**, ils peuvent parcourir **6 cases**.

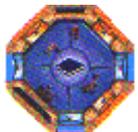


Module sonar :

Il permet aux sous marins d'augmenter leur rayon lors des recherches sonar sur la nature des découvertes. La portée du sonar est affecté comme suit :

- sans module** sonar, le sonar porte jusqu'à **4 cases** ;
- avec **1 module**, ils porte jusqu'à **5 cases** ;
- avec **2 modules ou plus**, il porte jusqu'à **6 cases**.

La mise en activité d'un module sonar ne dispense pas le joueur de s'acquitter des frais de 1 Nemo pour utiliser le sonar (voir plus loin dans le chapitre « utilisation des sous-marins »).

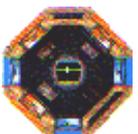


Module de recherche :

Ce module est utile lorsqu'un sous-marin trouve un certain type de découverte sous-marine. Si cette découverte est un **escargot de mer** ou une **coquille** (de valeur 0), le joueur peut immédiatement consulter d'autres pions découvertes (en prendre connaissance et les reposer face cachée). Ces pions doivent être choisis, lorsque c'est possible, dans des zones différentes.

Le nombre de découvertes sous-marines qui peuvent être consultées dépend du nombre de module de recherche :

- sans module** de recherche, **aucune découverte** n'est consultée ;
- avec **1 module**, consultation de **1 découverte** sous-marine ;
- avec **2 modules ou plus**, consultation de **2 découvertes**.



Module d'analyse :

La mise en service des modules d'analyse permet de mieux examiner et évaluer la valeur des trésors découverts.

La valeur des coffres de trésors découverts augmente avec l'ouverture de ces modules d'analyse :

- sans module** d'analyse, un coffre a une valeur de **2 Nemos** ;
- avec **1 module**, le coffre a une valeur de **3 Nemos** ;
- avec **2 modules ou plus**, le coffre a une valeur de **4 Nemos**.

Phase 3 : Les sous-marins

Quand tous les joueurs ont terminé la phase 2, on passe à la phase 3 pendant laquelle on utilise les sous-marins.

Mise en jeu des sous-marins :

Un sous marin entre en jeu quand un joueur :

1. dispose de **2 aquanautes** dans un module d'exploration et,
2. que ce module dispose d'**un sas bleu libre** donnant sur la mer.

Quand un sous marin entre en jeu,

- le joueur enlève un aquanaute du module concerné (qu'il remet dans son stock).
- Il place ensuite un sous marin de sa couleur à côté d'un sas bleu donnant sur la mer (toujours du même module).

Dans l'exemple ci-contre, le joueur Orange place un sous-marin.

- Un joueur pendant son tour doit d'abord placer tous ses sous marins, et ensuite seulement effectuer les mouvements.



Utilisation du sonar

Si le joueur contrôle un ou plusieurs sous-marins, il peut lors de cette phase, repérer les découvertes à l'aide de son sonar pour ensuite récolter celle qui l'intéresse. Le sonar ne peut être utilisé qu'avant les mouvements des sous-marins.

- Pour utiliser le sonar sur un sous-marin, le joueur doit payer **1 Nemo** à la banque.
- Le sonar permet, à partir de sous marin qui en fait l'usage, de consulter les pions découvertes (les regarder secrètement puis les replacer face cachée) dans son rayon d'action.
- La portée du sonar dépend du nombre de modules sonar que le joueur a mis en activité. Le rayon d'action (dans toutes les cases autour du sous-marin) est calculée orthogonalement (pas diagonalement).
 - sans module sonar, le sonar porte jusqu'à 4 cases ;
 - avec 1 module, ils porte jusqu'à 5 cases ;
 - avec 2 modules ou plus, il porte jusqu'à 6 cases.
- Le coût d'utilisation du sonar doit être payé pour chaque sous-marin qui l'utilise.
- Un joueur ne peut sonder une découverte se trouvant dans la **fosse sous-marine** qu'à partir d'un sous-marin se trouvant lui-même dans cette fosse.

Exemple :

Si le joueur n'a mis aucun module sonar en activité, il ne peut regarder que les découvertes sous-marines marquées d'un « X ». S'il a mis en activité un module sonar, la portée de son sonar est alors de 5 cases et il peut également consulter la découverte marquée d'un « Y ».



Déplacement des sous-marins

A son tour, un joueur peut déplacer tous ses sous-marins en activité sur le plateau, l'un après l'autre.

- Chaque sous-marin se déplace normalement de 4 cases maximum.
- Si le joueur a mis en activité un module technique, chacun de ses sous-marins voit ses capacités de déplacement portées à 5 cases ; avec deux modules techniques ou plus en activité, ces capacités passent même à 6 cases.
- Les sous-marins se déplacent en ligne droite, orthogonalement et jamais en diagonale. Ils peuvent tourner à angle droit, autant qu'ils le souhaitent.
- Un sous-marin n'est pas obligé d'utiliser tous ses points de mouvement.
- Un sous-marin peut traverser une case où se trouve un autre sous-marin mais pas s'y arrêter. En aucun cas il ne peut traverser une case avec une découverte.
- A chaque tour, on peut déplacer tous ses sous-marins.
- Un sous-marin peut parfaitement passer au dessus de la citée sous-marine mais ne peut s'y arrêter. Dans ce cas, il faut compter les cases recouvertes par le ou les modules
- Le mouvement doit s'arrêter soit sur une case libre, soit sur une case avec une découverte.



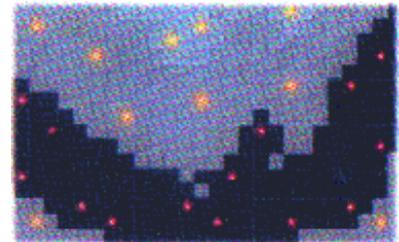
Orange qui n'a aucun module technique en activité peut déplacer son sous-marin de 4 cases.

Il peut aller sur chaque case marquée d'un point blanc.

La fosse sous-marine

La fosse sous-marine est d'accès particulièrement difficile.

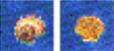
Un joueur pour y accéder doit avoir mis en activité les 5 types de modules d'exploration. Dès qu'un joueur est entré dans la fosse, les autres peuvent également y entrer : ils n'ont plus besoin de remplir les conditions exigées du premier explorateur (5 modules différents contrôlés).



Cas particulier : si la cité est suffisamment étendue pour qu'un sas bleu donne sur la fosse sous-marine, un joueur peut lancer un sous-marin depuis ce sas directement dans la fosse, sans avoir à justifier du contrôle de 5 modules différents.

Récolte des découvertes sous-marines

Quand un sous-marin arrive sur une case où se trouve une découverte, il doit immédiatement la récolter. Le mouvement du sous-marin se termine donc par la récolte.

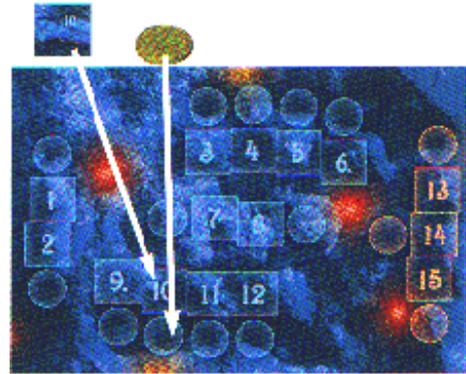
- La récolte d'un pion avec un fond beige ne coûte rien. 
- Le coût de récolte des autres pions (à fond bleu) dépend de la zone de fond où ils reposent :
dans les **fonds** et les **grands fonds** : **1 Nemo** ;
dans la **fosse sous-marine** : **2 Nemos**.
- La récolte d'un pion « Mouvement » (Pion à fond beige avec un sous-marin et un +3)  permet de déplacer immédiatement un sous-marin de son choix de 3 cases supplémentaires. Ce sous-marin peut ou non avoir déjà bougé à ce tour. Ce mouvement supplémentaire peut permettre de récolter une nouvelle découverte.
- La récolte d'un pion trésor (Pion à fond beige avec un coffre) permet au joueur de gagner des Nemos, dont le nombre dépend des modules d'analyse en activité : 
sans module d'analyse, un coffre a une valeur de **2 Nemos** ;
avec **1 module**, le coffre a une valeur de **3 Nemos** ;
avec **2 modules ou plus**, le coffre a une valeur de **4 Nemos**.
- La récolte d'un coquillage (Pions à fond bleu avec un escargot de mer ou une coquille St Jacques) permet, si l'on dispose de module de recherche en activité, de consulter d'autres découvertes sur le plateau de jeu (qui sont ensuite replacées face cachée), même celles de la fosse sous-marine : 
sans module de recherche, **aucune découverte** n'est consultée ;
avec **1 module**, consultation de **1 découverte** sous-marine ;
avec **2 modules ou plus**, consultation de **2 découvertes**.
Ces pions doivent être choisis, lorsque c'est possible, dans des zones différentes.

Toutes les découvertes à fond bleu sont placées sur le tableau de bord du joueur, à l'exception des découvertes de l'Atlantide. Sur le tableau de bord, la valeur des découvertes est inscrite.

Si un joueur n'a pas assez d'argent pour récolter une découverte, elle est remise à sa place, face visible. S'il s'agit d'une découverte de l'Atlantide, elle est déposée sur le plateau de l'Atlantide, sur la case correspondante, mais sans jeton de propriété.

Les ruines de l'Atlantide

- Lors de la récolte d'une découverte de l'Atlantide, on pose le pion récolté sur le tableau des ruines de l'Atlantide.
- Le pion est posé sur la case correspondante du plateau des ruines de l'Atlantide avec un marqueur de la couleur du joueur.
- En récompense le joueur peut déplacer un aquanaute de deux cases (il va apprendre la nouvelle à ses collègues).
- Ce déplacement exceptionnel peut permettre de mettre un module en activité avec toutes ses conséquences (comme éventuellement de récupérer le pion « 3 »).



Le joueur jaune a découvert la tuile n°10. Il la place sur le plateau Atlantide et pose un marqueur de sa couleur en face.

Fin de la plongée

Le déplacement d'un sous-marin est terminé lorsqu'il a dépensé tous ses points de mouvements ou lorsqu'il est arrivé sur la case d'une découverte. Il ne pourra donc poursuivre son mouvement qu'au tour suivant.

Un sous-marin peut également revenir dans la citée sous-marine pour terminer son exploration.

- Dans ce cas, le sous-marin doit trouver une case libre à côté d'un sas bleu d'un module d'exploration où doit également se trouver au moins un aquanaute (de n'importe quel joueur).
Le joueur peut alors prendre un de ses aquanautes de sa réserve et le déposer sur le module. Il pourra ainsi mettre un module en activité. Si de ce fait le joueur gagne la majorité de ce type d'activité, il s'empare du marqueur « 3 ».
S'il met un module en activité qui appartient à un autre joueur, il doit bien entendu lui payer 1 Nemo au titre des frais.



- Le sous-marin est remis dans sa réserve et pourra être réutilisé par la suite, même depuis un autre module.
- Si un joueur n'a plus d'aquanaute dans sa réserve, il n'en remet pas en jeu mais peut malgré tout désactiver son sous-marin.

Fin du tour

Le joueur à la gauche du premier joueur devient le premier joueur et prend le marqueur correspondant. Le tour recommence à la phase 1.

Fin de la partie

Le jeu se termine si l'une de ces situations se présente :

- Tous les pions Atlantide n'ont pas été découverts, mais les **pions Atlantide 13, 14 et 15** (deux d'entre eux se trouvent dans la fosse sous-marine) ont été récoltés. Dans ce cas, on termine le tour en cours (avant-dernier tour), puis on accomplit un dernier tour et on termine la partie.
- Si **tous les pions Atlantide** sont récoltés, on termine juste le tour en cours et la partie s'achève.
- Si **aucune construction** et **aucune récolte** ne sont effectués par les joueurs pendant un tour, la partie s'achève immédiatement à la fin de ce tour.

Comptage des points et détermination du gagnant.

On s'occupe d'abord du tableau des ruines de l'Atlantide. Celui qui a récupéré le plus de tuiles, gagne le pion de meilleur score, le deuxième remporte le deuxième pion et ainsi de suite. S'il y a égalité, c'est le joueur qui a trouvé la tuile de plus haut numéro qui l'emporte.

Les joueurs qui n'ont récolté aucune découverte de l'Atlantide ne gagnent aucun point.

Chaque joueur révèle ensuite son objectif secret et peut donc augmenter la valeur de chacune des découvertes représentées. (Les découvertes sont déplacées d'une colonne vers la gauche, des cases « 0 » vers les cases « 1 » ou des cases « 1 » vers la case « 2 »).

Cette augmentation de valeur **coûte 1 Nemo** par pion découverte concerné.

Chaque joueur additionne les points récoltés avec les découvertes sous-marines, y compris les ruines de l'Atlantide et l'or récolté (sur la case 2).

Ensuite il additionne les points gagnés avec les modules d'exploration.

Ces deux résultats (découvertes et modules d'explorations) sont multipliés ensemble, et on ajoute enfin 1 point pour chaque Nemo restant.

Le joueur avec le résultat le plus élevé gagne la partie.

Exemple :

Calcul des points d'exploration :

Le joueur marque avec ses modules d'explorations : $1+3+1+3+0 = 8$ points.

Calcul des points de découverte :

Pour les découvertes, il fait d'abord passer 3 des ses coquilles St Jacques de la case 0 à la case 1 (ce qui lui coûte 3 Nemo). Comme il n'a pas récupéré de découvertes correspondant à son deuxième objectif, il ne peut les bouger vers la case 2.

Comme il a atteint la deuxième place pour les découvertes de l'Atlantide, il gagne 4 points. Il marque donc avec ses découvertes :

4 (découvertes de l'Atlantide) + 2 (or) + 3 (Coquilles St Jacques) + 1 (Or) = **10 Points**

Calcul final :

La multiplication des points d'exploration et de découverte donne : $8 \times 10 = 80$ points.

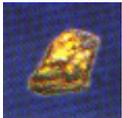
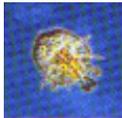
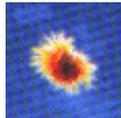
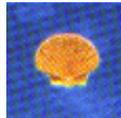
Il reste 2 Nemos au joueur, son total final est donc de $80 + 2 = 82$ points.



Quelques conseils tactiques

- Malgré les apparences, l'argent se fait vite rare au cours de la partie. Rappelez-vous que vous ne gagnez de l'argent que lorsque d'autres joueurs utilisent vos modules et lorsque vous trouvez des coffres au trésor. Et il vous faudra encore de l'argent en fin de partie pour les découvertes que vous ferez dans la fosse sous-marine et pour augmenter les points des découvertes de votre objectif secret.
- Pour faciliter votre victoire, essayez de récupérer des jetons « 3 » dans 2 ou 3 types de modules différents. Ce sera un bon multiplicateur de points en fin de partie.
- Construisez vos modules rapidement.
- Faites attention à l'ordre des tours de jeu des joueurs. Un joueur placé juste avant vous peut récupérer un jeton « Module » de valeur 3.
- Rappelez-vous que chaque sous-marin peut être ramené à la base sous-marine. En récupérant un de vos aquanautes, vous pourrez faire fonctionner un nouveau module.

Répartition des pions « Découverte » selon les zones du plateau de jeu

								
	Or	Méduse	Oursin	Coquille Saint-Jacques	Coquillage	Atlantide	Coffre au trésor	Jeton de vitesse
Fonds sous-marins	0	3	3	4	4	6	4	2
Grands fonds	1	2	2	3	3	5	3	1
Fosse sous-marine	3	1	1	1	1	4	2	1



Philibert Sarl – 12, rue de la Grange - 67000 Strasbourg
 Téléphone : 03.88.32.65.35 – Fax : 03.88.32.26.37
<https://www.philibertnet.com/>

Traduction française : Philibert – Relecture et corrections : Philippe Guilbert
 Mise en page : François Haffner – <http://jeuxoc.free.fr> – haffner@free.fr