

prochain requin, qu'il soit blanc, rose ou turquoise. Dès que la carte a servi, elle est remise sous le talon. Une carte ne protège qu'un pion à la fois et qu'une seule fois... mais un joueur peut en détenir plusieurs en même temps.

Se protéger de Poséïdon : carte Poséïdon

Une carte *Poséïdon* tirée du talon, permet de remettre en jeu un pion exclu. Cette carte ne doit pas être employée tout de suite. Dès qu'elle a servi, elle est retirée du jeu. Le pion réhabilité repart d'une case de départ.

Carte oxygène

Qui tire une carte *oxygène*, reçoit autant de pastilles *oxygène* que de bonbonnes illustrées (1, 2 ou 3).

carte requin

Qui tire une carte requin sans cage, veille à éjecter tous les pions concernés par la couleur du requin. Les siens aussi !

LE TRESOR : l'acquérir, le protéger, le voler...

Les cartes *trésor* sont accumulées sur l'homme grenouille de la couleur du joueur. Ces cartes ne sont définitivement acquises que lorsqu'un pion de cette couleur sort de l'eau, au terme d'une remontée. C'est seulement à ce moment-là que le joueur les acquiert définitivement et les place devant lui. En effet, aussi longtemps qu'elles sont sur l'homme grenouille de sa couleur, elles peuvent être dérobées par un autre pion.

Durant la remontée (c-a-d entre la plongeuse violette et la surface, dans le sens du bas vers le haut), **tout pion qui se pose sur une case rose ou turquoise occupée par un autre pion, chasse ce pion en le renvoyant à la surface et vole son trésor en attente**, s'il en existe un. Un trésor en attente est un trésor qui se trouve sur un homme grenouille. Les cartes volées passe sur l'homme grenouille de celui qui capture. Cette règle ne vaut que sur le parcours de remontée.

En descente, sur toutes les cases, plusieurs pions peuvent se trouver ensemble. En descente, personne ne peut être capturé par un autre pion.

En remontée, seules les cases à *flèche* et les cases bleues peuvent accueillir plusieurs pions en même temps.

FIN DE JEU

Le jeu s'arrête quand les 22 cartes *trésor* sont définitivement acquises par les joueurs, c-a-d sorties de l'eau. On compte alors la valeur des cartes et le plus riche gagne la partie.

VARIANTES

Le jeu est moins dangereux si on écarte les requins blancs ou si on diminue le nombre des autres.

... et un conseil :

Après avoir pêché des cartes *trésor*, il est souvent intéressant de repartir aussitôt, en payant une pastille *oxygène* pour entamer la remontée...

Traduction de CASSE-NOISETTES

chaussée d'Alsemberg 76 - 1060 Bruxelles
rue Longue 15 - 1150 Bruxelles/ Stockel
tél. 02/537.83.92 - 731.68.11

EN FLONGEE

NORIS TAUCHBASIS X-I

Qui ne rêve de trouver une épave au fond de la mer ? Un de ces vieux galions, tout vermoulu par le temps, qui cache un trésor volé par une tempête... Mais le rêve est réalité et chacun plonge et replonge pour remonter l'or que les siècles n'ont jamais terni. L'aventure n'est pourtant pas sans danger car chacun doit gérer ses réserves d'oxygène et se méfier des requins. Dans certains cas, mieux vaut remonter à la surface; dans d'autres semer le poursuivant en se cachant dans les algues du fond.. Pourtant, dans l'épave, d'autres gardiens du silence sont aussi aux aguets : les poulpes souples qui tendent leurs bras mortels et, plus mystérieux, Poséïdon qui s'est fait un palais dans le navire englouti...

MATERIEL DE JEU

55 cartes d'action, 32 cartes *trésor*, pastilles d'*oxygène*, 12 pions (en 4 couleurs différentes), dé.

PREPARATION

Avant la première partie, défaites avec délicatesse les pièces prédécoupées.

Mélangez bien les 32 cartes *trésor* et disposez-les, l'une à côté de l'autre, faces cachées, sur le bas du plan de jeu, afin qu'elles recouvrent l'épave. Veillez à deux choses : les cartes ne peuvent pas se superposer car il faut pouvoir les prendre séparément; aucune carte ne peut recouvrir les cases du parcours.

Chaque joueur se choisit une couleur et pose ses trois pions sur les cases de départ (bande blanche) au-dessus du plan de jeu.

Chaque joueur reçoit 5 pastilles *oxygène*. Le reste est posé en tas, quelque part sur le plan de jeu.

Les cartes d'action sont bien mélangées et posées en talon, faces cachées, à côté du plan de jeu.

Dans tous les cas, l'illustration des 4 hommes grenouilles, du côté gauche du plan de jeu, doit rester libre. Décidez enfin de qui commence.

BUT DU JEU

Chaque joueur anime une équipe de trois plongeurs qui cherchent à sortir de l'épave le plus d'or possible. Mais l'or n'est vraiment acquis que lorsqu'il est remonté à la surface, loin des requins, des pieuvres et de la convoitise des autres équipes de plongeurs. En fin de jeu, celui qui possède la plus haute valeur en or, gagne la partie.

DEROULEMENT

Lancer le dé et progresser

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, et engagent sur le parcours un pion de leur couleur. La première case du parcours est rose, juste sous l'homme grenouille verdâtre (à droite, en haut). A chaque tour, un joueur lance le dé et fait progresser un pion au choix de sa couleur. Il le fait progresser d'autant de cases que de points obtenus au dé.

Rejouer immédiatement

Un joueur peut rejouer immédiatement et cela, aussi longtemps qu'il le désire. Il doit cependant payer une pastille *oxygène* chaque fois qu'il rejoue. S'il n'en possède plus, il doit s'arrêter et c'est au suivant de jouer. En début de partie, un joueur peut donc relancer le dé jusqu'à six fois de suite. Son premier coup est gratuit; les cinq suivants lui coûteront 5 pastilles *oxygène*. A chaque lancer de dé, il peut changer de pion s'il le désire.

De nouvelles pastilles *oxygène* pourront être acquises grâce au talon.

Obtenir 6 au dé, oblige le joueur à introduire un nouveau pion de sa couleur sur le parcours... s'il en possède sur ses cases de départ. Si tous ses pions sont déjà dans l'eau, il choisit d'avancer le pion qu'il désire.

La plongée

De la case de départ, on plonge du côté droit, en direction du fond. **La descente s'arrête sur la plongeuse violette**, juste au-dessus de l'épave. Cet arrêt est obligatoire tant que des cartes *trésor* sont encore disponibles sur l'épave. Seuls les pions positionnés sur cette plongeuse violette peuvent puiser dans le trésor. Il n'est pas nécessaire d'avoir un nombre juste pour l'atteindre.

La remontée est plus longue. Sa première case est une case avec *flèche* juste après la plongeuse violette. En fin de remontée, quand un pion arrive à l'air libre, il se repose sur une des cases de départ. Les points en trop tombent. Dès le tour suivant, ce pion peut replonger.

Récolter l'or

Chaque fois qu'un pion s'arrête sur la plongeuse violette, son propriétaire peut prendre une ou plusieurs cartes du trésor. Dès le tour suivant, ce joueur doit entamer la remontée.

Récolter l'or, c'est désigner une carte et la retourner. Si cette carte affiche de l'or, le joueur la reçoit immédiatement s'il décide d'arrêter sa pêche. Si, au contraire, il désire retourner une autre carte, il accepte le risque de perdre ce qu'il vient de découvrir. En effet, si un joueur peut retourner autant de cartes qu'il veut, l'une à la suite de l'autre, dès qu'il tombe sur une carte *pieuvre* ou *Poséidon*, sa pêche est finie avec deux conséquences immédiates :

- 1. il n'a plus droit à l'or découvert; celui-ci reste découvert et peut être ramassé par le prochain plongeur qui se présente (*).
- 2. le pion est renvoyé à la surface, sur une des cases de départ.

Quand un joueur a la sagesse de stopper sa pêche et que la dernière carte découverte était bien de l'or, ce joueur récolte toutes les cartes découvertes et les place sur l'homme grenouille de sa couleur, du côté gauche. Puis tout de suite, s'il le désire, au moyen d'une pastille *oxygène*, ou, au tour suivant, il entame sa remontée.

Tomber sur une carte *Poséidon* est plus grave car le pion concerné est exclu du jeu jusqu'à ce que le joueur pioche dans le talon une contre-carte de *Poséidon*.

Donc pour rappel :

carte *pieuvre* : la pêche est terminée; le joueur ne reçoit aucune des cartes *Or* qu'il vient de découvrir; son pion est remis sur une case de départ;

carte *Poséidon* : mêmes conséquences, sauf que le pion est mis momentanément hors jeu.

Il existe 7 cartes *pieuvres* et 3 cartes *Poséidon*. Chaque fois qu'une de ces 10 cartes apparaît, elle est sortie du plan de jeu. Si un joueur a la malchance d'avoir ses trois pions éjectés du jeu par les trois cartes *Poséidon*, il ne peut plus du tout jouer.

(*) Quand un plongeur arrive sur la plongeuse violette et que des cartes *Or* sont découvertes sur l'épave, il peut les ramasser et, éventuellement, repartir immédiatement. S'il décide d'en ramasser davantage, il prend le risque d'être plus riche ou de tomber sur une carte *pieuvre/Poséidon*... et, dès lors, de ne rien acquérir.

Toutes les cartes trésor sont-elles pêchées ?

Quand les 22 *Ortes trésor* ont été pêchées, la plongeuse violette devient une case neutre, prenant ainsi le même statut que les cases bleues. S'il ne reste sur l'épave, par déduction, que des cartes *pieuvre* ou *Poséidon*, la plongeuse violette est également considérée comme une case neutre. Un joueur qui parvient sur elle, n'est d'ailleurs jamais obligé de pêcher dans le trésor.

Signification des cases

Case à flèche jaune

Un joueur qui fait parvenir son pion sur une case à *flèche jaune*, prend la carte supérieure du talon. Un pion qui stationne sur une telle case est invulnérable.

carte requin sur fond jaune : c'est la fuite en avant !

Si le joueur pioche une carte *requin sur fond jaune*, tous les pions qui se trouvent sur des cases à *flèche jaune* doivent jouer et rejouer jusqu'à ce qu'ils ne soient plus positionnés sur une case à flèche jaune. Les joueurs concernés jouent à tour de rôle, le premier étant celui qui a tiré la carte. Les déplacements de cette fuite en avant sont gratuits. Si un joueur parvient à nouveau sur une case à *flèche jaune*, il rejoue immédiatement, sans puiser dans le talon, ... et ainsi de suite jusqu'à parvenir sur une case *sans flèche*. Pour les pions en descente, s'il y a encore des cartes *trésor* à pêcher, la fuite en avant s'arrête *de toute façon, au plus tard*, sur la plongeuse violette. Si non, cette case est neutre et le parcours ininterrompu. Dans la fuite en avant, quand un pion parvient sur une nouvelle case à *flèche jaune*, il ne reçoit pas de carte du talon. Quand tous les joueurs concernés ont terminé leur fuite en avant, la carte *requin* est remise sous le talon.

Case bleue

C'est une case de repos. Sur une case bleue, personne ne peut être chassé ou volé. Même là, on est à l'abri des requins!

Case rose ou turquoise

- Un joueur qui se trouve sur une case rose doit regagner la case de départ si un autre joueur pêche au talon une carte *requin à fond rose*. On peut ainsi perdre plusieurs de ses pions en une seule fois.
- Même règle sur une case turquoise quand c'est une carte *requin à fond turquoise* qui est découverte.
- Si la carte affiche un requin blanc, les deux couleurs à la fois (cases roses et turquoises) sont concernées par le danger : tous les pions qui s'y trouvent doivent remonter à la surface.
- Les cartes *requins sur fond rose et turquoise*, sont remis sous le talon; les cartes *requins blancs* sont sorties définitivement du jeu.

Se protéger des requins : carte de requin en cage

Un joueur tire parfois du talon une carte *requin en cage*. C'est une bonne carte que le joueur garde précieusement. Elle protège un de ses pions lors de l'apparition du prochain requin, qu'il soit blanc, rose ou turquoise. Dès que la carte a servi, elle est remise sous le talon. Une carte ne protège qu'un pion à la fois et qu'une seule fois... mais un joueur peut en détenir plusieurs en même temps.