

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





règles du jeu

De 2 à 4 joueurs

Durée moyenne d'une partie : environ 45-60 mn

CONTENU DE LA BOÎTE DE JEU

1	Plateau	
24	Pièces "Passerelles" de 6 formes et 4 typologies différentes :	
	Grand coin	(5 cases)
	Petit coin	(3 cases)
	Pièce en forme de T	(4 cases)
	Pièce droite longue	(4 cases)
	Pièce droite moyenne	(3 cases)
	Pièce droite courte	(2 cases)
72	Cartes "Incertus Movet in Aere Sospeso"	
32	Cartes "Liber Fidei" de 4 couleurs différentes (8 par Acolyte)	
52	Cartes "Placement"	
4	Pions "Acolyte"	
16	Livres Égarés (4 par couleur)	
4	Pions "Gargoyle"	

SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS

Le fond du Puits des Pêcheurs de l'antique bibliothèque recèle de textes hérétiques, traités de sorcellerie et de magie noire, textes maudits et précieux volumes de la Cabale, écrits dans des langues inconnues et oubliées de tous. Chaque livre a un emplacement spécifique, chaque volume est rangé selon des rituels précis, et ce, dans le but d'empêcher le Chaos de jaillir du plus profond du puits. Le Conservateur a le devoir d'arrêter les tentatives de fuites incessantes des âmes condamnées, à travers des rotations du labyrinthe et en protégeant le puissant pouvoir des œuvres qu'il contient. Seul le Conservateur connaît les rituels et la position exacte de chacun des volumes, et ce, parce qu'il est le seul à avoir accès aux secrets du "Sator". **SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS** est le sceau mis sur le vent des condamnés...

Mais la force du vieux Conservateur s'évanouit et le Puits des Pêcheurs le perçoit. Alors, lentement, le vent des condamnés a éparpillé les volumes composant le "Sator" dans les quatre coins du labyrinthe dans le but d'ouvrir une voie aux âmes pour qu'elles pénètrent dans notre monde.

Le Conservateur a donc confié à ses 4 Acolytes la tâche de récupérer les livres sacrés dispersés dans le labyrinthe. Chacun d'eux contient une clé permettant d'interpréter les mots obscurs du "Sator" et de pouvoir reprendre ainsi le contrôle du labyrinthe.

Le premier qui réussira à retrouver les 4 textes sacrés que lui ont été confiés pourra avoir accès au "Sator" et deviendra alors le nouveau Conservateur de l'antique bibliothèque.

BUT DU JEU

Chaque joueur représente un Acolyte et, pour gagner la partie, il doit récupérer en premier les 4 livres sacrés (soit ceux de la couleur de son pion) que le Conservateur lui a confiés.

Le Puits des Pêcheurs est un labyrinthe enchevêtré de passerelles, et ponts mobiles, qui permettent de "marcher" sur les abysses et actionnés par des mécanismes et des engrenages. Il est possible de faire tourner et déplacer ces passerelles afin de créer un chemin qui permettra à l'Acolyte d'aller récupérer ses livres. Pour pouvoir déplacer les passerelles, chaque Acolyte dispose des fameuses pages d'une œuvre appelée : "Incertus Movet in Aere Sospeso", une sorte de notice qui permet de déplacer les passages parcourables selon ses préférences. Plus de passerelles l'Acolyte réussira à faire bouger durant son tour, plus long en sera le chemin qu'il pourra parcourir.

De plus, en renfort, l'Acolyte dispose de pages d'une œuvre qui n'appartient qu'à lui et est appelée "Liber Fidei" : un recueil de prières, méditations et lectures ascétiques capables de lui faire faire des actions apparemment impossibles (voire manipuler le temps), et ce, grâce à sa foi...

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur choisit un pion "Acolyte" d'une couleur précise et le pose sur la case départ. Puis, en fonction de la couleur choisie, il prend 1 "Gargoyle" et les 8 cartes de son "Liber Fidei".

Avant de commencer, il est nécessaire de :

1. Placer les "Livres Égarés"
2. Placer les "Passerelles" parcourables
3. Distribuer les Cartes

1. PLACER LES "LIVRES ÉGARÉS"

Chaque joueur mélange les Cartes "Placement" de sa couleur, en pioche une et pose, sur le plateau, les "Livres Égarés", tel qu'indiqué sur la Carte "Placement". Chaque carte représente un carré du Plateau (qui en contient quatre) et indique la position des quatre livres (un par couleur). De cette manière, chaque carré contiendra un volume de chaque couleur. Après avoir placé les "Livres Égarés", ranger les Cartes "Placement" restantes dans la boîte de jeu. Celles-ci ne serviront plus dans cette partie.



REMARQUE : À 2 ou 3 joueurs, piocher aussi 4 Cartes "Placement" (une par couleur), cependant seuls les livres correspondant aux couleurs des joueurs devront être placés sur le plateau. Le plateau de jeu se présente maintenant avec les "Livres Égarés" suspendus au-dessus du vide.

2. PLACER LES "PASSERELLES"

Distribuer les pièces "Passerelles" au hasard (face cachée) aux joueurs. Cependant, en jouant à 2, chaque joueur recevra 2 pièces de chaque forme ; à 4, chaque joueur recevra 1 pièce de chaque forme. Mais en jouant 3, chacun recevra 1 pièce de chaque forme plus 2 pièces au choix, tout en respectant l'ordre suivant : le premier joueur choisira 1 pièce, le deuxième 1 également, le dernier en choisira 2, puis le deuxième en rechoisira une 2ème, idem pour le premier joueur.

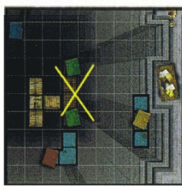
Le joueur qui commence à placer les passerelles est le dernier qui a récité un Psaume! Puis, chacun son tour et dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, les joueurs placent une pièce "Passerelle" à choisir parmi celles qu'ils possèdent de manière à former une voie leur permettant d'aller à la recherche de leurs propres "Livres Égarés" (soit de leur couleur).



REMARQUE : Le parcours peut être formé de n'importe quelle manière (même en laissant des espaces vides ou bien en posant des pièces non reliées entre elles ; les pièces ne doivent pas forcément créer une seule et unique voie). Afin de placer une "Passerelle" sous un "Livre Égaré", soulever le livre, placer la pièce parcourable et repositionner le "Livre Égaré" dans la même position (sur la passerelle).

De plus, durant la phase de placement des "Passerelles", il est nécessaire de respecter les règles de construction suivantes :

1. Les pièces parcourables **DOIVENT** être placées (face visible) à l'intérieur de la grille blanche dessinée sur le plateau de jeu. Les passerelles ne peuvent en aucun cas dépasser les limites de la grille ni couvrir, intégralement ou en partie, une autre pièce déjà placée sur le plateau.
2. À la fin de la phase de placement des "Passerelles", tous les "Livres Égarés" **DOIVENT** être placés sur une "Passerelle" parcourable et non dans le vide.



3. Il est interdit de placer deux "Livres Égarés" de la même couleur sur une même "Passerelle", pour ce faire, il faut utiliser deux "Passerelles" distinctes.

Placer **TOUTES** les pièces parcourables posées et poser le pion Acolyte sur la case départ.

REMARQUE : Lorsque les joueurs placent leurs pièces, ils peuvent limiter les adversaires mais NE peuvent les empêcher de placer une pièce sur leurs livres respectifs.

STRATÉGIE : Au début de la phase de placement, le plateau de jeu est vide, il est donc plus facile de placer ses propres pièces à l'endroit désiré. Il est recommandé de placer immédiatement ses propres "Passerelles" sous ses propres "Livres Égarés", et ce, afin de ne pas se retrouver dans la situation de devoir mettre ses pièces à un endroit non voulu ou adéquat.

RÈGLE D'OR : LORSQUE TOUTES LES PIÈCES PARCOURABLES SONT PLACÉES SUR LE PLATEAU, TOUS LES ACOLYTES PEUVENT LES UTILISER POUR TRACER LEUR PROPRE PARCOURS.

3. DISTRIBUER LES CARTES

Mélanger les 72 cartes "**Incertus Movet in Aere Sospeso**" et les distribuer (face cachée) aux joueurs comme suit :

Le premier joueur (celui qui a récité un Psaume en dernier) reçoit 4 cartes ; le deuxième et le troisième, 5 cartes ; le quatrième, 6 cartes. **En jouant à 3**, le premier joueur recevra 4 Cartes "**Incertus Movet**", le deuxième, 5 et le troisième 6 cartes, tandis qu'**en jouant à 2**, le premier en recevra 4 et le deuxième, 5.

Placer les cartes restantes "**Incertus Movet**" face cachée et de manière à ce que tous les joueurs puissent les piocher facilement.

Chaque joueur mélange ses cartes "**Liber Fidei**" et les pose face cachée près de soi. **Il est interdit de les utiliser durant le premier tour.**

RÈGLE : Durant la partie, la limite **maximale** de Cartes "**Liber Fidei**" qu'il est possible de tenir dans sa main (à tout moment du jeu) est de 3.

TOUR DE JEU

Au début de chaque tour, chaque joueur a à sa disposition **6 Points Action (PA)** qu'il peut utiliser selon ses préférences (sur les cartes, les PA sont représentés par un engrenage).

En utilisant ses **Points Action**, chaque joueur peut :

1. **Changer des Cartes**
2. **Jouer ses Cartes**
3. **Déplacer son pion "Acolyte"**
4. **Jeter ses Cartes**
5. **Piocher des Cartes**

Une fois tous les Points Action utilisés, il devra :

3. **Déplacer son pion "Acolyte"**
4. **Jeter ses Cartes**
5. **Piocher des Cartes**

Les Points de 1 à 5 doivent être exécutés dans l'ordre indiqué.

De plus, **lorsque c'est à son tour de jouer**, chaque joueur dispose d'une **Action Gratuite** qu'il peut exécuter lorsqu'il le désire et à **TOUT MOMENT** (avant de jouer ses cartes, après, etc....). Avant d'utiliser l'**Action Gratuite**, le joueur devra déclarer son intention de se valoir de cette dernière.

1. CHANGER LES CARTES

Il n'est pas obligatoire de changer de cartes.

Un joueur peut décider de dépenser **1 Point Action** et de jeter **2 des cartes** qu'il tient dans sa main afin **d'en piocher une** nouvelle dans le tas commun "**Incertus Movet**" ou bien dans son propre tas "**Liber Fidei**". ou bien

de dépenser **2 Points Action** et de jeter **2 de ses cartes** (dont **une au moins** devra être une carte "**Liber Fidei**") afin d'en **choisir** une nouvelle du tas commun "**Incertus Movet**" ou bien de son propre tas "**Liber Fidei**". Dans ce cas, il faudra remélanger le tas concerné.

Ces opérations peuvent être répétées plusieurs fois (cependant dans la limite du nombre de Points Action possédé par le joueur).

2. JOUER DES CARTES

Il existe deux types de cartes qui peuvent être utilisés durant la partie :

1. les Cartes "**Incertus Movet in Aere Sospeso**"
2. les Cartes "**Liber Fidei**"

1 CARTES "INCERTUS MOVET"

Ce sont des pages d'un ancien code qui permet de déplacer des pièces parcourables et, selon l'indication donnée, permettent de tourner (**ROTAS**) une Passerelle en respectant la forme dessinée ou bien de la déplacer (**MOVES**) selon la typologie dessinée.

2 CARTES "LIBER FIDEI"

Il s'agit d'un recueil de prières, invocations et psaumes qui permettent d'exécuter des actions apparemment impossibles et qui seul à la foi, peut réaliser !

Comme cela a été dit précédemment, au début de chaque tour, un joueur dispose de **6 Points Action** qu'il peut utiliser afin de jouer ses cartes selon ses préférences. Chaque carte donne droit à un ou plusieurs effets ; chaque effet a un coût en **Points Action** variant de 1 à 5 - coût indiqué sur la carte même. Chaque joueur peut choisir librement quel nombre de **Points Action** utiliser afin de jouer un (et seulement un) des effets indiqués sur la carte ; cependant il peut jouer autant de cartes qu'il le désire. Pour ne pas oublier le nombre de Points Action qui a déjà été joué, le joueur pose devant lui toutes les cartes utilisées. Ces dernières seront ensuite jetées à la fin de son tour.

RÈGLE : les effets d'une quelconque carte jouée **doivent être appliqués immédiatement**, et ce, avant d'en jouer une nouvelle. Il est interdit de revenir sur une carte jouée et donc, une fois, la carte utilisée, celle-ci ne pourra être reprise en main.

Les **Points Action non utilisés sont perdus** définitivement à la fin du tour. Pour voir tous les effets des cartes, voir le paragraphe : "Mouvement des pièces parcourables".

3. DEPLACER LE PION "ACOLYTE"

L'Acolyte acquiert les Points Mouvement en fonction du nombre de Cartes "**Incertus Movet**" jouées durant son tour.

1 carte "**Incertus Movet**" jouée équivaut à une 1 case de mouvement de l'Acolyte. Si le joueur joue 3 cartes "**Incertus Movet**", il pourra déplacer son pion de 3 cases.

RÈGLE D'OR SUR LE MOUVEMENT : LES CARTES "LIBER FIDEI" QUI ONT ÉTÉ JOUÉES NE DONNENT PAS DROIT À DE POINTS MOUVEMENT.

RÈGLES SUR LE MOUVEMENT

- L'Acolyte peut se déplacer **uniquement** le long des cases des pièces parcourables (et non dans le vide).
- L'Acolyte ne peut **jamais** se déplacer en diagonal.
- Les pions Acolyte peuvent passer d'une pièce parcourable à une autre **uniquement si** la pièce de départ et celle d'arrivée **se touchent par un côté au moins**. Si deux pièces se touchent sur les coins ou pas du tout, l'Acolyte ne pourra pas se déplacer d'une pièce à l'autre.
- Un Acolyte adverse est une limite insurmontable qui peut être uniquement contournée mais pas survolée.
- Le joueur est libre de décider si utiliser ou non tous ses points mouvement. Les points mouvement non utilisés sont perdus définitivement à la fin de son tour.

RÉCUPÉRER LES "LIVRES ÉGARÉS"

Durant la phase de mouvement, le joueur peut recueillir ses propres "Livres Égarés". Pour ramasser un "Livre Égaré", il suffit que le mouvement de son propre pion Acolyte passe ou s'arrête sur la case occupée par le livre en question.

RÈGLE : Il est **interdit de ramasser** les "Livres Égarés" des adversaires **ni de s'arrêter** (soit à la fin du mouvement) sur une case **où se trouve le "Livre Égaré" d'un adversaire** (dans ce cas, il faudra, si nécessaire, renoncer au Point Mouvement). Cependant, il est **possible** de passer sur une case où se trouve le "Livre Égaré" d'un adversaire.

4. JETER LES CARTES

Après avoir déplacé le pion de l'Acolyte, les cartes jouées durant le tour doivent être jetées. Les cartes "**Incertus Movet**" doivent être placées face visible à côté du tas commun et constitueront le tas où jeter les cartes. Lorsque le tas commun est terminé, il faut mélanger le tas de cartes qui ont été jetées et utiliser ce tas comme nouvelle pioche.

Les cartes "**Liber Fidei**" utilisées doivent être tenues face visible à côté du joueur. Celles-ci ne seront plus utilisées durant le reste de la partie.

5. PIOCHER LES CARTES

À la fin de son propre tour et après avoir jeté les cartes, le joueur doit piocher un nombre de cartes nécessaire à avoir **dans sa main 6 cartes**. Il peut piocher dans le tas commun des Cartes "**Incertus Movet**" ou bien dans son propre tas "**Liber Fidei**" ; mais dans tous les cas, il ne pourra avoir, dans sa main, un nombre de cartes "**Liber Fidei**" **non supérieur à 3 !**

ACTION GRATUITE

Durant son tour, le joueur dispose d'une Action Gratuite qu'il peut réaliser à n'importe quel moment (avant de jouer les cartes, après, etc....). Comme Action Gratuite, il peut :

1. **bouger** son propre pion "Acolyte" d'1 case.
ou bien
 2. **déplacer** d'1 case n'importe quelle pièce parcourable **sans Acolyte dessus**.
ou bien
 3. **tourner** n'importe quelle pièce parcourable **sans Acolyte dessus**.
- CAS PARTICULIER :** Si le joueur possède encore des **Points Action** mais il est dans l'incapacité de les utiliser, **il n'a pas le droit de les additionner** à l'Action Gratuite. Par exemple, il ne peut pas déplacer une passerelle avec un Acolyte dessus (Mouvement pour lequel l'usage d'un PA supplémentaire est prévu, voir paragraphe ci-après).

RÈGLES SUR LE DÉPLACEMENT DES PIÈCES PARCOURABLES

En utilisant les Cartes "Incertus Movet" et "Liber Fidei", il est possible de déplacer n'importe quelle pièce vacante ou bien occupée par un "Livre Égaré", dans ce cas, le "Livre Égaré" se déplacera avec la passerelle tout en conservant sa place d'origine sur cette dernière.

Il est possible de déplacer également une passerelle occupée par un ou plusieurs Acolytes, mais cette opération est plutôt éprouvante. En effet les efforts se traduisent par l'obligation d'utiliser 1 Point Action supplémentaire par Acolyte présent sur la passerelle que le joueur veut déplacer. Comme pour les "Livres Égarés", l'Acolyte se déplacera avec la passerelle et conservera sa place d'origine sur cette dernière.

Si, dans le même tour, le joueur décide de déplacer deux ou plusieurs fois une même "Passerelle" avec un Acolyte dessus, il paiera ses efforts uniquement la première fois.

EXEMPLE : Si un joueur veut déplacer de 2 cases une pièce avec un Acolyte dessus, cela lui coûtera un total de 3 Points Action, 1 pour l'Acolyte et 2 pour la carte.

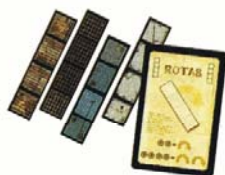
REMARQUE : Aucune passerelle ne peut achever son mouvement hors de la grille blanche, de même qu'aucune pièce ne peut terminer son mouvement en se superposant à une autre.

RÈGLE D'OR SUR LE MOUVEMENT DES PASSERELLES : IL EST INTERDIT DE JOUER DEUX CARTES IDENTIQUES L'UNE APRÈS L'AUTRE SUR LA MÊME PIÈCE.

CAS PARTICULIERS :

- Il est interdit de procéder à un quelconque déplacement s'il ne provoque aucun changement sur le plateau de jeu ; par exemple, il est interdit de déplacer une pièce puis de la remettre dans sa position d'origine dans le but de gagner des Points Mouvement.
- Il est interdit de jouer des cartes dont les effets ne peuvent être appliqués sur le plateau de jeu.

ACTIONS DES CARTES "INCERTUS MOVET"



ACTION "ROTAS" :

Toutes les cartes reportant l'inscription "ROTAS" permettent d'appliquer un effet de rotation à n'importe quelle pièce ayant la forme indiquée sur la carte en question.

Rotation signifie :

- À 90° (dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire)
- À 180°.

Une fois la carte jouée et après avoir choisi la pièce sur laquelle appliquer l'effet de la carte, le joueur choisit une case de la Passerelle comme axe-pivot, soit une case sur laquelle faire pivoter la pièce entière. Durant la rotation, une pièce peut être superposée à une autre de manière momentanée. Cependant, une fois le mouvement réalisé, la pièce ne devra être superposée à aucune autre pièce du plateau de jeu.

RÈGLE : Toute rotation de 90° ou bien de 180° coûte toujours 2 Points Action. Si un joueur désire réaliser 2 rotations (coût total de 4 Points Action), il devra changer le point sur laquelle faire pivoter la carte, ainsi que vérifier qu'à la fin de la première rotation, la pièce n'est pas superposée à d'autres pièces. De plus les deux rotations doivent être considérées comme des mouvements distincts et non comme un mouvement unique.

ACTION "MOVES" :

Toutes les cartes qui reportent l'inscription "MOVES" permettent d'appliquer un effet de déplacement de n'importe quelle pièce de la typologie indiquée sur la carte en question.

Une fois la carte jouée et après avoir choisi la pièce sur laquelle appliquer l'effet de la carte, le joueur peut la déplacer selon ses préférences (sur des cases sans pièces) et dans n'importe quelle direction. Si un joueur décide de déplacer une pièce de 2 ou plusieurs cases, il pourra alors changer la direction du déplacement.

RÈGLE : Chaque pièce placée sur le plateau de jeu représente une limite insurmontable pour toute autre pièce qui doit être déplacée. Donc, contrairement à ce qui se passe avec les cartes "ROTAS", deux pièces parcourables ne peuvent absolument pas se superposer, ni même pendant un instant, lors d'une action "MOVES".

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'un Acolyte a réussi à récupérer les 4 "Livres Égarés" de sa couleur.

ACTIONS DES CARTES "LIBER FIDEI"



NIHIL PENSI NEQUE MODERATI HABERE

(N'avoir aucun scrupule ni limite)

En fonction du nombre de Points Action dépensés, le joueur peut déplacer un ou plusieurs Acolytes adversaires pour le total maximum de cases indiqué. Le joueur peut déplacer les pions uniquement le long des parcours valides.

1PA= permet de déplacer un Acolyte adversaire pour un total maximum de 4 cases ;

2PA= permet de déplacer un ou deux Acolytes adversaires pour un total maximum de 6 cases ;

3PA= permet de déplacer autant d'Acolytes adversaires voulus pour un total maximum de 9 cases.



VIRTUS CLARA AETERNA HABETUR

(La vertu est toujours éternelle et resplendissante)

Le joueur peut placer son pion "Gargoyle" sur une case d'une quelconque "Passerelle". Ce pion représente les peurs, les doutes et les craintes face au mal. Toute passerelle sur laquelle se trouve un Gargoyle ne peut plus être tournée ni déplacée, et ce, jusqu'à ce que le Gargoyle ne soit enlevé. Le pion Gargoyle ne peut en aucun cas être chevauché mais uniquement contourné. À n'importe quel moment, un Acolyte peut s'arrêter pour prier et, en jetant 3 de ses cartes, enlever le Gargoyle de la "Passerelle".



ANIMI IMPERIO, CORPORIS SERVITIO MAGIS UTIMUR

(Notre force est dans notre âme et notre corps)

Le joueur déplace son pion Acolyte de 4 cases.



QUIN IGITUR EXPERGISCIMINI?

(Pourquoi donc ne vous réveillez-vous pas?)

Le joueur choisit une pièce sans pion et/ou Livre et la pose sur le plateau de jeu à l'endroit où il veut.



VIRTUS OMNIA DOMUERAT

(Le courage pouvait passer tous les obstacles)

Le joueur déplace de 4 à 6 cases n'importe quelle pièce sans Acolyte dessus. Il ne peut se déplacer en diagonal mais peut changer la direction du déplacement.



NEQUE ANIMUS NEQUE CORPUS A VOBIS ABERIT

(Mon âme et mon corps ne vous abandonneront jamais)

En fonction des points dépensés, le joueur peut faire "sauter" son Acolyte au-dessus des abysses de 1 à plusieurs cases vides. Il n'est pas possible de "sauter" des cases de "Passerelles" ni des cases parcourables.



MIHI IN DIES MAGIS ANIMUS ACCENDITUR

(Mon âme s'enflamme chaque jour un peu plus)

Le joueur dispose de 5 rotations et/ou déplacements au maximum (il ne peut déplacer des pièces sur lesquelles se trouve un Acolyte). En utilisant cette prière, le pion Acolyte du joueur ne pourra bouger.



VICTORIA IN MANU NOBIS EST

(La victoire est dans nos mains)

Le joueur enlève du plateau de jeu une pièce parcourable (passerelle) sans Acolyte ou Livre dessus.