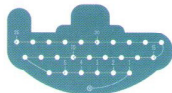


Un groupe d'explorateurs sans le sou, et espérant devenir riche, s'est lancé dans la recherche de trésors, dans les ruines des profondeurs sous-marines. Ils sont tous rivaux, mais leur petit budget les a forcés à se partager la location d'un sous-marin. Dans le sous-marin, ils doivent aussi se partager la seule réserve d'air. S'ils ne reviennent pas dans le sous-marin avant que l'air ne soit épuisé, ils laisseront tous tomber leurs trésors. Il est maintenant temps de voir qui pourra rapporter les richesses les plus extraordinaires chez lui.

Contenu

► 2 dés spéciaux ► Pions Explorateurs : 6 ► Jeton Air : 1 ► Plateau du sous-marin : 1



► Disques blancs : 16
► Jetons Ruines : 8 de chaque, de 4 sortes, 32 au total.



Dos - Face

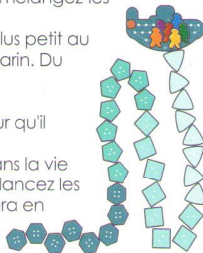
Dos - Face

Dos - Face

Dos - Face

Mise en place

- Placez le plateau du sous-marin pour qu'il soit bien visible par tous les joueurs.
- Placez le Jeton Air sur le « 25 » du plateau du sous-marin. Cela permet d'afficher le total de l'air dans le sous-marin.
- Retournez tous les Jetons Ruines, triez-les par niveau et mélangez-les bien.
- Alignez les Jetons Ruines, dans l'ordre, par niveau, du plus petit au plus grand, pour qu'ils soient reliés au plateau du sous-marin. Du moment qu'ils forment une seule ligne, n'importe quelle organisation est possible.
- Chaque joueur prend un Pion Explorateur, de la couleur qu'il veut, et le place sur le plateau du sous-marin.
- La personne qui est allée dans un océan en dernier dans la vie réelle, jouera en premier. Si personne n'est dans ce cas, lancez les dés, et le joueur qui a obtenu le score le plus élevé, jouera en premier.



But du jeu

Le jeu se déroule en 3 manches, et le joueur qui a gagné le plus de points après les 3 manches est déclaré vainqueur. Pour gagner des points, vous devez rapporter le plus de Jetons Ruines au sous-marin. **Vous ne pouvez retourner qu'une seule fois au sous-marin par manche**, et vous ne pouvez plus revenir après être rentré au sous-marin. Vous ne pouvez pas non plus rentrer au sous-marin sans Jeton Ruines.

Tour de jeu

Pendant leurs tours, les joueurs vont réaliser les étapes 1 à 4 indiquées ci-dessous. Les joueurs jouent leurs tours dans le sens des aiguilles, et la manche se termine lorsque tous les joueurs sont retournés au sous-marin, ou si l'air vient à manquer au début du tour d'un joueur.

① Réduire l'air

Réduisez l'air en partant du haut du plateau du sous-marin du nombre de Jetons Ruines que vous tenez (les trésors des manches précédentes ne comptent pas). Même lorsque l'air tombe en dessous de 0, le joueur peut terminer de jouer son tour.

② Annoncer si vous rentrez ou pas

Dites si vous « rentrez » ou « ne rentrez pas ». **Vous ne pouvez changer de direction qu'une seule fois par manche**. Si vous décidez de rentrer, retournez votre Pion Explorateur pour faire face au sous-marin, et vous n'avez plus besoin de choisir pour les déplacements suivants. Si vous lancez les dés sans rien déclarer, vous devez vous déplacer dans le même sens que lors du tour précédent. Lors du premier tour d'une manche, vous ne pouvez pas choisir de rentrer.

③ Lancer les dés et avancer votre pion

Lancez les dés ensemble, et avancez votre Pion Explorateur du nombre de Jetons Ruines obtenu sur le dé. Lorsque vous avancez vers un Jeton Ruines sur lequel se trouve déjà un autre explorateur, **sautez par dessus ce jeton sans le compter**.



(3*) Cependant, si vous tenez des Jetons Ruines, que vous avez ramassés pendant cette manche, vous devez soustraire le nombre de jetons que vous avez du résultat obtenu aux dés.

(3*) Arrêtez-vous au jeton le plus éloigné si vous avez fait une somme supérieure au nombre de jetons en place.

Suite au verso

Suite au recto

④ Chercher

Lorsque vous avez terminé votre déplacement, choisissez une des actions A à C, ci-dessous :

A : Ne rien faire

B : Ramasser un Jeton Ruines

Dans ce cas, prenez le Jeton Ruines sans le retourner, remettez un jeton blanc à la place, et placez votre Pion Explorateur dessus. (Vous ne pouvez pas regarder le dessus des Jetons Ruines ramassés tant que vous n'êtes pas rentré dans le sous-marin avec eux).

Vous pouvez tenir autant de Jetons Ruines que vous le voulez. Cependant, en tenir 6 vous rendra incapable de vous déplacer lorsque vous lancerez les dés, comme indiqué dans les règles du ③.

C : Placer un Jeton Ruines

Lorsque vous tenez un Jeton Ruines que vous avez ramassé pendant ce tour, et que vous vous êtes arrêté sur un jeton blanc, vous pouvez placer un Jeton Ruines de votre choix sur cette case/espace. Remplacez le jeton blanc sur lequel vous vous êtes arrêté par le Jeton Ruines que vous tenez, et remettez le jeton blanc dans la réserve.

Les étapes ci-dessus forment un tour complet.

C'est ensuite au joueur suivant, dans le sens horaire, de jouer, et il répète les étapes 1 à 4.

Fin de la manche

Une manche se termine lorsque tous les joueurs sont revenus au sous-marin, ou bien lorsque l'air est épuisé. Les joueurs qui ont réussi à revenir au sous-marin et ceux qui n'ont pas réussi, réalisent les actions indiquées ci-dessous :

Les joueurs qui ont réussi à rentrer au sous-marin :

Retournez les Jetons Ruines que vous avez rapportés, et regardez leur valeur. Ces jetons révélés, face visible, deviennent le « trésor », et ils comptent comme des points. Ils ne sont pas remis sur les lieux où ils ont été pris.

Les joueurs qui n'ont pas réussi à rentrer au sous-marin :

Laissez tomber tous les trésors, qu'ils ont ramassés pendant cette manche, au fond des océans. Dans l'ordre, à partir du joueur le plus loin du sous-marin, les joueurs placent les Jetons Ruines qu'ils tenaient sur le plateau. **Les jetons de chaque joueur sont empilés à côté du Jeton Ruines le plus éloigné du sous-marin (sur des cases/espace vides)**.

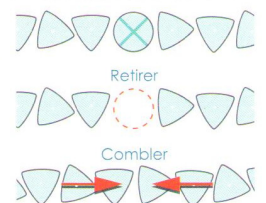
Dès que trois jetons ont été empilés, le quatrième jeton est placé sur la case/l'espace suivant. Vous pouvez librement choisir l'endroit où stocker les jetons, mais assurez-vous qu'ils soient toujours en pile de trois.



Les piles de trois jetons placées de cette manière à la fin d'une manche sont considérées comme un seul Jeton Ruines pendant les manches suivantes. Les trois jetons doivent être ramassés et placés ensemble. Ils seront aussi considérés comme un seul Jeton Ruines pour la réduction de l'air et pour les déplacements des pions sur le plateau. Ils agissent comme 3 jetons de points lorsqu'ils sont rapportés au sous-marin.

Lorsque tous les joueurs ont réalisé les actions ci-dessus, tous les jetons blancs sont retirés du plateau, et les trous ainsi créés sont comblés pas les jetons qui étaient immédiatement derrière ceux enlevés.

Le joueur le plus loin du sous-marin devient le premier joueur, et la manche suivante commence. Si tous les joueurs ont réussi à rentrer au sous-marin, alors le dernier joueur à être rentré, devient le premier joueur.



Fin de la partie et victoire

La partie se termine lorsque la troisième manche est terminée. Les points gagnés par les joueurs, pendant toutes les manches, sont additionnés, et le joueur qui a le total le plus élevé, l'emporte.

Si des joueurs sont à égalité, le joueur qui a le plus de Jetons Ruines du plus grand niveau, est déclaré vainqueur. Lorsque tous les joueurs ont le même nombre de Jetons Ruines, la partie se termine en match nul.



version 1.2

Auteurs : Jun Sasaki, Goro Sasaki
Assistant de production : Satoe Hatano
Coopération : Fumihiko Kanaya, Takafumi Shindo, Yoshihiro Shindo, Dan Yamamoto
Traduction française : Stéphane Athimon
Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant
Editeur : Oink Games Inc.
oinkgames.com
Distribution FR: Pixie Games

© 2014 Oink Games Inc.

⚠ Attention

- ▼ Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petites parties pouvant être ingérées.
- ▼ Veuillez ne pas exposer les éléments à trop forte température, ni à l'humidité, il y a un risque de détérioration.
- ▼ Ne placez pas ce jeu à côté d'un feu, car il y a un risque de détérioration et un risque d'incendie.