



TANJA MALINOWSKI
et MARCUS MEIGEL
GEDIMINAS AKELAITIS



SOUS L'OcéAN



Contenu :

- 1 plateau (boîte),
- 4 plongeurs,
- 1 requin (jeton premier joueur),
- 1 dé Couleurs,
- 1 dé Requin,
- 53 Jetons Coquillage,
- la règle du jeu.

Inspirez et plongez dans les profondeurs de la mer. Ramassez les coquillages avec des perles blanches éclatantes. Plus vous resterez dans l'eau, plus vous ramasserez de coquillages. Mais n'oubliez pas : si un requin arrive, vous devrez jeter tous les coquillages ramassés et vous sauver. Bonne chance !

BUT DU JEU

Celui qui ramasse le plus de perles blanches gagne.

MISE EN PLACE

- La boîte de jeu, qui sert de plateau est positionnée au centre de la table.
- Les jetons Coquillages sont mélangés et retournés face cachée en une réserve commune à côté du plateau.

Selon le nombre de joueurs, le nombre de coquillages utilisés varie (certains jetons seront donc mis de côté pendant la partie) :

À 2 joueurs : on retire 10 jetons Coquillage avec perle blanche

À 3 joueurs : on retire 5 jetons Coquillage avec perle blanche

À 4 joueurs : on garde tous les jetons Coquillage

- Chaque joueur choisit le plongeur avec lequel il jouera.
- Le joueur le plus âgé commence à jouer. Il reçoit le requin, le dé Requin et le dé Couleurs. Il place le dé Requin sur l'emplacement vide du requin.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

1. LA PÊCHE AUX PERLES

Le premier joueur commence. Puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour de jeu, un joueur réalise les actions suivantes :

- Lancer le dé Couleurs
- Plonger dans l'eau de la couleur obtenue : c'est-à-dire placer son plongeur tête la première dans un emplacement de la case de cette couleur.
- Prendre le nombre de coquillages représentés sur cette zone d'eau et les placer devant soi **face cachée**.

Remarque : le joueur pourra retourner ses coquillages ramassés seulement lorsqu'il décide de mettre fin à la plongée et de remonter à la surface.

C'est alors au tour du joueur suivant.





2. LE REQUIN ARRIVE !

Lorsque tous les joueurs ont plongé, c'est de nouveau le tour du 1er joueur. Il lance maintenant le dé Requin. Tous observent dans quelle zone le requin vient nager. Il se rend pour ce tour dans l'eau de la couleur obtenue par le dé Requin, et effraie tous les plongeurs qui s'y trouvent. Ceux-ci s'enfuient et lâchent leur(s) coquillage(s). Les joueurs dont le plongeur se situe dans cette zone retire leur plongeur du plateau et le place devant eux. Ils remettent le ou les jeton(s) Coquillage récupéré(s) lors de ce tour face cachée dans la réserve commune. Ces joueurs pourront à nouveau lancer le dé Couleurs lorsque tous les autres joueurs seront remontés à la surface (lorsqu'un nouveau tour commencera).

Le premier joueur continue à lancer le dé Requin même si son plongeur est déjà remonté à la surface.

Remarque : Un joueur ne perd pas ses coquillages qui ont été retournés face visible.

3. QUI VEUT SORTIR DE L'EAU ?

Les joueurs qui sont restés dans l'eau doivent maintenant décider s'ils veulent remonter à la surface ou continuer à ramasser des coquillages.

Si un joueur décide d'arrêter la plongée : il retire son plongeur du plateau et le place à côté de lui. Puis il retourne tous les coquillages ramassés face visible. Le plongeur peut alors se reposer jusqu'à ce que tous les autres plongeurs soient remontés à la surface (jusqu'au début du prochain tour).

Si un joueur décide de continuer la plongée : il recommence à partir de l'étape 1 : *La pêche aux perles*.

Retourner les jetons Coquillage face visible :

Quand un plongeur décide de remonter à la surface, il peut ouvrir les coquillages qu'il a ramassés.

Le joueur retourne alors les jetons Coquillage face visible :



Coquillage avec une perle blanche :

Le joueur le ramasse et le garde face visible à côté de lui.

Coquillage avec une perle noire :

Le joueur ne ramasse pas ce coquillage. Il le place retourné face visible à côté du plateau de jeu. Lorsqu'une quatrième perle noire est découverte, la partie prend fin.

Coquillage vide :

Lorsqu'il est découvert, ce coquillage est sorti du jeu.

NOUVEAU TOUR

Un tour de jeu se termine lorsque tous les joueurs sont remontés à la surface.

Le nouveau tour débute avec un nouveau premier joueur. Il s'agit du joueur suivant le premier joueur du tour d'avant dans le sens horaire. Il récupère alors le requin, le dé Requin et le dé Couleurs. Tous les joueurs peuvent maintenant à nouveau ramasser des coquillages en reprenant l'étape 1 : *La pêche aux perles*.



FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsqu'on retourne un quatrième coquillage avec une perle noire ou qu'il ne reste plus de jetons Coquillage dans la réserve commune.

Le joueur qui a ramassé le plus de perles blanches à la fin de la partie remporte la victoire. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



© SAVAS TAKAS IR KO
Palangos g. 4, LT-01402 Vilnius
info@logis.lt
www.logis.lt



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver. 09-2021

Adaptation et distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F 62930 - WIMEREUX
FRANCE
www.gigamic.com