

Reiner Knizia



INTO THE BLUE

Dans *INTO THE BLUE*, vous incarnez une équipe de plongeurs à la recherche de mystérieux trésors enfouis sous les eaux. Mais attention, vous n'êtes pas le seul à vouloir vous emparer de ces merveilles immergées... Explorez les profondeurs et tentez de remonter les biens les plus précieux. Marquez votre présence dans les différentes zones pour espérer en prendre le contrôle et vous attribuer leurs richesses !

Jusqu'où serez-vous prêt à plonger ?

Matériel



15 jetons Trésor
5 jetons Trésor Principal
et 10 jetons Trésor
Secondaire



**60 pions
Coquillage**
12 par joueur



**5 jetons
Coffre**

**1 plateau
de jeu**



6 dés

Mise en place

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Placez les 15 jetons Trésor dans les emplacements dédiés du plateau de jeu comme indiqué sur le visuel ci-dessous. Les jetons placés à gauche du plateau sont les jetons Trésor Principal, ceux placés à droite sont les jetons Trésor Secondaire.



Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, remettez 1 jeton Trésor Secondaire (se trouvant à droite du plateau) par palier dans la boîte : vous n'en aurez pas besoin pendant la partie.

3. Placez aléatoirement les 5 jetons Coffre en bas du plateau, de façon à cacher leur valeur.
4. Chaque joueur récupère les 12 pions Coquillage de sa couleur.
5. Placez les dés dans le couvercle de la boîte et positionnez ce dernier à portée des joueurs.

La dernière personne à s'être baignée est désignée premier joueur. Vous êtes prêts à débiter la partie.

But du jeu

Dans *Into the Blue*, les joueurs devront chacun leur tour lancer des dés pour réaliser des suites de chiffres qui leur permettront de déposer leurs coquillages sur les différents paliers de plongée dans le but d'en obtenir le contrôle. Une plongée parfaite vous permettra de récupérer les plus beaux trésors, mais gare à ne pas trop prendre de risques, vous pourriez repartir les mains vides !

Déroulement

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, le joueur actif lance les 6 dés dans le couvercle de la boîte. Parmi ces 6 dés, il peut choisir de relancer les dés de son choix, et ce à deux reprises maximum. Il place les dés qu'il souhaite conserver devant lui, et relance les autres dés dans le couvercle de la boîte.

À la fin de ses trois lancers, le résultat ne peut plus être modifié.

Précision : chaque lancer de dés est indépendant. Si le joueur conserve certains dés après le premier lancer, il peut tout à fait choisir de relancer n'importe lesquels de ces dés lors du troisième lancer.

Le joueur arrange ensuite ses dés, du plus petit au plus grand. Seuls les dés formant une séquence ininterrompue de chiffres commençant par 1 (1, 2, 3, etc.) sont pris en compte.

Suivant votre lancer, plusieurs cas de figure peuvent s'appliquer :

Plongée réussie

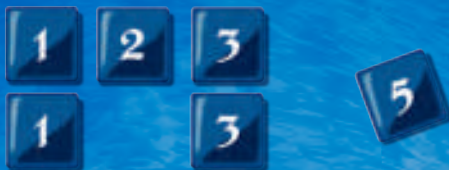
Le résultat final forme une séquence ininterrompue de chiffres commençant par 1. S'il manque un chiffre dans la séquence, tous les dés ayant une valeur supérieure sont perdus.

Le joueur doit ensuite choisir n'importe quel chiffre de la séquence validée et placer sur le palier correspondant du plateau de jeu autant de ses pions Coquillage que de dés affichant ce chiffre.

Durant la partie, chaque joueur établit ainsi sa présence sur chaque palier de plongée en y empilant ses pions Coquillage.

Exemples

① Cyprien vient d'effectuer ses trois lancers et obtient la séquence suivante :



Il peut ainsi choisir de placer soit :

- 2 pions Coquillage sur le palier 1 ;
- 1 pion Coquillage sur le palier 2 ;
- 2 pions Coquillage sur le palier 3.

En l'absence d'un 4, le dé 5 est perdu et la séquence est interrompue : il ne peut donc pas placer de pion Coquillage sur le palier 5.

② Marine a choisi de ne lancer que deux fois les dés pour valider la séquence suivante :



Elle peut ainsi placer soit :

- 1 pion Coquillage sur le palier 1 ;
- 1 pion Coquillage sur le palier 2 ;
- 3 pions Coquillage sur le palier 3 ;
- 1 pion Coquillage sur le palier 4.

Plongée infructueuse

Si le résultat final d'un joueur ne comporte pas de 1, les 6 dés sont perdus. Son tour s'achève et c'est au prochain joueur de jouer.



Plongée parfaite

Si le résultat final d'un joueur contient une séquence ininterrompue de chiffres de 1 à 5 ainsi qu'un symbole coffre, il a effectué une plongée parfaite. Il ne place alors aucun pion Coquillage sur le plateau, mais choisit aléatoirement un des jetons Coffre en bas du plateau de jeu. Ceux-ci peuvent avoir différentes valeurs (5, 6, 7 et 8), et le joueur garde secret la valeur du coffre qu'il a remporté. Il rejoue ensuite immédiatement un nouveau tour.



Précision : lorsque vous effectuez une plongée parfaite, vous devez récupérer un jeton Coffre. Vous ne pouvez pas choisir d'y renoncer pour placer un pion Coquillage sur le plateau.

Fin de partie et décompte des points

La fin de partie est déclenchée dans un des deux cas suivants :

① Un joueur pose son dernier pion Coquillage sur le plateau. Tous les autres joueurs jouent alors un dernier tour puis la partie s'achève.

Précision : si un joueur doit poser plus de pions Coquillage qu'il n'en possède, il pose tout ce qu'il possède et déclenche la fin de partie.

② Un joueur parvient à remporter le dernier jeton Coffre (en réalisant une plongée parfaite) et dans ce cas uniquement, les autres joueurs ne disposent pas d'un dernier tour et la partie s'achève instantanément.

Les jetons Trésor sont ensuite répartis entre les joueurs de la façon suivante :

Le joueur ayant placé le plus de pions Coquillage sur un palier remporte le jeton Trésor Principal du palier.

Le 2^{ème} joueur ayant le plus de pions Coquillage sur le même palier remporte le jeton Trésor Secondaire.

Pour une partie à 4 ou 5 joueurs, le 3^{ème} joueur ayant le plus de pions Coquillage sur le même palier remporte également un jeton Trésor Secondaire.

Procédez ainsi pour chaque palier de plongée, en commençant par le palier le plus bas et en remontant jusqu'au palier 1.

Si vous n'avez aucun pion Coquillage sur un palier, vous ne pouvez pas remporter de jetons Trésor.

Egalités

Plusieurs joueurs peuvent être à égalité sur un même palier. Dans ce cas-là, le joueur ayant le plus de pions sur le palier immédiatement au-dessus (parmi les joueurs concernés par l'égalité) remporte le jeton disputé par l'égalité correspondant.



Si l'égalité se poursuit, continuez de procéder de cette façon avec le palier du dessus, jusqu'au palier 1 si nécessaire.

Si les joueurs à égalité ont le même nombre de pions Coquillage jusqu'au palier 1 inclus, c'est le joueur avec le plus de pions Coquillage non utilisés qui remporte le palier.

Au cas où les joueurs ne parviennent toujours pas à se départager, le joueur ayant joué son dernier tour en premier remporte l'égalité.

Exemples



❶ Rémi (vert) et Arthur (bleu) sont à égalité sur le palier 4. Mais puisque Rémi possède plus de pions Coquillage qu'Arthur sur le palier supérieur (palier 3), Rémi remporte le jeton Trésor Principal du palier 4 et Arthur le jeton Trésor Secondaire.

❷ Cyprien (jaune) et Marine (rouge) sont à égalité sur le palier 3. Puisqu'ils sont aussi à égalité sur les paliers 2 et 1, c'est le joueur ayant le plus de pions Coquillage restants qui

obtient le contrôle du palier 3. Mais ayant encore chacun deux pions Coquillage non utilisés, l'égalité persiste.

Arthur a déclenché la fin de partie suivi de Rémi, Marine et enfin Cyprien, qui ont chacun joué un dernier tour. Ayant joué avant Cyprien, c'est donc Marine qui remporte le jeton Trésor Principal du palier 3 et Cyprien le jeton Trésor Secondaire.

Quand tous les jetons Trésor ont été répartis, chaque joueur additionne leur valeur. Le joueur ayant le score le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Crédits

Auteur : Reiner Knizia
Illustrations : Alain Boyer
Graphisme : Fabrice Del Rio Ruiz
Développement : Funnyfox

© Dr. Reiner Knizia, 2021. All rights reserved.

www.funnyfox.fr

Suivez-nous sur



Funnyfoxgames



© 2021 Funnyfox
Une marque de Hachette Boardgames
Tous droits réservés
21 rue du Montparnasse
75006, Paris, France.