

# RAPID' ABYSSES

Une plongée éblouissante en eaux profondes

Passionnés d'exploration sous-marine, vous avez été choisis pour mener cette captivante mission d'océanographie ! Il y a tant de créatures marines inconnues à découvrir ! Plongez à la recherche de ces animaux fascinants qui peuplent les grands fonds.

**Mais méfiez-vous**, car les créatures lumineuses ne tiennent pas en place ! Gardez un œil sur elles et attrapez vite les bonnes créatures pour ne pas cumuler de gouttes d'eau.

Le gagnant est celui qui a le moins de gouttes d'eau après cinq plongées !



## Contenu du jeu

4 dés, 52 cartes « créatures marines », 50 gouttes d'eau (25 turquoise, 25 bleu foncé), 1 règle du jeu

## Préparation de la partie

Étalez l'ensemble des **cartes « créatures marines »** faces visibles à la portée de tous les joueurs. Les cartes peuvent se chevaucher, et il arrive qu'on ne voie pas toutes les créatures marines en entier. Mettez de côté la réserve collective de **gouttes d'eau**. Vous en aurez besoin plus tard. Préparez les **dés**.



## Déroulement du jeu

Le dernier à avoir plongé en mer dirige la première exploration et prends les quatre dés.

### PLONGÉE

Celui qui dirige l'exploration lance les quatre dés. La plongée commence aussitôt. Vous jouez tous en même temps. Les couleurs des dés représentent des créatures marines : **poisson-pêcheur**, **crabe**, **méduse**, **calamar**. Les points des dés indiquent le nombre exact de créatures marines de chaque couleur à avoir sur vos cartes « créatures marines » à la fin de la plongée.

### À quoi faut-il faire attention ?

- Vous recherchez des cartes « créatures marines » **tous en même temps** sur la table. As-tu trouvé une carte « créatures marines » qui convient ? Prends-la et pose-la **face visible** devant toi.
- Vous ne pouvez chercher **que d'une main** pendant votre plongée.
- Tu ne peux **plus remettre** sur la table les cartes « créatures marines » que tu as déjà posées devant toi.

## Exemple:



Durant cette plongée, vous cherchez à avoir exactement deux crabes bleus, trois calmars orange, un poisson-pêcheur rose et six méduses vertes au total.

**Remarque** : si vous voulez faciliter la tâche aux joueurs les plus jeunes, autorisez-les à reposer les cartes « créatures marines » qu'ils ont déjà prises.

### Quand se termine la plongée ?

Tu penses avoir le bon nombre de chaque créature marine avec l'ensemble de tes cartes ? Elles correspondent aux points de chaque couleur des dés ? Tu cries alors « Revenez à la surface ! » Cette plongée est alors terminée. Plus personne ne peut prendre de cartes.

Personne ne crie « Revenez à la surface ! » et personne ne veut plus prendre de cartes ? Dans ce cas aussi, la plongée est terminée.



### DÉCOMPTE DES GOUTTES D'EAU

Vous vérifiez maintenant si votre plongée est une réussite. Pour ce faire, contrôlez les cartes de « créatures marines » que vous avez collectées et comparez-les aux dés :

- Sur l'ensemble de vos cartes, il y a **exactement** le nombre de créatures marines indiquées par les différents dés ? Félicitations, cette plongée est un franc succès !
- Tu n'as pas les animaux marins requis ? Oh, non ! On dirait que ta plongée est tombée à l'eau ! Tu dois malheureusement prendre une goutte d'eau turquoise pour **chaque animal marin en trop ou en moins** sur l'ensemble de tes cartes.

### Qui a dit « Revenez à la surface ! » ?

Tu as dit « Revenez à la surface ! », mais tu as un ou plusieurs animaux marins **en moins ou en trop** sur l'ensemble de tes cartes ? Tu dois alors prendre **trois** gouttes d'eau supplémentaires, en plus de celle(s) que tu avais déjà.

**Remarque** : les gouttes d'eau turquoise enlèvent **un** point et les bleu foncé **cinq** points. Pendant la partie, vous pouvez échanger cinq gouttes turquoise contre une bleu foncé, pour avoir suffisamment de gouttes turquoise dans la réserve collective.

## Exemple :

Pendant la plongée, Romain réunit quatre cartes et crie « Revenez à la surface ! ». Il vérifie s'il doit prendre des gouttes d'eau. Il remarque qu'il a une créature marine bleue en trop, mais qu'il lui en manque une rose et une orange. À cause de ces erreurs, il doit donc prendre trois gouttes d'eau, qui représentent trois points en moins. Comme il a crié « Revenez à la surface ! » alors qu'il n'avait pas **exactement** le bon nombre de créatures marines, il prend encore trois gouttes d'eau supplémentaires. Romain a donc six points en moins en tout.



### Vous avez contrôlé vos cartes et éventuellement pris des gouttes d'eau ?

Remettez toutes les cartes au milieu faces visibles. Mélangez-les bien. La personne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre dirige la nouvelle plongée et lance les dés.



## Fin de la partie

Le jeu s'achève après la cinquième plongée. Comptez les points en moins correspondants à vos gouttes d'eau.

Attention ! N'oubliez pas : une goutte d'eau turquoise équivaut à -1, une goutte d'eau bleu foncé à -5.

### Qui a le moins de points négatifs ?

C'est toi ? Félicitations ! Tes explorations ont permis de découvrir des dizaines de nouvelles créatures des grands fonds ! Vous êtes plusieurs à avoir le moins de points ? Vous êtes gagnants ex æquo.

## Variante « mémoire »

Envie d'un nouveau défi ? Jouez à Rapid'Abysse dans sa variante « mémoire » !

Les règles sont les mêmes que dans le jeu de base, avec une modification importante : posez devant vous **faces cachées** les cartes que vous prenez au milieu. Tant que la plongée n'est pas terminée, vous ne pouvez ni reposer ni regarder les cartes que vous avez déjà prises. Mémorisez-les bien au moment où vous les prenez !

**Auteur :** Carlo Emanuele Lanzavecchia

**Illustration :** Jacqui Davis

**Rédaction :** Patrick Tonn



©HABA-Spiele Bad Rodach 2023, Art.-Nr. 307019