

RAPID' ABYSSSES

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