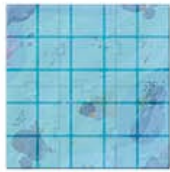




Soum. Soum.

RÉALISE LA PLUS BELLE PLONGÉE SOUS-MARINE !

Retrouve la règle sur notre chaîne: Jeux Auzou YouTube



1 plateau
Fonds marins



20 jetons
Plongeur



4 jetons
Score

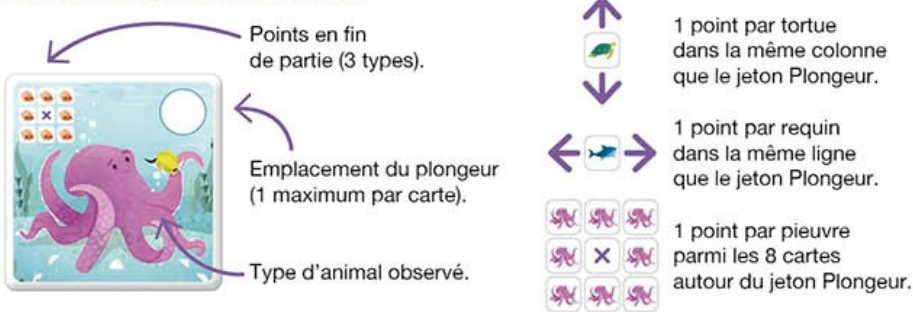


1 carte
Sous-marin



36 cartes
Océan

EXPLICATION D'UNE CARTE :



BUT DU JEU :

Partir en expédition et essayer de voir de magnifiques spécimens pour marquer le plus de points en fin de partie grâce aux plongeurs !

MISE EN PLACE :

- Chaque joueur choisit une couleur et prend les 5 jetons Plongeur correspondants ainsi que le jeton Score associé.
- Assembler le plateau Fonds marins et placer la carte Sous-marin au centre.
- La taille du plateau délimite l'aire de jeu (un carré de 5 cartes par 5 cartes).
- Mélanger les cartes Océan et distribuer 3 cartes à chaque joueur.
- Le reste constitue la pioche, face cachée.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le dernier joueur à s'être baigné commence, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

- À chaque tour, dans cet ordre, un joueur :
 - DOIT placer une carte Océan ;
 - PEUT placer un de ses jetons Plongeur ;
 - DOIT piocher une carte Océan.

- Placer une carte Océan :
 - La carte doit être jouée dans le même sens que toutes les autres, verticalement et sur l'un des emplacements vides de l'aire de jeu.
- Placer un jeton Plongeur :
 - Le joueur peut placer un de ses jetons Plongeur sur la carte Océan de son choix (pas nécessairement une carte qu'il avait posée).
 - Il ne peut y avoir qu'un seul jeton Plongeur par carte.
- En posant une carte Océan, un joueur va donc avoir un effet sur le score des cartes environnantes, mais il aura également la possibilité de s'approprier un score de fin de partie s'il place un de ses jetons Plongeur.
- Les joueurs ont moins de jetons Plongeur à placer que de tours de jeu, mais si des jetons Plongeur ne sont pas placés à la fin du dernier tour, ils sont perdus.

FIN DE LA PARTIE :

Lorsque le plateau Fonds marins est rempli et que le dernier joueur a fini son tour, la partie s'achève. À 2 joueurs il y aura 12 tours de jeu, 8 tours à 3 joueurs et 6 tours à 4 joueurs.

Les joueurs vont alors déterminer leur score en additionnant les points de chacun de leurs jetons Plongeur. Le score total le plus élevé l'emporte.

DÉCOMPTE DES POINTS :

Pour chaque carte avec un jeton Plongeur, on va compter le nombre d'animaux qui correspondent à la condition en haut à gauche. Placer un jeton Score sur la dernière page des règles pour suivre le décompte de chaque joueur !



Soit un total de 11 points pour le joueur rouge !

QUE SE PASSE-T-IL SI...

- ... il y a égalité ? C'est celui qui a joué le dernier qui l'emporte.
- ... on veut varier la difficulté ? En début de partie, révéler 3 cartes face visible à côté de la pioche. Chaque joueur, à la fin de son tour, va choisir une des 3 cartes révélées pour compléter sa main (au lieu de piocher). La carte qui est récupérée est immédiatement remplacée sur la table par la première de la pioche.