

Auteurs : **TANJA MALINOWSKI**
et **MARCUS MEIGEL**
Illustrateur **GEDIMINAS AKELAITIS**

2-4 joueurs à partir de 5 ans
Durée du jeu 10-15 minutes

DEEP DIVE



La boîte contient :

- 1 plateau (boîte)
- 4 plongeurs
- 1 requin (figurine premier joueur)
- 1 dé avec des couleurs
- 1 dé avec un requin
- 53 jetons de coquillages
- règles 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 !

OBJECTIF DU JEU

Celui qui ramasse le plus de perles blanches gagne.

PRÉPARATION DU JEU

1. Le plateau du jeu est placé au milieu de la table.
2. Les jetons de coquillages sont mélangés et retournés (avec les coquillages vers le haut) comme une réserve commune à côté du plateau. S'il y a quatre joueurs, tous les jetons de coquillages sont utilisés. S'il y a trois joueurs, 5 jetons avec des perles blanches sont retirés et mis de côté (ils ne sont pas utilisés dans le jeu). S'il y a deux joueurs, 10 jetons avec des perles blanches sont retirés et mis de côté.
3. Chaque joueur choisit le plongeur avec lequel il jouera.
4. Le joueur le plus âgé commence à jouer. Il reçoit le requin, le dé avec le requin et le dé avec les couleurs. Il place le dé avec le requin sur le requin.



PLONGER POUR RAMASSER LES COQUILLAGES

Le premier joueur commence. Puis, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque son tour arrive, le joueur accomplit les actions suivantes :

- Il lance le dé avec les couleurs.
- Il plonge avec son plongeur dans l'eau de la couleur obtenue avec le dé : il place le plongeur sur la case de l'eau de cette couleur.
- Il prend le nombre de coquillages représenté sur cette zone d'eau, et les place devant lui retournés (il est interdit de les regarder).

Remarque : le joueur pourra retourner ses coquillages ramassés seulement lorsqu'il décidera de finir la plongée et revenir sur la berge.

C'est maintenant au tour du joueur suivant.





UN REQUIN ARRIVE !

Tous les joueurs ont plongé (lancez les dés colorés) et c'est de nouveau le tour du premier joueur. Il lance maintenant le dé avec le requin. Tous regardent dans l'eau de quelle couleur va arriver le requin. Le requin « fait peur » à tous les plongeurs qui se trouvent dans l'eau de la couleur obtenue. Le joueur, dont le plongeur est dans l'eau de cette couleur, perd ses coquillages (retournés face cachée). Ils sont remis dans la réserve commune. Le joueur enlève le plongeur du plateau et le place sur la table devant lui. Ce joueur pourra à nouveau lancer le dé avec des couleurs et ramasser des coquillages uniquement lorsque tous les autres plongeurs sortiront de l'eau (lorsqu'un nouveau tour commencera).

Mais le premier joueur doit lancer le dé avec le requin aussi lorsque son plongeur est déjà sur la berge.

Remarque : un joueur ne perd pas les coquillages retournés face visible.

QUI VEUT SORTIR DE L'EAU ?

Maintenant, les joueurs restés dans l'eau doivent décider s'ils veulent sortir de l'eau ou continuer à ramasser des coquillages.

Si un joueur décide de :

- sortir de l'eau – il enlève son plongeur du plateau et le place à côté de lui. Il retourne aussi tous les coquillages ramassés face visible. Son plongeur se repose maintenant jusqu'à ce que tous les autres plongeurs sortent de l'eau (jusqu'au début du nouveau tour) ;
- rester dans l'eau – il continue à jouer à partir de l'étape « PLONGER POUR RAMASSER LES COQUILLAGES ».

Lorsque nous retournons un coquillage face visible, nous regardons comment il est



Coquillage avec une perle blanche

Les joueurs les ramassent et les posent face visible à côté d'eux.



Coquillage avec une perle noire

Les joueurs ne ramassent pas ces coquillages, mais lorsqu'ils les trouvent, ils les placent retournés face visible à côté du plateau de jeu. Lorsqu'une quatrième perle noire est placée à côté du plateau, le jeu se termine.



Coquillage vide

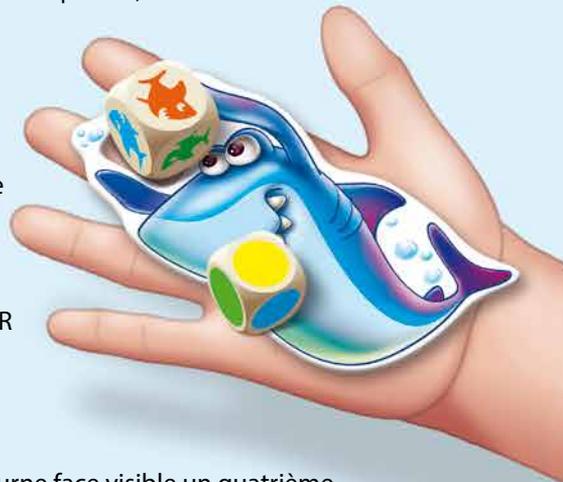
Lorsqu'on retourne face visible un tel coquillage, il est retiré du jeu.

NOUVEAU TOUR

Un tour du jeu se termine lorsque tous les plongeurs remontent sur la berge.

Le nouveau tour est commencé par un nouveau premier joueur. Le requin, ls avec les couleurs et le requin sont remis de nouveau au prochain premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre.

Maintenant tous les joueurs peuvent à nouveau ramasser les coquillages. Le jeu se poursuit à partir de l'étape « PLONGER POUR RAMASSER LES COQUILLAGES ».



FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsqu'on retourne face visible un quatrième coquillage avec une perle noire (ou lorsqu'il ne reste de cartes avec des coquillages dans la réserve commune).

Le joueur qui ramasse le plus grand nombre de perles blanches gagne. Si plusieurs joueurs ont ramassé le même nombre de perles, il y a plusieurs gagnants.

