



RÈGLES DU JEU



Le sais-tu ?

Pour être un super-plongeur : observe avec les yeux, et respecte les animaux et leur habitat.

Sous l'eau, il existe une incroyable diversité d'êtres vivants !

- La pieuvre : très maligne, elle peut se camoufler et résoudre de petites énigmes.
- L'étoile de mer : certaines peuvent lâcher un bras pour s'échapper... puis le faire repousser !
- Le crabe : il a des *capteurs de goût* sur ses pattes... Il peut donc goûter ce qu'il touche !

Remerciements : Les auteurs remercient leurs proches, Lucie, Christophe et le MALT. Dédicace spéciale à Charlie, à Sylvia et à Luis. Ils ont été, pour nous, les p'tits testeurs de ce jeu !
Les chefs de projet remercient les auteurs pour leur confiance.

Auteurs : Romaric Galonnier et Grégory Germain

Illustratrice : Juliette Oberndorfer. **Graphiste** : Monsieur l'Oeil

Chefs de projet : Lucie Teilhet et Christophe Luras

Images 3D : Thibaud Selk



panoplie

www.panoplie-jeux.fr

Matériel

- 1 1 décor *Nuée de méduses* imprimé au fond de la boîte
2 plateaux :
Parade d'animaux et *Attention au requin*



- 2 3 dômes Coraux
- 3 1 couvercle de boîte Masque
- 4 4 carnets d'Exploration
- 5 60 jetons Observation
- 6 12 jetons Coquillage
- 7 3 pions P'tits Plongeurs (2 koalas, 1 lion)



Mise en place

- 1 **Choisissez votre décor** : chacun propose une aventure différente. Pour une première partie nous vous conseillons la *Parade d'animaux*.
- 2 **Placez les 3 coraux** si vous jouez avec le plateau *Parade d'animaux* ou *Attention au requin* : le grand corail sur le grand cercle, les deux petits sur les petits cercles.
- 3 **Installez le couvercle à la verticale**, contre le fond de la boîte, avec la tranche *Ponton* tout en haut.
- 4 **Chaque joueur prend 1 carnet d'Exploration**.
- 5 **Placez les jetons Observation et les jetons Coquillage** à côté de la boîte.
- 6 Le dernier joueur à s'être baigné prend les pions.

But du jeu :

Observer tous les animaux de ton carnet d'Exploration.

À partir du premier joueur, jouez chacun votre tour dans le sens horaire.

1. La Plongée

1. Pose un pion P'tit Plongeur tout en haut du couvercle, sur la tranche *Ponton*.
2. Regarde dans la boîte (à travers le masque ou par-dessus le couvercle).
3. Donne une petite pichenette pour faire sauter le P'tit Plongeur dans la boîte. Fais de même avec les 2 autres pions.

Si un pion sort de la boîte lors d'un lancer, recommence.

2. L'Exploration

Après les 3 lancers, résous chaque pion.

- Les 2 pions Koala **profitent uniquement au joueur actif**.
- Le pion Lion **profite à tous les joueurs**.
- Un pion touche un élément (animal, coquillage, coffre, etc.) s'il recouvre au moins une partie de l'illustration.
- Si un pion touche 2 éléments en même temps :
- Animal / Coffre / Coquillage : tu choisis l'effet que tu préfères.
 Avec le pion Lion chaque joueur choisit individuellement l'effet qu'il préfère.
- Requin ou Méduse + autre : tu appliques les 2 effets.

ANIMAUX MARINS

Si un pion touche un animal marin (crabe, poisson, dauphin, pieuvre ou étoile de mer) : place 1 jeton Observation sur l'animal correspondant dans ton carnet d'Exploration.

COFFRE AU TRÉSOR

Si un pion touche le Coffre au trésor, place 1 jeton Observation sur l'animal de ton choix.

COQUILLAGE

Si un pion touche un coquillage, prends 1 jeton Coquillage. Dès que tu as 3 jetons Coquillage, défais-les immédiatement et place 1 jeton Observation sur l'animal de ton choix.

REQUIN

Si un pion touche le requin (uniquement visible sur le plateau *Attention au requin*), retire 1 jeton Observation de ton choix présent sur ton carnet d'Exploration.
 Avec le pion Lion : tous les joueurs retirent 1 jeton Observation.

MÉDUSE

Si un pion touche une méduse (uniquement visible sur le plateau *Nuée de méduses*), il est immobilisé. Laisse-le en place, il sera indisponible pendant le tour suivant, puis revient en jeu.

RIEN

Si pendant ton tour tu n'as ni touché un Coquillage, ni validé un animal sur ton carnet d'Exploration, tu gagnes 1 jeton Coquillage.



Bonus de colonne

Quand tu complètes une colonne de ton carnet d'Exploration (c'est-à-dire qu'il y a un jeton Observation sur les 3 cases de la colonne), la colonne te donne tout de suite un bonus :

1. Regarde l'animal bonus tout en bas de cette colonne.
2. Si des animaux de cette espèce n'ont pas encore été validés dans ton Carnet, tu peux placer immédiatement 1 jeton Observation sur l'un d'entre eux.

Ne place jamais de jeton sur l'animal bonus lui-même : il sert uniquement à t'indiquer quelle espèce tu peux valider.



Exemple

L'animal bonus en bas de cette colonne est une pieuvre. S'il te reste une pieuvre non validée dans ton carnet, place immédiatement 1 jeton Observation dessus.



Fin

Ensuite, c'est au joueur suivant de faire sauter les 3 P'tit Plongeurs dans la boîte (Étape 1).

Dès qu'un joueur a entièrement rempli son carnet d'Exploration, terminez le tour en cours, puis la partie s'arrête. Tous les joueurs ayant rempli entièrement leur carnet d'Exploration remportent la partie.