SCANNEZ
ce **QR code** pour accéder aux règles en vidéo.

Dive

Anthony Perone
& Romain Caterdjian

Au-delà des dernières terres, sur l'île des Bois Ventus, la plongée est une tradition ancestrale.
Lors d'un rite initiatique célébré au solstice d'été, des plongeurs s'affrontent pour repêcher la pierre sacrée du village.
Jetée du haut de la falaise par le doyen, elle entraîne vers les profondeurs de l'océan les prétendants au titre de héros, aidés dans leur quête par les amicales tortues de mer et raies manta.

Toutefois, pour ramener la pierre, il leur faudra éviter de déranger les requins qui peuplent l'océan. Bienvenue dans Dive.

AVANT-GOÛT

Le jeu se déroule **simultanément** pour tous les plongeurs qui doivent **secrètement programmer** leur plongée. En observant les cartes Océan empilées, ils tentent de percevoir à quels niveaux de profondeur se trouvent les tortues et raies manta prêtes à les aider, ainsi que les requins qu'ils ne veulent pas déranger. Ils disposent chacun de pions Air qui leur servent à programmer leurs actions. Le vainqueur est le plongeur qui repêche **la pierre sacrée**.

Dive explore la notion de perception, la capacité des plongeurs à observer l'océan (paquet de cartes transparentes) et à en tirer profit : *«Je dois éviter ce requin, mais se trouve-t-il sur la troisième ou la quatrième carte?»*.

MATÉRIEL

- 36 cartes Océan transparentes,
- 1 support cartonné à monter,
- 4 plateaux Plongeur,
- 4 jetons Coquillage (1 par couleur),
- 4 paravents,
- 1 plateau Descente,
- 4 pions Plongeur (1 par couleur),
- 20 pions Air numérotés (4 exemplaires des valeurs 1, 2, 3, 4 et 5),
- 8 tuiles Compagnon (variante, voir page 9),
- 1 pion Plongeur noir pour le chef du village (variante, voir page 10),
- 48 cartes Chef du village (variante, voir page 10),
- 2 jetons Bulle (variante, voir page 10),
- 1 règle du jeu.

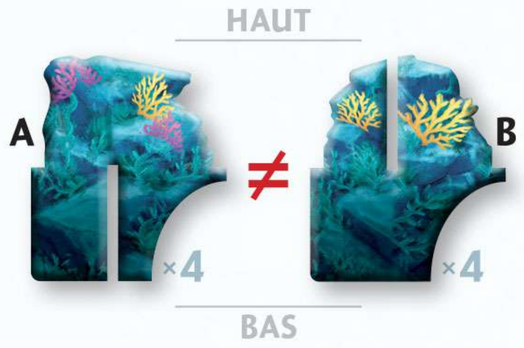
AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE

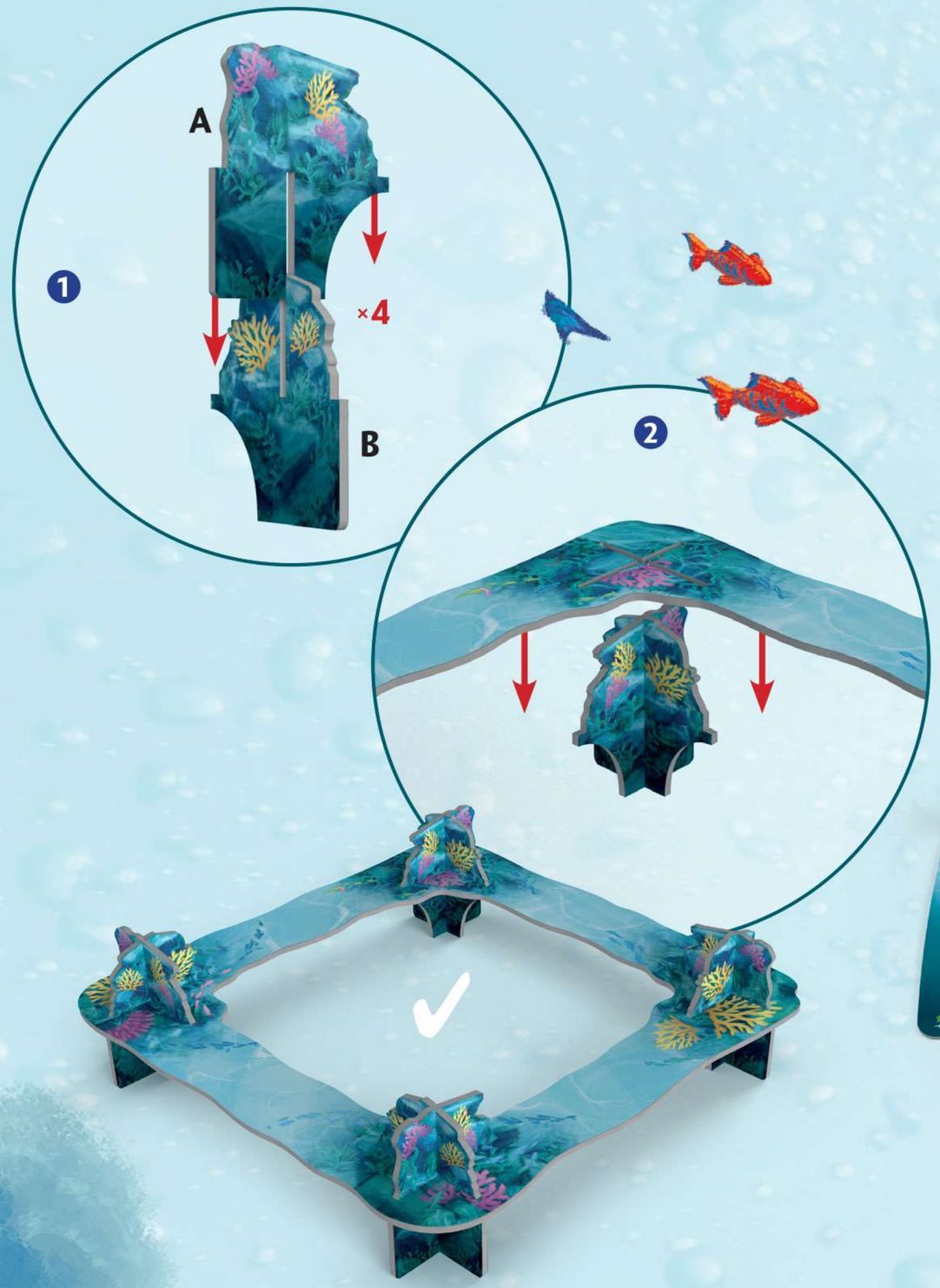
Montage du support cartonné

Cette opération ne doit être réalisée qu'une seule fois, préalablement à votre première partie. Par la suite, le support cartonné demeure monté et est rangé, tel quel, dans la boîte.

Suivez ces deux étapes pour monter le support cartonné :

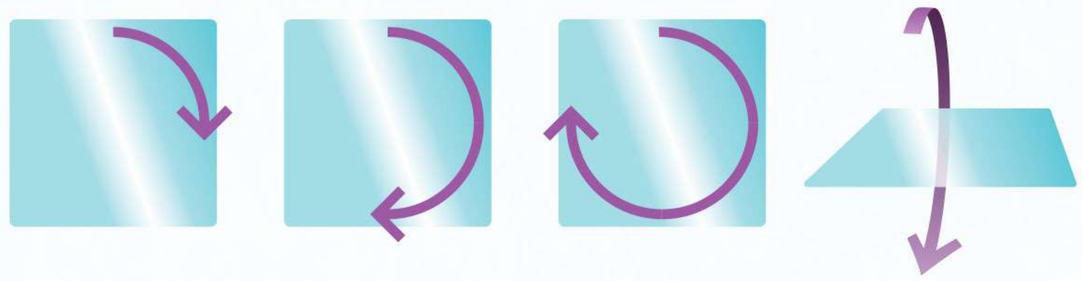
1. Emboîtez les pièces **A** et **B** (à réaliser quatre fois).
2. Glissez chaque coin de la pièce **C** sur une pièce **AB**.





MISE EN PLACE

Prenez la pile de cartes Océan (certaines sont perforées) et mélangez-la. Lorsque vous mélangez, tournez des cartes à 90°, 180° ou 270° et retournez-en également une partie (le dessus devient le dessous).



Placez ensuite le support au centre de la table et glissez-y le paquet de cartes Océan 1 (sans chercher à y repérer les tortues, raies manta et requins).

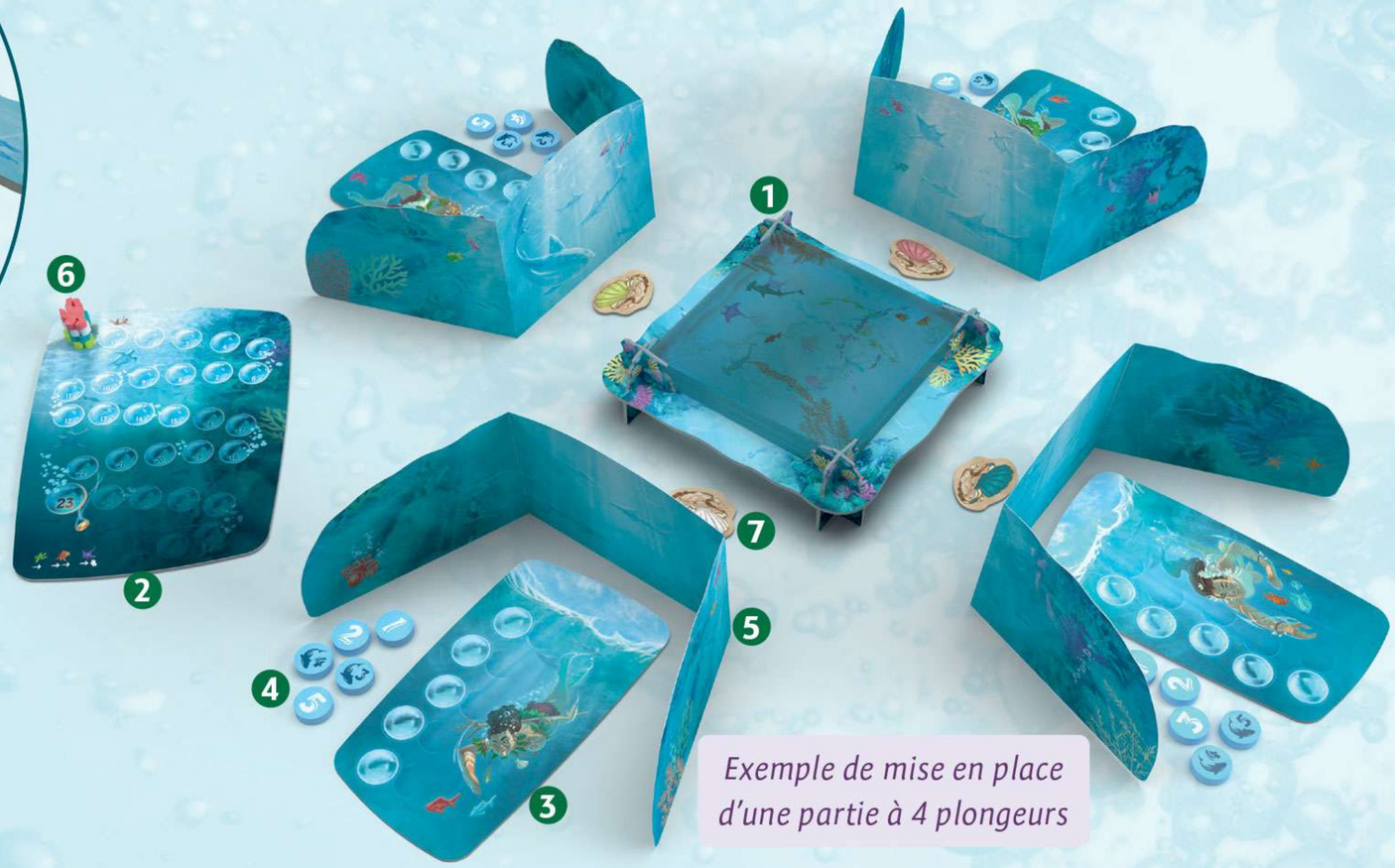
Tous les plongeurs (joueurs) doivent facilement voir du dessus la pile de cartes Océan.

Placez le plateau Descente 2 à côté de l'aire de jeu.

Chaque plongeur reçoit son matériel :

- 1 plateau Plongeur 3,
- 5 pions Air (numérotés 1, 2, 3, 4 & 5) 4,
- 1 paravent 5
  (facultatif si vous préférez cacher votre plateau avec la main),
- 1 pion Plongeur 6 – à placer sur la case 0 du plateau Descente ; l'ordre d'empilement des pions Plongeur n'a aucune importance
- 1 jeton Coquillage 7 assorti au pion Plongeur, à placer par devant le plateau Plongeur pour en permanence rappeler la couleur du Plongeur.

Le matériel non utilisé est rangé dans la boîte.



Exemple de mise en place d'une partie à 4 plongeurs

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se déroule en plusieurs manches, jusqu'à ce qu'un plongeur atteigne ou dépasse la case 23 du plateau Descente et repêche la pierre sacrée du village.

Déroulement d'une manche

Une manche se déroule en trois phases : *Phase 1 • Programmation*, *Phase 2 • Plongée*, *Phase 3 • Repos*.

Phase 1 PROGRAMMATION

IMPORTANT

Durant cette phase, il est interdit de toucher ou de faire bouger les cartes Océan ou le support cartonné !

Au début de cette phase, tous les plongeurs disposent de leurs **cinq pions Air**.

Tous les plongeurs observent la pile de cartes Océan et programment leur plongée **simultanément** et **secrètement** (en cachant avec un paravent ou une main) à l'aide de leurs pions Air, en les plaçant sur les cases de leur plateau Plongeur.

La programmation commence toujours par le niveau 1 de profondeur (tout en haut) et se poursuit **sans interruption** au maximum jusqu'au niveau 5 de profondeur (tout en bas).

Les cinq niveaux de profondeur correspondent aux cinq cartes du dessus de la pile de cartes Océan. La première carte Océan révélée de la manche correspond au niveau 1 des plateaux Plongeur, la deuxième au niveau 2, etc.

Les pions Air sont numérotés de 1 à 5, valeurs qui représentent la vitesse de plongée. De plus, chacun de ces pions a une face **Sans requin** 3 et une face **Avec requin** 3.

Durant cette phase, votre objectif est de **descendre le plus profondément possible** sans vous tromper, en anticipant pour chaque niveau :

- **la présence ou non d'un requin**, en l'indiquant en rendant visible la face adéquate du ou des pions Air programmés à ce niveau,
- **la présence d'une tortue ou d'une raie manta** prête à vous aider qui nécessiterait d'accélérer (en programmant une valeur élevée) pour s'y accrocher avant les autres plongeurs.

Pour cela, les pions Air peuvent être joués dans l'ordre de votre choix et **être empilés** afin d'en additionner les valeurs. Il n'y a pas de limite d'empilement.

REMARQUE

Évidemment, si vous empilez des pions Air, vous ne pourrez plus descendre jusqu'au niveau 5 puisque vous n'avez que cinq pions Air !

Il est obligatoire d'utiliser au minimum un pion Air par manche. Un pion Air non joué ne rapporte rien (il n'y a que très rarement un intérêt à ne pas programmer ses cinq pions Air).

Quand tous les plongeurs sont prêts, la phase Plongée est déclenchée.

EXEMPLE

En plaçant ses pions Air sur les quatre premiers niveaux de profondeur, Romain indique qu'il va tenter de plonger jusqu'à la quatrième carte Océan.

Il n'a vu ni requin, ni tortue, ni raie manta sur la première carte. Il se contente donc d'un pion Air de valeur 1 pour ce ***premier niveau****, conservant ses fortes valeurs pour les niveaux suivants.*

Au ***deuxième niveau****, Romain distingue un requin et se demande s'il n'y aurait pas également une tortue présente. Il choisit donc de jouer son pion Air de valeur 3, face Avec requin visible.*

À y regarder de plus près, la tortue a plutôt l'air d'être au ***troisième niveau*** *et il est certain qu'il n'y a pas de requin à ce niveau. Il programme donc ses pions 4 et 5 pour un total de 9, face Sans requin visible.*

Assez sûr de son coup, il programme aussi un ***quatrième niveau*** *sans requin.*



Phase 2 — PLONGÉE

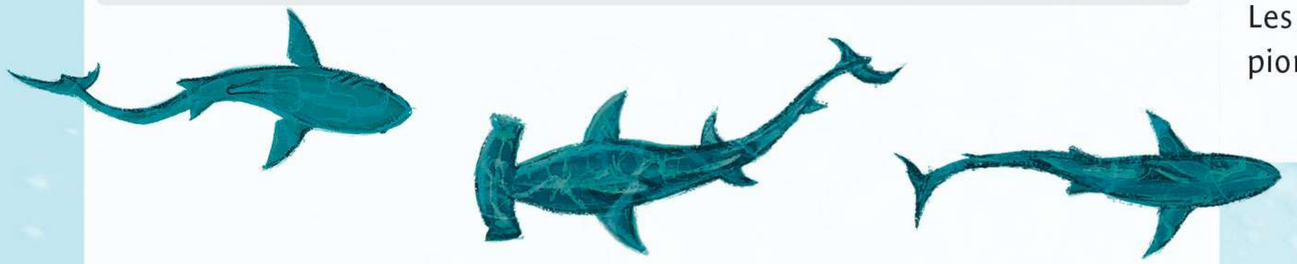
Tous les plongeurs ôtent leur paravent ou leur main afin de révéler leur programmation.

Un plongeur retire la première carte Océan de la pile (en ne faisant pas bouger les autres cartes Océan) et annonce ce qui s'y trouve :

- un requin,
- une tortue,
- une raie manta,
- un requin **et** une tortue/une raie manta,
- rien de tout cela.

REMARQUES

- Hormis requins, tortues et raies manta, les autres éléments (algues, poissons, baleines…) sont purement décoratifs.
- **Seules** les trois illustrations ci-dessous représentent un requin. Leur taille et leur orientation peuvent varier.



Chaque niveau de profondeur est vérifié **simultanément** par tous les plongeurs.

La vérification du niveau de profondeur est divisée en 3 étapes :

- *Étape 1 • Ma programmation est-elle correcte ?*
- *Étape 2 • Une tortue ou une raie manta est-elle présente sur la carte Océan ?*
- *Étape 3 • Faut-il aller plus profondément ?*

Étape 1 — Ma programmation est-elle correcte ?

Une programmation est correcte si :

- **il n'y a pas** de requin sur la carte Océan et que la face Sans requin 3 a été programmée.
- **il y a** un requin sur la carte Océan et que la face Avec requin 3 a été programmée.



Non, ma programmation est erronée !

Les plongeurs ayant une programmation erronée à ce niveau :

- enlèvent de leur plateau le ou les pions Air programmés à ce niveau ainsi que ceux programmés aux **niveaux suivants**,
- laissent en place les pions Air programmés sur les **niveaux précédents** (déjà vérifiés),
- arrêtent leur phase Plongée et attendent la phase Repos (voir page 6).

Oui, ma programmation est correcte !

Les plongeurs ayant une programmation correcte à ce niveau laissent leur(s) pion(s) Air en place, et passent ensuite à l'étape 2.





Étape 2 — Une tortue ou une raie manta est-elle présente sur la carte Océan ?

Non, il n'y a pas de tortue ni de raie manta sur la carte Océan !

Personne n'est aidé par une tortue ni par une raie manta. Passez à l'étape 3.

Oui, il y a une tortue ou une raie manta sur la carte Océan !

Le plongeur ayant correctement programmé ce niveau de profondeur **et** y ayant attribué la plus grande valeur cumulée (addition de la valeur de ses pions Air empilés), est **le seul** à immédiatement avancer son pion Plongeur sur le plateau Descente grâce à l'aide de la tortue ou de la raie manta (bonus de plongée) :



Tortue verte :
il avance d'**une case**.



Tortue rouge :
il avance de **deux cases**.



Raie manta :
il avance **sur** la prochaine case occupée par au moins un pion Plongeur, **sans dépasser la case 15** (il doit s'y arrêter le cas échéant ; voir *Le plateau Descente* page 6).

REMARQUES

- Peu importe le nombre de cases ainsi parcourues ; cela peut être juste une case, dix, ou plus !
- Le plongeur en tête sur le plateau Descente n'ayant – par définition – pas de pion Plongeur devant lui, la raie manta ne l'aide pas à avancer. Mais en priver un autre plongeur peut être intéressant !

En cas d'égalité, personne n'est aidé par la tortue ou la raie manta. Passez à l'étape 3.

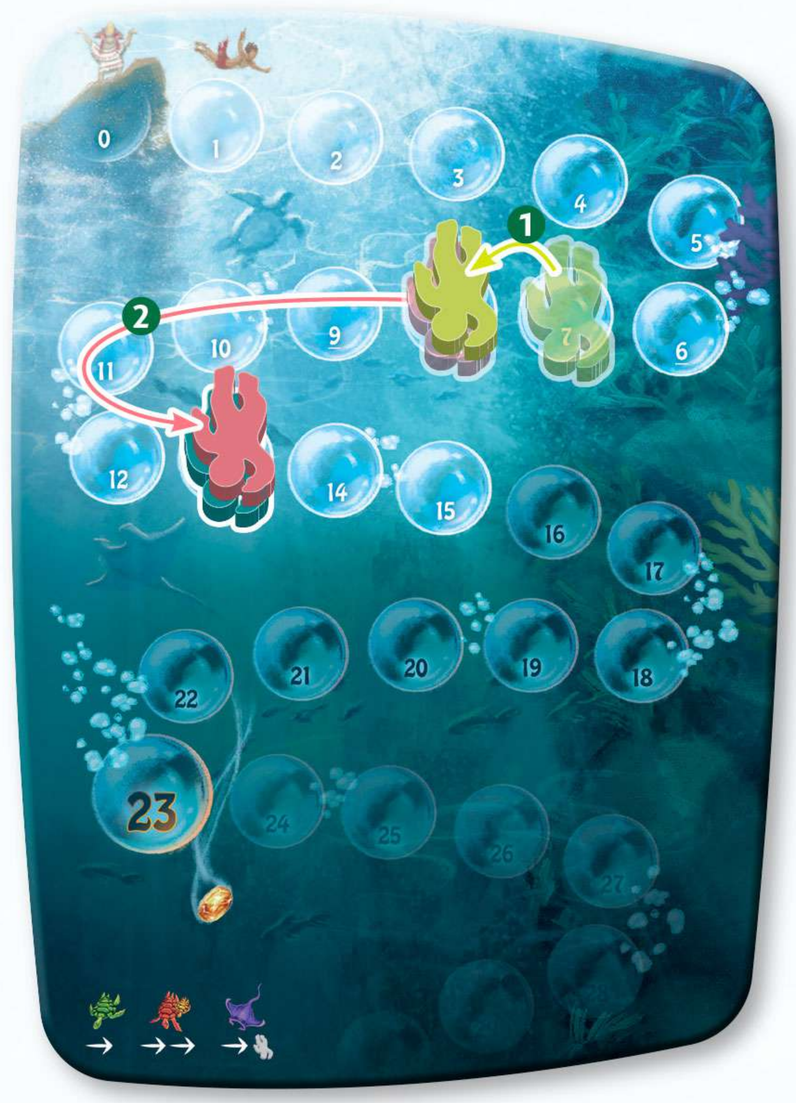
CONSEIL

Afin de toujours savoir quel niveau de profondeur est en cours de résolution, nous vous conseillons de glisser vers la droite de votre plateau Plongeur la pile de pions Air de chaque niveau dont vous avez réussi la programmation.

EXEMPLE

Le niveau 3 n'a pas encore été résolu.





EXEMPLE

Durant une même manche, Anthony et Romain bénéficient chacun de l'aide d'une raie manta. Anthony en bénéficie en premier, grâce à la première carte Océan vérifiée, mais il n'avance que d'une seule case car le pion de Romain est juste devant le sien (1).

Grâce à la seconde carte Océan, Romain est ensuite aussi aidé par une raie manta et rattrape le pion de Michaël qui se trouve sur la case 13 (2).

Étape 3 — Faut-il aller plus profondément ?

Si **au moins un plongeur** a toujours le niveau de profondeur suivant programmé, procédez à sa résolution de la même manière, en retirant la première carte Océan de la pile puis en recommençant à l'étape 1.

Sinon, passez à la phase suivante (*Phase 3 • Repos*, voir page 6).

Phase 3 REPOS



Tous les plongeurs progressent sur le plateau Descente d'autant de cases que le niveau le plus profond atteint sur leur plateau Plongeur (= nombre de niveaux sur lesquels le plongeur possède encore au moins un pion Air après la phase Plongée). Ni la quantité de pions Air sur chaque niveau ni leur valeur n'ont ici d'importance.

EXEMPLE

Au terme d'une manche, Anthony a encore des pions sur deux niveaux de profondeur différents (un au niveau 1 et trois au niveau 2). Il doit donc avancer son pion Plongeur de deux cases sur le plateau Descente.

La manche prend fin lorsque tous les plongeurs ayant au moins un pion Air sur leur plateau Plongeur ont progressé sur le plateau Descente.

À ce moment, si aucun plongeur n'a déclenché la fin de partie, préparez-vous à entamer une nouvelle manche :

- les cartes Océan révélées sont écartées de la partie et ne peuvent plus être consultées,
- chaque plongeur récupère ses cinq pions Air pour la prochaine manche,
- recommencez à la *Phase 1 • Programmation* (voir page 3).

FIN DE PARTIE

Lorsqu'au terme de la phase Repos **un plongeur a atteint ou dépassé la case 23**, la partie se termine. Il sort de l'eau triomphant, brandissant la pierre sacrée. Le village entier célèbre le nouveau héros !

Si plusieurs plongeurs ont atteint ou dépassé la case 23, celui étant descendu le plus profond l'emporte. Si, l'égalité persiste, entamez une nouvelle partie !

REMARQUE

Dans de rares cas, il est possible qu'il n'y ait plus de carte Océan sur le support. La partie se termine alors à la fin de la manche en cours ; les pions Air placés sur des niveaux de profondeur ne pouvant pas être résolus – faute de carte Océan – sont défaussés. Au terme de la dernière manche, le plongeur étant allé le plus profond sur le plateau Descente est déclaré vainqueur.

Le plateau Descente



Le plateau Descente est divisé en deux zones : Eaux tranquilles (cases claires) et Eaux profondes (cases foncées). Cette dernière commence à la case 16.

En zone **Eaux tranquilles**, on suit les règles de base.

Par contre, en zone **Eaux profondes**, lorsqu'un plongeur se trompe dans sa programmation, il enlève de son plateau Plongeur **tous les pions Air programmés**, y compris ceux présents sur les niveaux supérieurs déjà vérifiés ! En revanche, les éventuels bonus de plongée obtenus durant la manche en cours restent acquis.

IMPORTANT

Les raies manta n'ont aucun effet en zone Eaux profondes, contrairement aux tortues dont le bonus de plongée reste applicable.



EXEMPLE

Romain a tenté une plongée jusqu'au cinquième niveau de profondeur. Il a correctement programmé les trois premiers niveaux (dont les pions ont été glissés vers la droite pour visualiser que le quatrième niveau est actuellement en cours de résolution). Malheureusement, Romain se trompe au quatrième niveau.

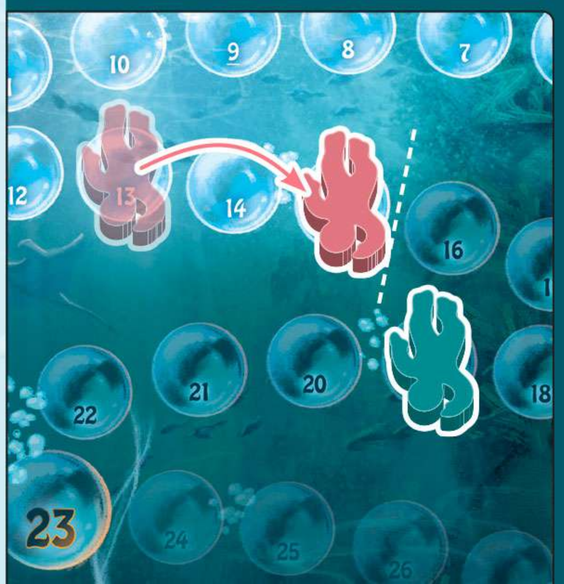
Il doit donc retirer de son plateau les pions du niveau où l'erreur a été commise, et ceux des niveaux suivants, pas encore résolus (croix rouges). C'est la règle « de base ».

*Mais le pion Plongeur de Romain se trouve en zone **Eaux profondes** sur le plateau Descente. Il doit dès lors **retirer aussi tous les pions Air des niveaux préalablement réussis** (croix mauves).*

Romain n'avancera donc pas du tout durant la phase Repos.

RAPPEL

Le bonus de plongée octroyé par une raie manta ne permet pas d'entrer en zone Eaux profondes !



EXEMPLE

Dans ce nouvel exemple, Romain bénéficie de l'aide d'une raie manta et peut ainsi rejoindre le pion de Michaël. Mais ce dernier se trouve en zone Eaux profondes. Romain avance donc son pion jusqu'à la dernière case de la zone Eaux tranquilles, la case 15. Il ne peut pas pénétrer en zone Eaux profondes grâce à une raie manta.

EXEMPLE D'UNE MANCHE COMPLÈTE

Anthony, Michaël & Romain disputent une partie qui touche à sa fin. Leurs programmations se révèlent différentes les unes des autres...

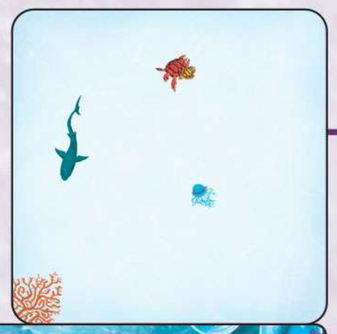
Phase 1 PROGRAMMATION

Tous trois ont programmé secrètement leurs cinq pions Air.



Phase 2 PLONGÉE

Les plateaux Plongeur sont révélés...



a Premier niveau de profondeur

→ ***La carte révèle un requin et une tortue rouge.***

Anthony, Michaël & Romain ont tous trois programmé un requin pour ce niveau; leur programmation est considérée comme correcte.



Il faut maintenant comparer la vitesse (valeur des piles) de chacun pour savoir qui bénéficie de l'aide de la tortue rouge. Avec 9, c'est clairement Anthony qui réussit à s'y agripper: il progresse donc immédiatement de deux cases sur le plateau Descente.

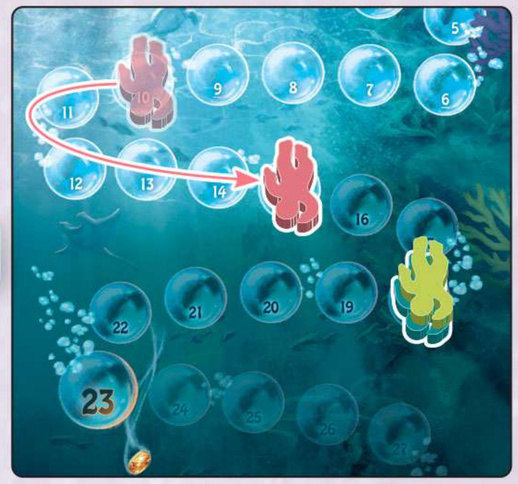
Anthony, Michaël & Romain ayant réussi à programmer ce niveau correctement, ils poursuivent leur descente en résolvant la carte Océan suivante.



b Deuxième niveau de profondeur

→ ***La carte révèle une raie manta. Aucun requin.***

Anthony & Romain ont réussi leur programmation en laissant visible la face Sans requin. Mais Michaël s'est trompé; il retire donc tous les pions Air de son plateau, y compris celui du niveau 1 car son pion Plongeur est en zone Eaux profondes.



Cette fois, c'est Romain qui a programmé la plus grande valeur (10) à ce niveau, ce qui lui permet de bénéficier de l'aide de la raie manta: son pion Plongeur rejoint la pile de pions Plongeur qui le précède. Mais celle-ci étant en zone Eaux profondes, le pion de Romain doit s'arrêter sur la case 15, la dernière case de la zone Eaux tranquilles.

c Troisième niveau de profondeur

La carte révèle une tortue rouge. Aucun requin. ←



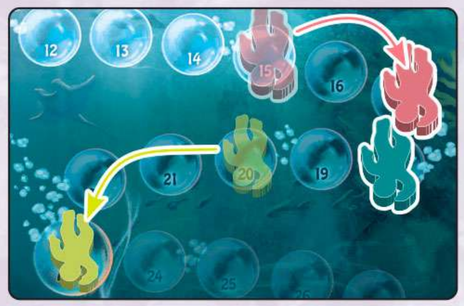
Romain s'est trompé; il retire donc de son plateau le pion qu'il avait programmé au niveau 3, mais laisse en place ceux des niveaux 1 & 2 car son pion Plongeur est en zone Eaux tranquilles. Anthony reste seul en course.

Il s'agrippe à la tortue rouge et progresse de deux cases immédiatement.

Anthony étant le dernier plongeur en course et n'ayant programmé aucun pion Air au niveau 4, la phase Repos est déclenchée.

Phase 3 REPOS

Chacun progresse maintenant d'autant de cases qu'il a de niveaux occupés par au moins un pion Air, ce qui donne: Anthony trois, Michaël zéro et Romain deux. Anthony arrive tout pile sur la case 23, provoque la fin de partie et gagne!





VARIANTES

Lampe de poche

Utilisez une ou plusieurs lampes de poche (un *smartphone* est idéal !) pour éclairer la pile de cartes Océan par au-dessus, en-dessous ou sur les côtés. Chaque plongeur doit avoir l'occasion d'observer la pile à sa guise, avec ou sans lampe de poche. Gardez toujours les trois consignes suivantes à l'esprit :

- soyez *fair-play* : ne gênez pas les autres,
- la ou les lampes de poche peuvent être déplacées,
- ne touchez **en aucun cas** les cartes Océan ou le support.



Version simplifiée pour les enfants

Dans cette version, les jeunes plongeurs annoncent uniquement si un requin se trouve sur les cartes Océan ou non.

- Pour chaque niveau correctement programmé, le plongeur progresse d'une case sur le plateau Descente.
- Une erreur n'interdit pas la vérification des niveaux suivants.
- Les tortues et raies manta ne sont d'aucune aide !



- Aucune notion de rapidité n'entre en ligne de compte durant la partie. Il est donc inutile et interdit d'empiler les pions Air. Chaque plongeur programme les cinq niveaux de profondeur à chaque manche en indiquant simplement s'il y a un requin ou non.
- La zone Eaux profondes est ignorée ; considérez toutes les cases du plateau Descente comme étant une seule et unique zone Eaux tranquilles.

La condition de fin de partie est inchangée. En cas d'*ex-æquo*, la victoire est **partagée**.

Les compagnons

Après plusieurs parties, les plongeurs souhaiteront emmener avec eux leurs fidèles compagnons qui leur apporteront une aide précieuse.

REMARQUE

Les compagnons ne sont pas compatibles avec la version simplifiée (voir page 8).

CHOISIR SON COMPAGNON

Lors de la mise en place, chaque plongeur choisit le compagnon qu'il souhaite avoir à ses côtés durant la partie parmi les sept disponibles. Si plusieurs plongeurs convoitent le même compagnon, c'est le plus jeune plongeur qui s'en empare.

Chacun place sa tuile Compagnon à côté de son plateau Plongeur.

Les compagnons non choisis sont rangés dans la boîte; ils ne seront pas utilisés durant cette partie.

UTILISER SON COMPAGNON

Chaque plongeur est libre d'utiliser son compagnon durant la phase Programmation de n'importe quelle manche, mais il doit l'annoncer à haute voix, déposer la tuile sur la table, visible de tous (exceptions: le poulpe géant, les poissons clown et le poisson-pêcheur; voir ci-après), et ne peut plus se rétracter par la suite.

Chaque compagnon possède un pouvoir qui lui est propre. Il ne peut être utilisé qu'**une seule fois**, puis sa tuile est défaussée à la fin de la manche et pour le reste de la partie.

Un compagnon non joué pendant la partie ne rapporte rien à son terme.

1 Le poulpe géant



Déposez cette tuile où vous le souhaitez sur la pile de cartes Océan pour en occulter une partie. Tant pis pour ceux qui n'ont pas vu ce qui se cache en dessous (vous y compris) ! Une fois déposée, vous ne pouvez plus déplacer cette tuile. Défaussez-la au début de la phase Plongée.

2 L'orque



Une fois que vous avez annoncé vouloir utiliser l'orque, décomptez à voix haute de 10 à 0 (10 secondes, environ). À 0, tous les plongeurs (vous y compris) doivent arrêter de programmer.

3 Le poisson-pêcheur



Face Sans requin



Face Avec requin

Programmez un sixième niveau de profondeur en posant cette tuile **sous** votre plateau, avec la face visible de votre choix (Sans requin ou Avec requin). Vous ne pouvez programmer ce sixième niveau que si les cinq précédents l'ont aussi été avec les pions Air. Si ce sixième niveau s'avère correctement programmé, résolvez-le comme d'habitude et soyez d'office le plus rapide à ce niveau. De plus, ce sixième niveau vous permet d'avancer d'une case supplémentaire lors de la phase Repos, si toute votre programmation est correcte.

4 La tortue verte géante



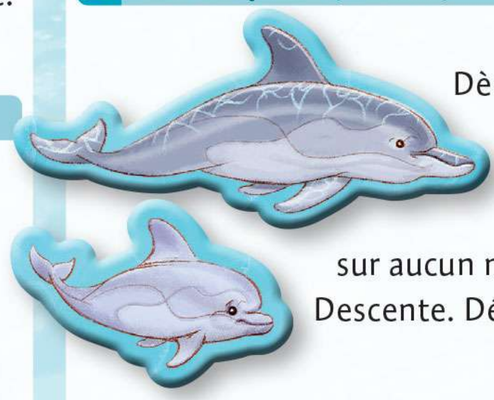
Pour chaque tortue **verte** qui vous aide durant cette manche, avancez immédiatement d'une case supplémentaire.

5 Les poissons clown



Placez cette tuile en dessous d'une pile programmée sur votre plateau Plongeur. Ajoutez 3 à votre vitesse totale à ce niveau de profondeur pour cette manche.

6 Les dauphins (2 tuiles)



Dès que vous avez annoncé utiliser les dauphins, conservez la grande tuile et donnez la petite à un autre plongeur de votre choix. À l'issue de la plongée, s'il s'avère que ce plongeur ne s'est trompé sur aucun niveau, **vous seul** avancez d'une case sur la piste Descente. Défaussez les deux tuiles Dauphin à la fin du tour.

7 Le grand requin blanc



Tout autre plongeur qui se trompe dans sa programmation ce tour-ci ne pourra pas avancer sur le plateau Descente durant la phase Repos. Mais si aucun de vos adversaires ne s'est trompé ce tour-ci, c'est vous qui n'avancerez pas !

Le chef du village (plongeur automate)

Ces règles vous permettent :
- de **jouer seul** contre un plongeur automate,
- d'intégrer un plongeur automate à vos parties pour en **augmenter la difficulté**, quel que soit le nombre de plongeurs assis autour de la table !

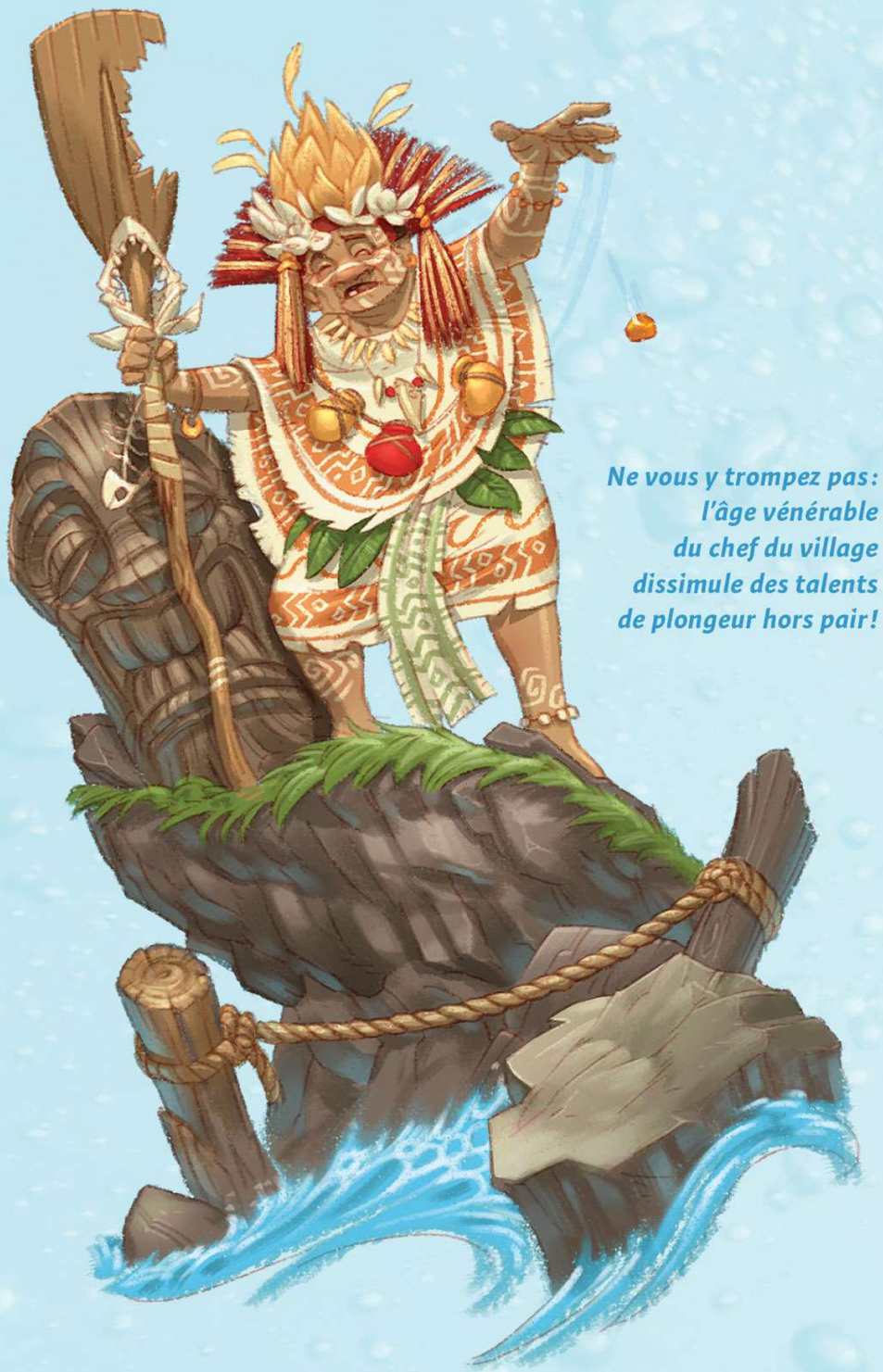


REMARQUE

Le chef du village n'est compatible ni avec la version simplifiée (voir page 8), ni avec deux des compagnons : les dauphins et le grand requin blanc (voir page 9).

MISE EN PLACE

Suivez la mise en place des règles standards et ajoutez les éléments suivants :
- positionnez le pion Plongeur du chef du village sur la case 0 du plateau Descente,
- mélangez puis posez face cachée la pioche des cartes Chef du village à proximité de l'aire de jeu,
- déposez les deux jetons Bulle à côté de cette pioche.



Ne vous y trompez pas : l'âge vénérable du chef du village dissimule des talents de plongeur hors pair !

LES CARTES CHEF DU VILLAGE

Les cartes Chef du village représentent la programmation du plongeur automate. On en révèle une à chaque début de phase Plongée afin d'indiquer :
- la rapidité du chef du village à chaque niveau de profondeur (ses valeurs sont toujours 2, 3, 4 et 6, mais leur ordre varie), **rapidité qui n'est prise en compte que lorsqu'il y a une tortue ou une raie manta** sur la carte Océan résolue.
- le nombre de niveaux de profondeur programmés par le chef du village…
  - Les niveaux programmés en noir sont **toujours vérifiés**.
  - Les niveaux programmés en jaune ne sont vérifiés que si le pion Chef du village est en zone Eaux tranquilles.



Lorsque le pion Chef du village entre en zone Eaux profondes sur le plateau Descente durant une phase Plongée ou **est en zone Eaux profondes au début d'une phase Plongée**, placez immédiatement un jeton Bulle sur chaque niveau de profondeur restant à vérifier dont le chiffre est écrit en jaune, afin d'en masquer le chiffre. Lors de la phase Repos, seuls les chiffres visibles sur la carte Chef du village permettront au chef du village d'avancer sur la piste Descente, à raison d'une case par chiffre.

IMPORTANT

La programmation du chef du village est considérée comme étant **toujours** correcte ! C'est pour cette raison que ses cartes ne stipulent ni la présence ni l'absence de requin.

EXEMPLE

*Le pion Plongeur du chef du village se trouve en zone **Eaux tranquilles**. Durant la résolution du deuxième niveau de profondeur, il s'agrippe à une tortue et **pénètre en zone Eaux profondes**. Un jeton bulle doit alors immédiatement être posé sur les **prochains** niveaux de profondeur dont le chiffre est écrit en jaune de la carte Chef du village (dans le cas présent, uniquement sur le niveau 4), qui ne seront donc pas vérifiés dans la suite de la phase Plongée. Lors de la phase Repos, le pion Chef du village avancera donc de 3 cases (car trois chiffres restent visibles).*



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Phase 1 Programmation

La phase Programmation se déroule normalement. Rien ne se passe pour le chef du village.

Phase 2 Plongée

Au début de la phase Plongée, la première carte Chef du village est révélée puis la vérification commence.

Lorsqu'une tortue ou une raie manta est présente sur une carte Océan, toutes les vitesses programmées par les plongeurs pour ce niveau – y comprise celle du chef du village – sont comparées. Si le chef du village bénéficie de l'aide d'une tortue ou d'une raie manta, il en applique l'effet selon la règle habituelle. En cas d'égalité, personne ne bénéficie de cette aide.

La vérification se poursuit jusqu'à ce que tous les niveaux programmés par tous les plongeurs (chef du village compris) aient été résolus ; si tous les plongeurs ont fini leur vérification, ils continuent, au besoin, de vérifier les niveaux suivants que seul le chef du village aurait programmés. Il peut ainsi éventuellement encore bénéficier de l'aide d'une ou plusieurs tortues ou raies manta.

Phase 3 Repos

Durant la phase Repos, le chef du village progresse d'autant de cases sur le plateau Descente que de chiffres visibles (= non masqués par un jeton Bulle) sur sa carte.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin comme pour une partie classique. Cependant, en cas d'égalité impliquant le chef du village, celui-ci l'emporte.

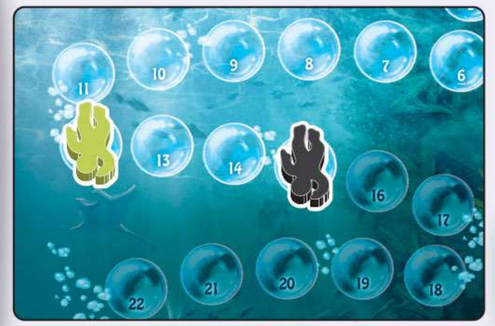
EXEMPLE D'UNE MANCHE COMPLÈTE



Anthony



Le chef du village



Situation initiale sur le plateau Descente.

a Premier niveau de profondeur

La carte Océan révèle une tortue verte. Aucun requin.

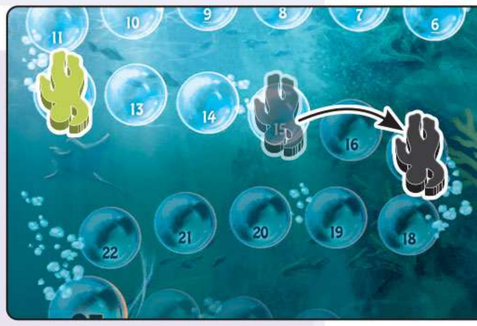
Anthony et le chef du village ont tous deux une programmation correcte (le chef du village ne se trompe jamais!) mais ils sont à égalité (vitesse de 2). Dès lors, aucun des deux ne bénéficie de l'aide de la tortue verte.

b Deuxième niveau de profondeur

La carte Océan révèle un requin. Aucune tortue ni raie manta.

Anthony et le chef du village ont tous deux une programmation correcte. Le fait qu'Anthony ait la majorité n'est d'aucune utilité car il n'y a ni tortue ni raie manta.

c Troisième niveau de profondeur



La carte Océan révèle une tortue rouge. Aucun requin.

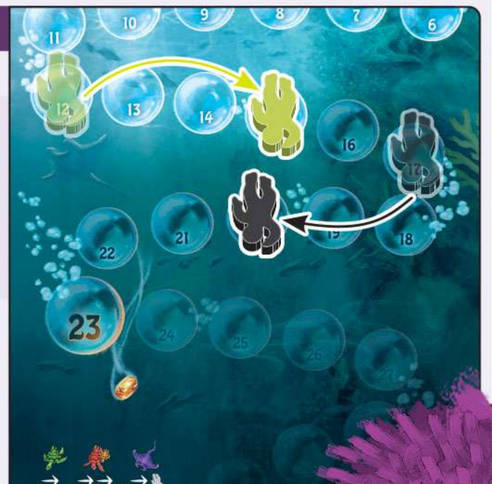
Anthony et le chef du village (dont le pion Plongeur est en zone Eaux tranquilles, ce qui implique que malgré la couleur jaune du chiffre sur la carte Chef du village, le chef du village participe bien à la résolution de ce niveau) ont tous deux une programmation correcte. Le chef du village a été le plus rapide (avec un 6) et bénéficie de l'aide de la tortue rouge. Il avance immédiatement de deux cases et pénètre en zone Eaux profondes. On pose dès lors un jeton Bulle sur le quatrième niveau de la carte Chef du village.

d Quatrième niveau de profondeur

La carte Océan révèle un requin. Aucune tortue ni raie manta.

Aucun chiffre n'est visible sur la carte Chef du village (à cause du jeton Bulle posé sur ce niveau). Anthony est seul à ce niveau mais il s'est trompé dans sa programmation. Il défausse donc ses pions des niveaux 4 et 5 (mais pas ceux des niveaux préalablement réussis, puisque son pion Plongeur est en zone Eaux tranquilles).

Phase 3 REPOS



Anthony et le chef du village sont tous deux descendus au troisième niveau de profondeur. Ils progressent dès lors chacun de trois cases.

SIT DOWN!

rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgique

www.sitdown-games.com
info@sitdown-games.com
@SitDownGames
/sitdown.jeux
@SitDownGames

AUTEURS
Anthony PERONE
& **Romain CATERDJIAN**

ILLUSTRATEUR
Alexandre BONVALOT

DIRECTRICE ARTISTIQUE
Marie OOMS

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT
Michaël DEROBERTMASURE

GESTIONNAIRE DE PROJET
Didier DELHEZ

RELECTURE
KUDOS



ANTHONY *«À l'origine de Dive, il y a l'envie de concevoir un jeu de rallye automobile où le paysage défilerait (ce qui donne déjà l'ampleur du chemin parcouru). Mais l'exploration a continué et – grâce aux échanges avec Romain Bré (merci copain !) – le jeu est devenu une course dans une forêt brumeuse, avec des cartes transparentes. À Cannes, Cédric me présente le génial Romain Caterdjian et, sur le port de Toulon, face aux bateaux, nos visions du jeu ont résonné. Quelques mois plus tard, alors que j'avais abandonné le jeu, échoué dans un placard, je reçois un message de Romain m'expliquant qu'il a fabriqué un prototype la veille de prendre son avion pour la Gen Con® 2019, et qu'un éditeur visionnaire, personnifié par Didier, est tombé à la renverse en le voyant.*

La suite se déroule en Belgique, en France, à Taïwan et est le fruit d'une magnifique collaboration avec Romain et toute l'équipe de Sit Down ! Merci à Michaël, Marie, Alexandre, Sophie & Didier. Merci à Nathalie. La vie est une suite de rencontres magiques…»



ROMAIN *«Entre deux plongées, laissez-moi imiter le chant de la baleine à l'intention de l'équipe de Sit Down ! pour avoir eu la folie de croire au projet et nous avoir fait confiance alors qu'il n'en était qu'à ses prémices ; pour le compagnon de plongée Anthony avec qui bien des versions ont été explorées avant de finir emportées par les courants ; pour Alexandre qui a illustré le jeu d'une façon dont on n'aurait pas osé rêver ; et pour tous nos formidables playtesteurs, dont les groupes de playtest TBD, Mizo, BGN, Tuesday Bremen Playtests, Taichung Design & Kaohsiung Design.»*

SIT DOWN ! remercie les nombreux testeurs et tout particulièrement Julie Houze, Claire Delort & Pierrick Duhamel. Merci aussi à Clémence. Et à David Chaway !

Un jeu Sit Down ! publié par Megalopole. ©Megalopole (2021). Tous droits réservés. Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.
ATTENTION : ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. • Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. • Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole.

