



Retournez une à une les cartes de la pioche Butin pour mettre au jour des trésors, répartis en 10 familles de 6 cartes chacune. Collectez les cartes et ramenez vos merveilles à la surface, mais deux cartes de la même famille et l'expédition tourne à l'échec, votre tour est alors terminé !

Matériel

⚓ **60 cartes Butin** : elles sont divisées en 10 familles. Chaque famille compte 6 cartes, d'une valeur allant de 2 à 7 (à l'exception des Sirènes dont la valeur va de 4 à 9).



Recto



Verso

⚓ **17 cartes Scaphandrier** : elles présentent les personnages que vous pourrez jouer et leur compétence particulière. Il existe 10 Scaphandriers. Certains sont représentés plusieurs fois, mais avec des compétences différentes.



Recto



Verso

⚓ **6 cartes Variante** : elles sont utilisées pour modifier la façon de jouer ou de gagner la partie. Elles sont optionnelles, vous pouvez décider d'en utiliser une au début de la partie au gré de vos envies.



Recto



Verso

⚓ **4 cartes Aide de jeu** : elles récapitulent les effets de chaque famille de cartes Butin.

Mise en place

1 La pile du Cimetière marin

Enlevez du paquet de cartes Butin la plus petite carte de chaque famille (soit 10 cartes Butin). **Mélangez ces 10 cartes pour former une pile**, face cachée. Celle-ci se nomme le Cimetière marin. Pendant la partie, toutes les cartes Butin ajoutées au Cimetière marin le seront face cachée. Les joueurs n'ont pas le droit de consulter cette pile, sauf grâce à l'effet d'une carte Butin (voir effets des cartes Butin).

2 La pioche Butin

Mélangez les 50 cartes Butin restantes pour former la pioche Butin. Placez celle-ci, face cachée, à côté du Cimetière marin.

Important: les joueurs peuvent compter les cartes de la pioche Butin à n'importe quel moment de la partie, mais sans les consulter.

3 Les cartes Scaphandrier

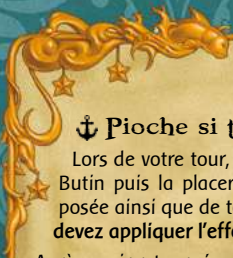
Jouer avec les Scaphandriers est optionnel. Si vous ne connaissez pas le jeu, nous vous conseillons d'attendre d'avoir fait quelques parties avant de les utiliser.

Mélangez les cartes Scaphandrier et donnez-en une à chaque joueur. Si un ou plusieurs personnages sont en double, changez de cartes. La carte Scaphandrier attribuée à chaque joueur une compétence qui pourra lui être utile tout au long de la partie. Il est conseillé d'utiliser cet avantage autant que possible. Chaque joueur pose son Scaphandrier devant lui.

Les compétences des Scaphandriers modifient les effets des cartes Butin (sauf dans le cas de la Saboteuse). Pour chacune d'entre elles, le nom de la carte Butin concernée est souligné.

4 Le premier joueur

Déterminez aléatoirement le premier joueur. Vous pouvez commencer à jouer !



Tour de jeu

Pioche si tu l'oses !

Lors de votre tour, vous devez retourner face visible la première carte de la pioche Butin puis la placer à côté de celle-ci. L'ensemble constitué de la première carte posée ainsi que de toutes celles qui vont suivre, s'appelle l'Exploration. **Ensuite, vous devez appliquer l'effet de la carte.**


Après avoir retourné votre première carte Butin et appliqué son effet, vous pouvez :

Continuer votre Exploration

ou

Remonter à la surface.

Continuer l'Exploration

 Si la carte que vous retournez n'appartient à aucune des familles présentes dans l'Exploration, vous la posez à la suite des autres, puis vous appliquez son effet. Vous pouvez continuer de retourner des cartes Butin jusqu'à ce qu'un Incident se produise ou que vous décidiez de Remonter à la surface.

Important: chaque fois qu'une carte Butin est posée dans l'Exploration, vous devez appliquer son effet, qu'elle provienne de la pioche Butin, du Cimetière marin ou de la Cale d'un joueur. La seule exception concerne les cartes Coffre et Clef. Leur effet est activé lorsqu'elles sont récupérées dans la Cale du joueur.

★ Si la carte que vous retournez est de la même famille qu'une carte déjà présente dans l'Exploration, il y a un **Incident de plongée** ! Toutes les cartes Butin de l'Exploration, y compris celle qui a déclenché l'Incident, rejoignent le Cimetière marin. L'Incident se produit à l'instant précis où la carte Butin qui le déclenche est retournée, donc avant qu'elle ne soit placée dans l'Exploration. C'est pourquoi vous n'en appliquez pas l'effet. Vous ne collectez aucune carte et votre tour est terminé.



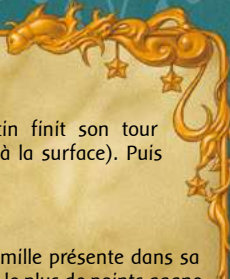
⚓ Remonter à la surface

Si vous décidez de Remonter à la surface, vous collectez les cartes Butin. Prenez alors toutes les cartes présentes dans l'Exploration et placez-les devant vous, dans votre Cale. Chaque joueur possède sa propre Cale. Classez-y vos cartes Butin par famille et en ordre croissant, les cartes les plus faibles en-dessous et les plus fortes au-dessus. La valeur de chaque carte doit être bien visible.



⚓ Fin de tour

Le tour d'un joueur prend fin lorsqu'il déclenche un Incident ou qu'il décide de Remonter à la surface. C'est ensuite au joueur à sa gauche de commencer son tour.



Fin de partie

Le joueur qui retourne la dernière carte de la pioche Butin finit son tour normalement (lorsqu'un Incident se produit ou qu'il Remonte à la surface). Puis la partie prend fin.

Calcul des points de victoire

Chaque joueur ne compte que la plus forte carte de chaque famille présente dans sa Cale. Puis il additionne les points de ces cartes. Celui qui totalise le plus de points gagne la partie.

En cas d'égalité, les joueurs concernés comparent le nombre total de cartes qu'ils ont collectées dans leur Cale. Celui qui en a le plus gagne la partie. S'ils sont de nouveau à égalité, ils partagent la victoire.

Effets des cartes Butin

Ancre : si un Incident se produit, vous pouvez néanmoins collecter toutes les cartes de l'Exploration placées avant l'Ancre. L'Ancre rejoint le Cimetière marin.

Calamar géant : vous devez placer deux nouvelles cartes, une par une, dans l'Exploration. Si la première est un Harpon, un Filet ou une Carte au trésor, son effet vous oblige à placer une seconde carte dans l'Exploration. On considère que l'effet du Calamar géant est alors appliqué (deux cartes sont placées). Vous n'avez pas à retourner une troisième.

Carte au trésor : mélangez les cartes du Cimetière marin puis regardez les trois premières. Vous devez en placer une dans l'Exploration, même si cela déclenche un Incident. S'il n'y a plus de cartes dans le Cimetière marin, ignorez l'effet de la Carte au trésor. S'il y a moins de trois cartes, choisissez parmi celles-ci.

Clef et Coffre : s'il y a une Clef et un Coffre dans l'Exploration lorsque vous Remontez à la surface, mélangez la pile du Cimetière marin et prenez-y autant de cartes qu'il y en a dans l'Exploration (Clef et Coffre compris). Placez ces cartes dans votre Cale.

Couteau : choisissez une famille dans la Cale d'un adversaire. La carte Butin la plus forte de cette famille rejoint le Cimetière marin. Si aucun adversaire n'a de cartes Butin dans sa Cale, ignorez l'effet du Couteau.

Drone explorateur : regardez la première carte de la pioche Butin. Vous pouvez alors décider de Remonter à la surface (en la reposant sur le dessus de la pioche) ou de Continuer l'Exploration (en la plaçant dans l'Exploration).

Filet : choisissez une famille dans votre Cale et prenez la carte Butin la plus forte de cette famille. Placez-la dans l'Exploration puis appliquez son effet. Vous devez poser une carte, même si cela déclenche un Incident. Dans ce cas, vous perdez aussi la carte qui vient de votre Cale. Si vous n'avez pas de cartes dans votre Cale, ignorez l'effet du Filet.

Harpon : choisissez une famille dans la Cale d'un adversaire et volez la carte Butin la plus forte de cette famille. Placez cette carte dans l'Exploration puis appliquez son effet. Vous devez choisir une famille que vous n'avez pas dans votre propre Cale, même si cela déclenche un Incident.

Sirène : cette famille n'a pas d'effet, mais la valeur de ses cartes est plus élevée (de 4 à 9 au lieu de 2 à 7).

Auteurs : Derek Peterson, Leo Li et Chris Bray.

Illustrations : Felideus

©2014 Mayday Games

©2015 Bombyx