

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



VINGT-MILLE LIEUES SOUS LES MERS

PARTICIPATION DE 2 A 6 JOUEURS

Ce jeu permet de prendre part au fantastique voyage sous-marin du mystérieux « NAUTILUS » et de gagner la partie en se montrant le meilleur pilote et le plus intrépide chasseur de la faune marine, tant en surface qu'en profondeur.

REGLE DU JEU

TABLEAU

Le tableau sur lequel on joue représente l'Océan. Les zones teintées en bleu clair indiquent les *profondeurs moyennes*, celles teintées en bleu foncé, les *grandes profondeurs*. Au centre du tableau se trouve VULCANIA, l'île servant de base et de port d'attache au « Nautilus ». Sur celle-ci est placé le *Compte-Lieues* qui, au début du jeu, doit marquer zéro pour chaque case. On y remarque également deux petites fenêtres ou voyants, lesquels portent respectivement les dénominations « Navigation » et « Evénements ».

Sur l'Océan, se trouvent disséminées 6 DESTINATIONS. Chaque Destination occupe le centre d'une ZONE qui en porte le nom et qui est délimitée par une ligne foncée. Les zones sont séparées par des CORRIDORS NEUTRES.

LE CAPITAINE NEMO

Les opérations suivantes sont effectuées au début du jeu:

- 1°) On place le submersible « Nautilus » au centre de Vulcania.
- 2°) On distribue à chaque joueur une figurine munie d'un casque respiratoire transparent.
- 3°) On désigne parmi les joueurs le Capitaine Nemo qui dirigera la partie.
- 4°) Après avoir bien battu les fiches portant les noms des diverses destinations, le Capitaine Nemo tire la première et la remet, avec le TABLEAU DE BORD au joueur placé immédiatement à sa droite, lequel sera le premier PILOTE DE QUART.

LE PILOTE

Le pilote de quart place devant soit le Tableau de Bord ainsi que la Fiche de Destination. Il commence alors le voyage en déplaçant le « Nautilus » à la main dans la direction de la Destination indiquée par la Fiche. On peut le faire avancer verticalement, horizontalement ou selon la diagonale, mais seulement d'UNE CASE A CHAQUE TOUR. Aussitôt après avoir déplacé le « NAUTILUS » le pilote doit accomplir les opérations suivantes:

- 1) faire tourner la barre jusqu'à faire coïncider la MANETTE POINTUE de celle-ci avec le *point cardinal* vers lequel le « Nautilus » a été dirigé (c'est à dire Nord ou Sud si la direction est verticale, Est ou Ouest si elle est horizontale; Nord-Est, Sud-Est, Nord-Ouest ou Sud-Ouest, si elle est diagonale);
- 2) déplacer le LEVIER DE PLONGEE sur l'indication PROFONDEUR MOYENNE si le « Nautilus » a été disposé sur une case *bleu clair*, ou sur l'indication GRANDE PROFONDEUR s'il a été disposé sur une case *bleu foncé*. Si la case est mi-claire, mi-foncée, le Pilote peut choisir l'une ou l'autre des profondeurs correspondantes.
- 3) lire le numéro apparu au centre du Tableau de Bord, sous l'inscription « ROUTE » et le communiquer à haute voix au Capitaine (Par exemple: « Route 5 » ou « Route 2 », etc.). Informé du numéro de route, le Capitaine l'enregistre sur le Compte-Lieues en manoeuvrant les manettes destinées à cet usage. Noter que si, par exemple, le numéro annoncé

est « Route 4 », le numéro automatiquement formé sur le Compte-Lieues sera le n. 400 puisque les deux derniers zéros sont fixes.

Si le Compte-Lieues marque déjà un précédent numéro, le Capitaine devra additionner à celui-ci le nouveau numéro annoncé par le Pilote. Par exemple, si le numéro déjà marqué est 400 et si le Pilote annonce « Route 5 », on devra ajouter 500 sur le Compte-Lieues qui enregistrera par conséquent le numéro 900, lequel indique les lieues parcourues jusqu'à ce moment.

DURÉE DU QUART DE PILOTAGE

Aussitôt après l'enregistrement effectué sur le Compte-Lieues, le Capitaine observe les couleurs apparues dans les deux voyants « Navigation » et « Événements ». Si les deux couleurs sont DIFFÉRENTES ou toutes les deux ROUGES, il remet au Pilote un des quatre JETONS bleus figurant dans les accessoires du jeu. Si, au contraire, les deux couleurs sont IDENTIQUES MAIS NON ROUGES (c'est à dire, *toutes deux bleues ou toutes deux jaunes*) c'est le signe que le Pilote a parcouru une route plus longue et le Capitaine, au lieu de lui remettre un jeton bleu, lui remettra une GUINÉE D'OR à titre de prime.

Au fur et à mesure qu'il reçoit les jetons bleus, le Pilote les place dans les 4 disques du cadran « Quart de Pilotage » sur le Tableau de Bord. S'il reçoit au contraire une guinée d'or, il la conserve par devers soi. *Le quart de pilotage prend fin aussitôt que le Pilote a placé le QUATRIÈME JETON BLEU sur le disque correspondant.*

A ce moment, le Pilote restitue les 4 Jetons et cède le Tableau de Bord à son voisin de droite, ainsi que la Fiche de Destination. La route est alors reprise par le nouveau Pilote. Le Capitaine Nemo prend lui aussi le Quart de Pilotage.

NAVIGATION EN SURFACE

Toutes les fois que, à la base de Vulcania, le voyant « Navigation » laissera apparaître la couleur JAUNE, le « Nautilus » devra immédiatement « faire surface » pour le renouvellement périodique en air pur. Le Pilote devra donc *immédiatement* placer le Levier de Plongée sur l'indication « EMERSION ». *Jusqu'au moment où l'enregistrement des lieues parcourues fera apparaître la couleur JAUNE dans le voyant « Navigation », le Pilote laissera le Levier de Plongée sur « Emersion » et naviguera en manoeuvrant exclusivement la barre (que le « Nautilus » soit placé sur une case bleu foncé ou sur une case bleu clair).*

ARRIVÉE A DESTINATION

Une DESTINATION est atteinte lorsque le « Nautilus » arrive dans la case qui lui correspond. Le Pilote restitue alors au Capitaine la fiche de cette destination et s'arrête. Si, à ce moment, le Pilote n'a pas encore terminé son quart de pilotage, ce sera encore lui qui, *après l'arrêt pour la chasse*, recevra une nouvelle Fiche de Destination et reprendra la route.

Si les Fiches de Destination se trouvent épuisées avant que les 20.000 lieues réglementaires aient été parcourues, on recommencera la distribution des fiches en débutant par la première précédemment distribuée.

En arrivant à destination dans la « ZONE DES ICEBERGS » le « Nautilus » ne s'arrête pas et le Capitaine remet simplement au Pilote une nouvelle Fiche de Destination.

CHASSE EN SURFACE ET CHASSE SOUS-MARINE

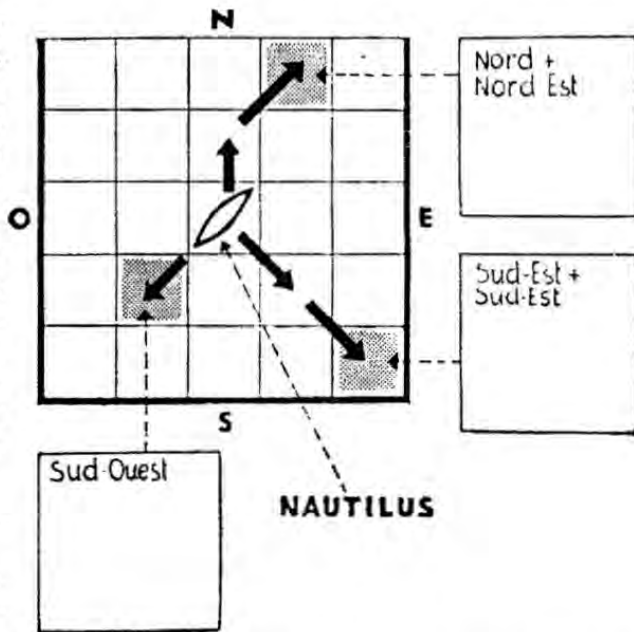
Aussitôt que le « Nautilus » a atteint une Destination (exception faite pour la « Zone des Icebergs ») le navire s'arrête et une partie de chasse a lieu. Tous les Navigateurs SORTENT DU SUBMERSIBLE ET SE RASSEMBLENT DANS LA CASE SITUÉE IMMÉDIATEMENT DEVANT LA PROUE DU « NAUTILUS ». Pour ce faire, chaque joueur place la figurine plastique qui lui est dévolue dans la case en question.

Pour une partie de *chasse sous-marine*, chaque joueur doit enfiler le CASQUE RESPIRATOIRE qui lui appartient sur la tête de la figurine qui le représente. Si, au cours d'une partie de *chasse sous-marine*, une figurine est surprise sans casque, le joueur qui la détient est disqualifié et devra se retirer du jeu.

Quand les figurines sont prêtes, le Capitaine Nemo prend une des deux séries de fiches représentant les animaux chassés et, plus précisément, la *série bleu* si la Destination atteinte porte « Chasse sous-marine » et la *série jaune* si celle-ci porte « Chasse en surface ». Le Capitaine bat et fait couper la série choisie et, la tenant couverte, en fait retirer *autant de fiches qu'il y a de joueurs, lui-même compris*. Il les place alors, les images qu'elles portent

étant bien en vue, dans les cases de la Zone réservées à chacune d'elles. Pour disposer les fiches de cette façon, on procède comme il suit: on lit dans l'angle supérieur gauche de la fiche l'indication géographique qu'elle porte (Par exemple, N (Nord), ou S.O. (Sud-Ouest), ou encore S + SE (Sud + Sud-Est), etc.). Puis, prenant le point où s'est arrêté le « Nautilus » comme base, on cherche alors dans la Zone la case correspondante à cette indication géographique. Par exemple, étant donné l'indication N + NE (Nord + Nord-Est) on cherche d'abord la case immédiatement au Nord du « Nautilus » et, de celle-ci, on dévie vers le Nord-Est pour placer la fiche dans la case ainsi repérée.

L'illustration ci-dessus montre comment disposer trois fiches dans une partie entre trois joueurs.



Ceci fait, les chasseurs doivent **REJOINDRE** et **CAPTURER** une ou plusieurs fiches qui figurent les proies de la chasse. Les instruments et les armes nécessaires sont figurés par un jeu de 42 cartes. Le Pilote de Quart bat ce jeu et le fait couper, puis distribue 5 CARTES A CHAQUE JOUEUR en commençant par la droite. Il pose ensuite les cartes qui restent sur la table, côté dos. *Le premier à jouer sera le voisin de droite du Pilote.*

Pour capturer une proie (fiche) il faut: a) porter en un ou plusieurs coups la figurine représentant le joueur SUR la fiche visée; b) poser l'une après l'autre sur la table la série des cartes dont le symbole est indiqué dans l'angle supérieur droit de chaque fiche (Par exemple, pour s'emparer d'un Trésor, il faut présenter 3 pioches; pour capturer un Requin, il faut présenter une mitrailleuse sous-marine ou 3 harpons; pour capturer une Méduse, il faut présenter 2 ou 3 armes variées de la couleur indiquée sur la fiche par autant de carrés, etc).

Pour atteindre ce résultat, chaque joueur, son tour venu, peut:

1) écarter une carte (que l'on pose, en la retournant, auprès du paquet resté sur la table) et prendre la première carte du paquet ou, encore, une carte écartée par le joueur précédent, pour déplacer ensuite et **IMMEDIATEMENT** la figurine D'UNE SEULE CASE dans n'importe quelle direction, au choix;

2) ou bien placer sur la table une suite (séquence) complète de cartes, à condition qu'à ce moment la figurine appartenant au joueur se trouve déjà sur la fiche à capturer. Ceci signifie qu'une séquence de cartes ne peut être jouée qu'au tour suivant l'arrivée de la figurine sur la fiche.

S'il n'y a qu'UNE SEULE figurine sur une fiche, le possesseur qui place sur la table la séquence voulue **S'EMPARA PAR LE FAIT MEME DE LA FICHE**.

Si, au contraire, **DEUX OU PLUSIEURS** figurines se trouvent sur une fiche au moment où le possesseur de l'une d'entre elles joue le premier une séquence, les autres joueurs qui cherchent à s'emparer de la même fiche *doivent jouer aussitôt* leurs séquences ou renoncer à la fiche. En cas de concurrence entre plusieurs joueurs, la fiche est attribuée à celui qui a joué la séquence la plus forte.

La force des séquences s'évalue sur la base suivante: les *mitrailleuses sous-marines* valent plus que les *harpons*. Les séquences homogènes valent plus que celles comprenant un « Joker » (Phoque ou Pavillon de Nemo). Les séquences uniquement composées de « Jokers » ne sont pas valables. Si deux séquences sont identiques, la plus forte est celle dont l'addition des chiffres figurant sur les cartes qui la composent forme le total le plus élevé.

Les cartes des séquences jouées sont immédiatement mises hors-jeu.

Après s'être emparé d'une fiche, le chasseur peut continuer à jouer avec les cartes qu'il a encore en main pour tenter la conquête d'une autre proie. Si, pourtant, les cartes qui lui restent ne sont pas assez nombreuses pour prendre une des fiches restant en jeu, il doit se retirer de la chasse en écartant ses cartes.

La chasse prend fin: a) par épuisement des fiches figurant les proies; b) par épuise-

ment du talon dont on tire les cartes; c) quand il n'est resté en jeu qu'un seul chasseur et que celui-ci doit abandonner la chasse parce qu'il ne peut s'emparer *immédiatement* d'une fiche. S'il reste encore des fiches non capturées par les joueurs, celles-ci sont alors remises dans le paquet.

La chasse terminée, chaque joueur reprend la figurine qui lui appartient et le « Nautilus » continue sa route.

LES AVENTURES

Quand les deux voyants de Vulcania laissent *simultanément* apparaître la couleur ROUGE, le Capitaine Nemo signale l'approche d'un danger en criant: « Alerte! ». Le « Nautilus » s'arrête et, suivant la Zône dans laquelle il se trouve, affronte l'événement indiqué dans le CODE DES AVENTURES qui suit:

Zône des Forêts Sous-Marines: « Une pieuvre monstrueuse menace le « Nautilus ». Si le « Nautilus » *ne se trouve pas* dans une case occupée par le corps ou les tentacules de la pieuvre, le Pilote *reçoit une prime de 2 GUINEES D'OR*. Si, au contraire, le « Nautilus » se trouve sur le corps ou sur un tentacule de la pieuvre, le Pilote *paie une amende de 2 GUINEES D'OR*.

Zône de la Mer des Requins: « Un navire de guerre prend le « Nautilus » pour un monstre sous-marin et lui donne la chasse ». Il faut alors éperonner et couler le navire. Le Pilote doit donc amener le « Nautilus » dans la case contenant le navire ennemi. Arrivé dans celle-ci, il prend le paquet de 42 cartes et retourne celles-ci une à une jusqu'à ce qu'il trouve une carte figurant « L'EPERON DU "NAUTILUS" ». Si cette carte porte un des Nos. 2, 3, 4, ou 5, c'est à dire un des numéros figurant sur la coque du navire, celui-ci est éperonné et le Pilote *reçoit 2 GUINEES D'OR en prime*. Si la carte figurant l'EPERON porte le numéro 1 ou le numéro 6, l'attaque du « Nautilus » a manqué son but et le Pilote *doit payer une amende de 2 GUINEES D'OR pour avoir manqué la manoeuvre*.

Zône de l'Archipel des Cannibales: « Les Sauvages attendent que le « Nautilus » arrive en surface pour l'assaillir ». Le Pilote doit alors porter immédiatement le « Nautilus » hors de cette Zône, NAVIGUANT EN PLONGEE POUR TOUTE LA DUREE DU PARCOURS. Si le Pilote franchit les limites de la Zône *avant que le voyant « Navigation » laisse apparaître la couleur JAUNE* il *reçoit une prime de 2 GUINEES D'OR*. Si, au contraire, la couleur JAUNE apparaît dans le voyant *avant que le « Nautilus » soit hors de la Zône*, le Pilote *paie une amende de 2 GUINEES D'OR*.

Zône des Icebergs: « Le « Nautilus » heurte un iceberg en dérive. Pour dédommager le navire des dégâts subis, le Pilote *paie une indemnité d'UNE GUINEE*.

Zône de la Baie du Galion: « Par une faute d'inattention du Pilote, le « Nautilus » est attiré dans le GRAND TOURBILLON qui l'entraîne vers les abîmes de l'Océan ». Le « Nautilus » saute d'un seul coup dans la case occupant l'angle Sud-Ouest du tableau et le Pilote *paie une amende d'UNE GUINEE D'OR*.

Zône de la Mer des Baleines: « Par suite d'une erreur de manoeuvre, le « Nautilus » échoue sur un écueil sous-marin. En indemnité des dommages occasionnés, le Pilote *paie une amende d'UNE GUINEE*.

Corridors neutres: « Le « Nautilus » est victime d'une avarie inopinée à la machine ». Le Pilote abandonne son quart de pilotage et passe immédiatement la cabine et la fiche de Destination à son voisin de droite, restituant les jetons bleus au Capitaine. *Aucune pénalité*.

Quand le Pilote ne possède pas assez de guinées d'or pour payer les amendes encourues, il doit immédiatement céder son tour de pilotage à son voisin de droite.

Une aventure terminée, le « Nautilus » reprend sa route à partir de la case où il vient à se trouver.

CONCLUSION DU JEU

Le jeu prend fin immédiatement lorsque le Compte-Lieues marque le *numéro 20.000*.

Le joueur qui pilote le « Nautilus » à ce moment reçoit une prime spéciale de 2 GUINEES D'OR pour avoir brillamment porté à son terme la longue navigation.

Chaque joueur compte alors les points marqués sur les fiches et sur les guinées conquises par lui. La valeur de chaque guinée d'or est de 5 points. Le VAINQUEUR de la partie est le joueur qui a totalisé le nombre le plus élevé de points. Dans le prochain voyage, ce sera lui le CAPITAINE NEMO, Commandant suprême du « Nautilus ».

COPYRIGHT WALT DISNEY - EDITIONS CAPIEPA, 27 AVENUE PIERRE 1^{er} DE SERBIE
PARIS, XVI