

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

**ESCALE À JEUX**



Nautilus



Pour 2 joueurs / For 2 players / Für 2 spieler / Voor 2 spelers / Para 2 jugadores






Libellud

Il est l'heure pour le Capitaine Nemo de désigner celui qui deviendra l'officier en second du Nautilus. Soyez prêt à affronter les profondeurs marines tout en vous illustrant dans les cinq grands domaines chers au Capitaine.

Présentation du matériel

- 1 plateau de jeu dépliant représentant le *Nautilus*
- 1 jeton rond Nemo indiquant le premier joueur de la manche
- 14 cartes *Scaphandrier* numérotées de 1 à 14
- 30 cartes *Domaine* (6 pour chacun des 5 domaines)
- 6 cartes spéciales

But du jeu

Au cours des six manches du jeu, disposez vos scaphandriers de manière à prendre l'ascendant dans les cinq grands domaines que sont la Science , l'Exploration , la Navigation , l'Ingénierie  et la Guerre . Le joueur qui l'emportera dans le plus de domaines sera déclaré vainqueur à l'issue de la partie.

Mise en place



- Le plateau de jeu est déployé entre les 2 joueurs.
- Les cartes *Scaphandrier* sont mélangées puis placées en pile à l'avant du Nautilus, face cachée ①.
- Les cartes spéciales sont mélangées puis placées en pile à l'arrière du Nautilus, face cachée ②.
- Les cartes *Domaine* sont mélangées. Cinq d'entre elles sont posées face visible sur les cinq emplacements vides situés sur le plateau de jeu ③. Les cartes restantes forment la pioche qui est placée à proximité du plateau de jeu, face cachée.

■ Le joueur le plus jeune reçoit le jeton Nemo, devenant ainsi le premier joueur de la manche.

Préparation d'une manche

Avant d'entamer une manche, chaque joueur reçoit 5 cartes *Scaphandrier* dont il prend secrètement connaissance.

Puis le premier joueur pioche deux cartes spéciales. Après les avoir consultées, il en garde une et donne l'autre à son adversaire. Certaines cartes spéciales peuvent être jouées au début de la manche et d'autres au cours de celle-ci (voir description des cartes spéciales en fin de livret). Elles seront défaussées à la fin de la manche, qu'elles soient jouées ou non par leur propriétaire.

Déroulement d'une manche

Pour commencer, le premier joueur pose l'une de ses cartes *Scaphandrier* face visible, le long du Nautilus et face à une carte *Domaine*, **de son côté** ou bien **du côté de son adversaire**. Puis, c'est au tour de ce dernier de faire de même et ainsi de suite jusqu'à ce que les 10 emplacements (5 de chaque côté du Nautilus) soient occupés par une carte.

Remarque : A la fin de la manche, les valeurs des cartes Scaphandrier posées face visible, de part et d'autre du Nautilus, détermineront l'attribution des cartes Domaine en jeu.

Certaines cartes *Scaphandrier* comportent des flèches verticales ou horizontales. Au moment où elles sont posées, ces cartes provoquent une action de mouvement :

■ Les cartes comportant une flèche verticale (valeurs 6 et 9) permettent d'envoyer **une autre carte Scaphandrier** vers l'emplacement libre situé **du côté opposé** et exactement en

face. La carte ainsi déplacée doit se trouver, initialement, du côté où la carte comportant une flèche a été posée.



■ Les cartes comportant une flèche horizontale (valeurs 7 et 8) permettent de déplacer **une autre carte Scaphandrier** vers un emplacement libre situé **du même côté**. La carte ainsi déplacée doit se trouver, initialement, du côté où la carte comportant une flèche a été posée.



Remarque : une action de mouvement est obligatoire. Si elle n'est pas réalisable, la carte Scaphandrier comportant une flèche est tout de même posée, comme une carte normale.

Fin de la manche

La manche s'achève dès que les 10 emplacements situés de part et d'autre du Nautilus sont occupés par une carte (Scaphandrier ou spéciale). On attribue alors les cartes *Domaine*. Un joueur

reçoit une carte *Domaine* lorsque la valeur de la carte *Scaphandrier* située de son côté est supérieure à celle située en face.

Remarque: il existe une exception à cette règle : la carte Scaphandrier de valeur 1 (montrant un crabe) l'emporte toujours sur la carte de valeur 14 et uniquement sur celle-ci.

Une fois acquises, les cartes *Domaine* sont posées en une pile face cachée devant chaque joueur, avec les cartes remportées lors des manches précédentes. Cette pile demeure consultable à tout moment par son propriétaire.

Si la pioche des cartes *Domaine* est épuisée, voir **Fin du jeu et score**. Sinon, le jeton Nemo est transmis à l'adversaire et 5 nouvelles cartes *Domaine* sont placées face visible sur le plateau de jeu. Les cartes *Scaphandrier* utilisées réintègrent la pioche correspondante qui est à nouveau mélangée. Les cartes spéciales piochées en début de manche sont mises de côté, qu'elles aient été utilisées ou non. Une nouvelle manche peut alors commencer.

Remarque : A la fin de la 3ème manche, reconstituez la pioche des cartes spéciales en mélangeant les cartes spéciales jouées et défaussées précédemment.

Fin du jeu et score

La partie s'arrête à la fin de la 6ème manche, lorsque la pile de cartes *Domaine* est épuisée. Chaque joueur se munit de sa pile de cartes *Domaine* remportées au cours de la partie. Dans chacun des 5 domaines (Science, Exploration, Navigation, Ingénierie, Guerre), les joueurs vont comparer leurs gains : deux étoiles ★★ rapportent 2 points, une étoile ★ rapporte 1 point, une tâche d'encre 🖨 retire 1 point dans le domaine concerné.

Le joueur obtenant le plus de points dans un domaine remporte ce domaine. Le joueur qui l'emporte dans le plus de domaines est déclaré vainqueur.

Les cartes spéciales



Le Kraken est considéré comme une carte *Scaphandrier* de valeur 15. Cette carte est jouée à la place et de la même façon qu'une carte *Scaphandrier*.

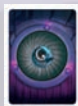


L'Arête est considérée comme une carte *Scaphandrier* de valeur 0. Cette carte est jouée à la place et de la même façon qu'une carte *Scaphandrier*.



L'Ancre se joue lors de la pose d'une carte *Scaphandrier*, sur cette même carte ou sur une carte *Scaphandrier* déjà en jeu. L'Ancre empêche toute action de mouvement sur la carte ciblée.

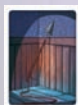
En commençant par le premier joueur de la manche, les cartes suivantes doivent être jouées avant que la pose des cartes *Scaphandrier* ne commence :



L'Œil permet de voir les cartes *Scaphandrier* de l'adversaire afin d'anticiper son jeu.



Le Module de plongée permet de piocher deux cartes *Scaphandrier* supplémentaires, d'en garder une en main puis de remettre l'autre, face cachée, sur la pile des cartes *Scaphandrier*.



Le Harpon permet de piocher une carte *Scaphandrier* de la main de l'adversaire et de l'échanger avec l'une des vôtres si celle-ci vous convient. Dans le cas contraire, redonnez la carte piochée à votre adversaire.

Nautilus

