



**bioviva**  
La nature en jeu

## PLONGEZ DANS L'UNIVERS DE THALASSA !

Vous aimez la mer et souhaitez découvrir ses nombreuses facettes ? Votre pied marin vous démange ?

Alors, larguez les amarres ! Avec Thalassa, vous embarquez pour un superbe voyage à travers les océans. Tel un grand navigateur, vous explorez les îles inconnues à la recherche des fameuses cartes Découverte. Pour avancer, soufflez sur l'éolienne et vous connaîtrez votre vitesse de déplacement. Relevez ensuite le défi des cartes Thalassa, et vous pourrez peut-être récupérer la carte Objectif tant convoitée, indiquant la destination finale. Mais attention, vos adversaires guettent et passent à l'abordage sans prévenir. A vous d'être le plus malin pour leur échapper, ou le plus expérimenté pour les défier.

Aventuriers de légende, courses mythiques, traditions locales, animaux extraordinaires, noeuds ou encore chansons de marins : tous les ingrédients sont réunis pour passer un très bon moment en famille ou entre amis. Destiné aux marins d'eau douce comme aux vieux loups de mer, Thalassa fera de vous un explorateur hors pair !

### MATÉRIEL DE JEU

- |                        |                          |
|------------------------|--------------------------|
| - 1 plateau de jeu     | - 12 fanions             |
| - 320 cartes Thalassa  | - 6 pions voilier        |
| - 12 cartes Découverte | - 2 cordes et 1 éolienne |
| - 12 cartes Objectif   | - 1 règle de jeu         |

Découvrez l'ensemble de nos jeux de société  
sur [www.bioviva.com](http://www.bioviva.com)

# RÈGLE DU JEU

## OBJECTIF

Grand navigateur, vous partez à la recherche des cartes « Découverte » des nombreuses îles de l'Océan. Pour avancer, vous devez relever les défis des cartes « Thalassa », composées de questions, de mimes ou encore de noeuds de marins. Une fois les cartes « Découverte » en votre possession, vous tentez d'acquérir la précieuse carte « Objectif ». Celle-ci vous permettra d'atteindre la destination finale connue de vous seul, et faire de vous le plus grand explorateur de tous les temps. Bon vent !

## DEMARRAGE

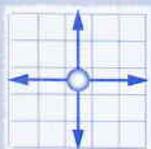
1 - Chaque navigateur prend un Bateau de son choix et souffle sur l'éolienne. Celui qui réalise le plus grand chiffre place son Bateau où il le souhaite sur une des 6 cases Départ, symbolisées par une ancre. Le placement des autres bateaux sur les cases Départ se fait ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

2- Les navigateurs choisissent le niveau de difficulté de la partie : le côté vert des cartes « Thalassa » correspond au niveau le plus facile, le côté bleu au niveau le plus difficile.

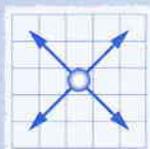
## DEPLACEMENTS

1 - Les navigateurs se déplacent toujours horizontalement et verticalement, mais jamais en diagonale (ils tirent des bords !).

OUI

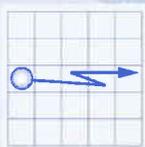


NON



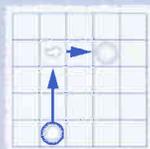
Ils sont obligés d'aller au bout de leur déplacement et ne peuvent pas passer deux fois sur une même case au cours d'un même déplacement.

NON



2 - Quand un navigateur tombe sur une case contenant une petite flèche « vent fort », il se déplace d'une case supplémentaire dans le sens de la flèche.

Exemple : l'éolienne indique le chiffre 4



Quand il arrive sur une case contenant une grande flèche « vent très fort », il se déplace de 2 cases supplémentaires dans le sens de la flèche.

Exemple : l'éolienne indique le chiffre 2



**Information à conserver :**

Attention, présence d'une pointe fonctionnelle (punaise)

# THALASSA

## DEROULEMENT

1 - Le plus jeune navigateur prend l'éolienne et souffle dessus. Le résultat donne la force du vent et le nombre de cases maximum que les navigateurs vont pouvoir parcourir pendant ce tour de jeu. Lorsque l'éolienne tombe entre 2 numéros, c'est le numéro à droite de la tige qui détermine le nombre de cases à parcourir.

Exemple : l'éolienne indique le chiffre 2



2 - Puis il prend une carte « Thalassa » et la lit à voix haute aux autres navigateurs.

- Le premier navigateur qui répond correctement avance son Bateau du chiffre indiqué par l'éolienne. Puis le navigateur suivant (situé à sa gauche) avance d'une case de moins, puis le suivant, etc... jusqu'à ce que le dernier navigateur ait avancé. Les navigateurs avancent donc de moins en moins vite à partir de celui qui a donné la bonne réponse (le navigateur qui a lu la carte avance aussi du nombre de cases qui lui est attribué).

- Si personne ne répond correctement, c'est le navigateur qui a lu la carte, et lui seul, qui avance son bateau du résultat de l'éolienne (les autres navigateurs ne bougent pas).

Exemple :

Un navigateur souffle sur l'éolienne. Elle donne un résultat de Force 4. Il tire ensuite une carte « Thalassa » et la lit à tous les autres navigateurs. Un des navigateurs est le plus rapide à donner la bonne réponse : il déplace donc son bateau de 4 cases. Le navigateur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) avance son bateau de 3 cases, puis le suivant de 2 cases et le suivant de 1 case.

Une fois le tour effectué, on passe au navigateur suivant qui va souffler sur l'éolienne et tirer une carte « Thalassa », et ainsi de suite en jouant dans le sens des aiguilles d'une montre.

## CARTES « THALASSA »

Elles contiennent principalement des cartes « ÉNIGME » (questions simples, questions à choix multiples, silhouettes et chansons) mais aussi 2 types de cartes spéciales :

\* CARTES « NOEUD »

Quand un navigateur tire une carte « Noeud », il désigne un navigateur de son choix pour réaliser le noeud dans la limite de temps précisée par la carte. S'il réussit, ce navigateur avance son bateau du résultat indiqué par l'éolienne. S'il ne réussit pas, c'est celui qui a tiré la carte « Noeud » qui avance. Il n'y a qu'un seul joueur qui avance avec une carte « Noeud ».

\* CARTES « MIME »

Quand un navigateur tire une carte « Mime », il ne participe pas au mime mais désigne lui-même le navigateur de son choix pour réaliser le mime en 30 secondes. Si le mime est trouvé par un autre navigateur, celui qui a trouvé, puis celui qui a mimé, avancent leur bateau du nombre indiqué par l'éolienne. Si le mime n'est pas trouvé, c'est celui qui a tiré la carte « Mime » qui avance.

## CARTES « DECOUVERTE » ET « OBJECTIF »

1 - Quand un navigateur accoste sur une île, il récupère la carte « Découverte » correspondante et place un fanion sur cette île.

Ce fanion indique que l'île a été visitée et qu'un autre navigateur y accostant n'y gagnera pas d'autre carte « Découverte ».

2 - Le premier navigateur qui dispose de 3 cartes « Découverte » tire la précieuse carte « Objectif » et la conserve secrètement. Celle-ci indique l'île où le navigateur doit se rendre pour gagner la partie. S'il se trouve déjà sur cette île, il doit alors tirer une nouvelle carte « Objectif ».

### RECUPERATION DE L'OBJECTIF - A L'ABORDAGE !

Les navigateurs peuvent intercepter un navire adverse pour lui dérober sa carte « Objectif » et/ou 1 carte « Découverte ». Pour aborder un autre navire, il faut arriver sur la même case que lui. Lorsqu'un abordage se produit, plus aucun déplacement ne se fait dans le même tour de jeu.

Une carte « Thalassa » est alors lue aux 2 navigateurs qui s'affrontent. Chaque navigateur a droit à une seule réponse. Le premier à répondre correctement est le vainqueur !

- Si le vainqueur est le navigateur qui aborde : il déplace d'abord le bateau du perdant sur une case de son choix sur le plateau. Il lui prend ensuite sa carte « Objectif » (s'il en a une) et 1 carte « Découverte » (s'il en a une). Cette carte « Objectif » est remise au dessous du paquet, et le vainqueur en tire une nouvelle, connue de lui seul.

- Si le vainqueur est le navigateur abordé : il déplace d'abord le bateau du perdant sur une case de son choix sur le plateau. Il conserve toutes ses cartes et prend au perdant une carte « Découverte ».

- Si personne ne répond correctement, on tire une autre carte « Thalassa ».

### FIN DE LA PARTIE

Le vainqueur est le premier navigateur qui rejoint la destination finale, muni de sa carte « Objectif » et de 3 cartes « Découverte ».

### REMARQUES

1 - Les navigateurs ne peuvent avancer qu'une fois dans un même tour.

2 - On ne peut pas se déplacer en sens inverse des flèches « vent fort » ou « vent très fort » : il faut donc les contourner lorsqu'on arrive dans l'autre sens.

3 - Lors d'un abordage, seule une carte « ÉNIGME » peut départager les deux joueurs (les cartes « MIME » et « NCEUD » ne conviennent pas).

4 - Si plusieurs navigateurs trouvent en même temps le refrain d'une carte « Chanson », c'est celui qui connaît le plus de strophes (et qui chante le plus juste !) qui l'emporte.

5 - Il ne peut y avoir qu'un seul bateau sur une même île, ce qui implique que les navigateurs ne peuvent pas aborder un bateau positionné sur une île.

6 - Un navigateur peut traverser une case « Mer » ou « Ile » déjà occupée sans s'y arrêter.

7 - A 5 ou 6 joueurs, 2 cartes « Découverte » et la carte « Objectif » suffisent pour gagner la partie.

### JEU A DEUX NAVIGATEURS

Dans le cas d'une partie à 2 joueurs, le déroulement de la partie se fait comme suit :

1 - Le navigateur souffle sur l'éolienne et lit une carte « Thalassa » à l'autre navigateur. Si ce dernier répond correctement, il avance du nombre indiqué par l'éolienne, sinon, c'est le navigateur qui a soufflé qui avance du nombre indiqué.

2 - Lorsqu'un navigateur tire une carte « Mime », il réalise lui-même le mime. Si l'autre navigateur trouve le mime, tous les deux avancent leur bateau du nombre indiqué par l'éolienne. Si le mime n'est pas trouvé, personne n'avance.

3 - Lors d'un abordage, le navigateur qui aborde récupère la carte « Objectif » ou 1 carte « Découverte » sans répondre à une carte « Thalassa ».

Les autres points de la règle du jeu ne changent pas.