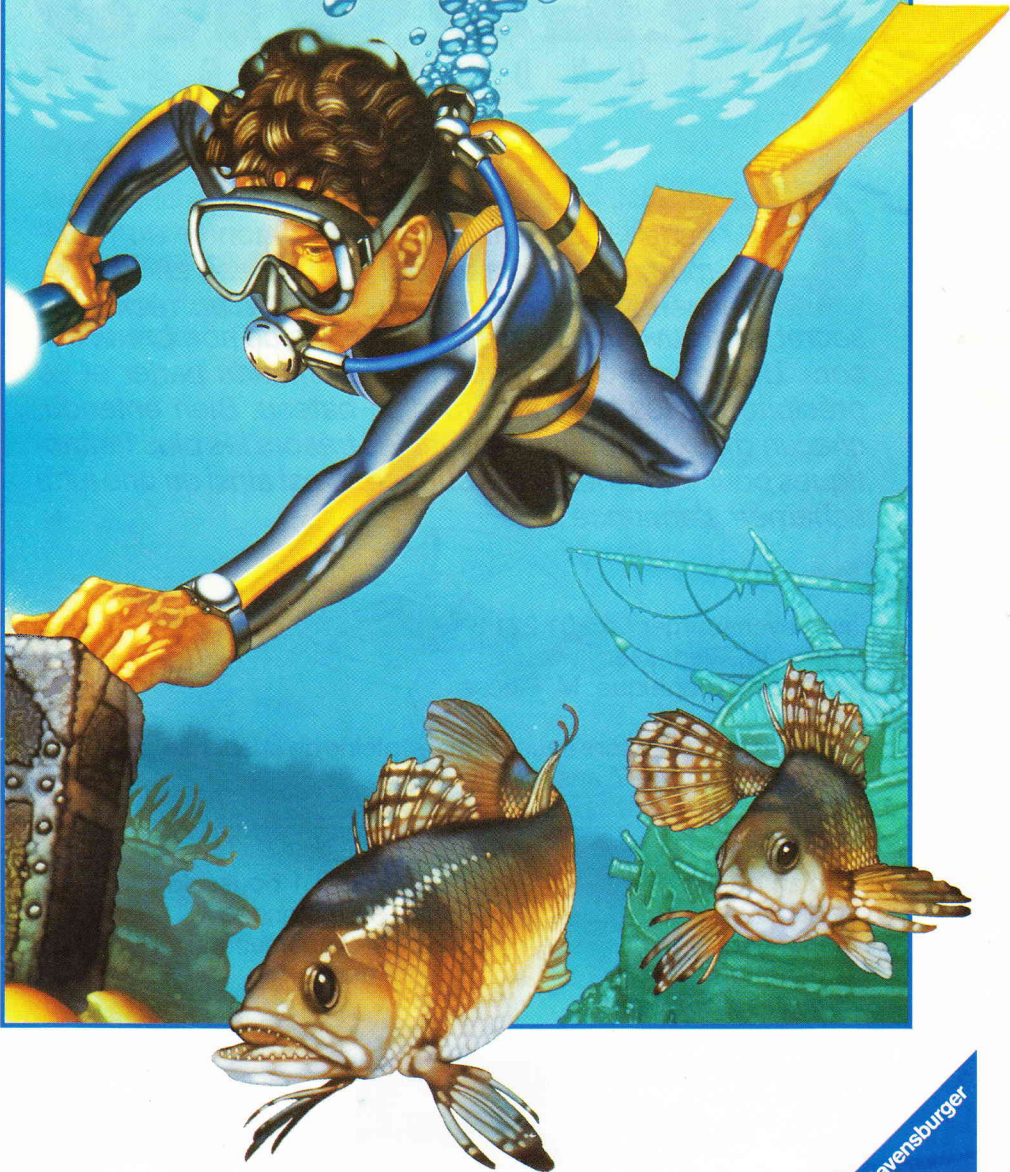


# TRESORS

A U F O N D D E S M E R S





# TRESORS

A U F O N D D E S M E R S

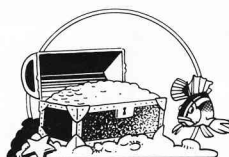
**C**haque plongeur essaie de remonter un maximum de trésors à bord d'un bateau en mouvement. Sur le fond sous-marin d'un récif tenu secret, se trouve une épave qui renferme de nombreux trésors. Un groupe de plongeurs en a entendu parler et se précipite sur les lieux à bord d'un bateau. Bien entendu, chacun d'eux aimerait découvrir les trésors les plus fantastiques pour les ramener à la surface. C'est ainsi qu'une lutte acharnée s'annonce...

Jeu Ravensburger® n° 01 221 3  
Auteur: W. Riedesser  
Réalisation graphique: M. Pleesz

Une chasse aux trésors sous les mers, pleine de suspense, pour 2 à 5 joueurs à partir de 7 ans.

## Contenu:

- |                       |                         |
|-----------------------|-------------------------|
| 1 plan de jeu         | 1 barre avec 1 boussole |
| 1 bateau              | 25 cartes de plongée    |
| 5 plongeurs           | 20 cartes-événements    |
| 2 dauphins            | 1 règle du jeu          |
| 18 malles aux trésors |                         |





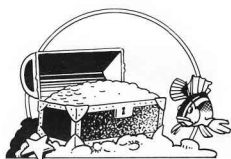
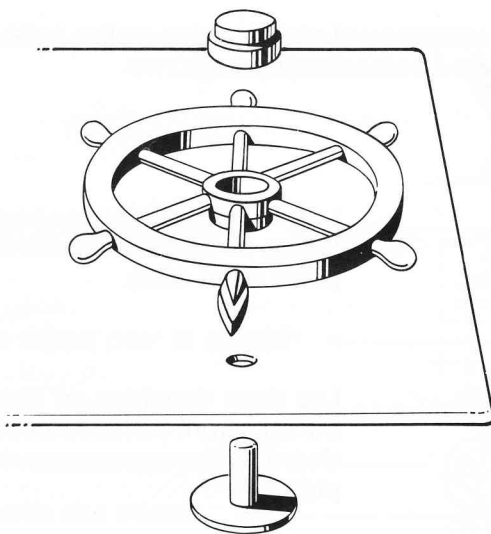
## But du jeu:

Chaque joueur doit ramener le plus de trésors possible. Ceci, avant que le bateau n'ait atteint le bord gauche du plan de jeu. Sera déclaré gagnant celui qui aura réussi à ramener les trésors avec les plus fortes valeurs.

## Préparation:

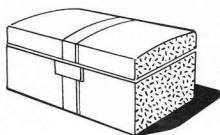
Avant de jouer pour la première fois, il faudra détacher soigneusement les cartes-événements, les cartes de plongée et les malles aux trésors prédécoupés.

Ensuite, on fixera la barre comme indiqué sur le schéma ci-contre, sur le plan de jeu.

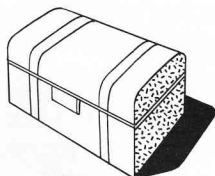




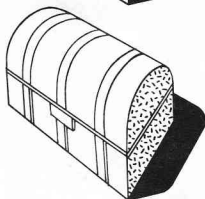
Les malles aux trésors sont mélangées.



Les 6 petites malles (valeur 2 - 4) seront posées sur les points verts.



Les 6 malles de taille moyenne (valeur 3 - 5) seront posées sur les points rouges.



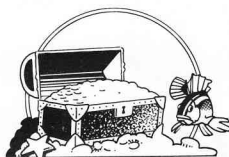
Les 6 grosses malles (valeur 4 - 6), sur les points jaunes.



Le bateau sera placé en haut à droite sur le plan de jeu (emplacement en pointillés prévu à cet effet).

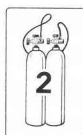


Les deux dauphins en plastique transparent seront eux aussi posés sur le plan de jeu, sur les cases marquées d'un dauphin.

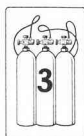




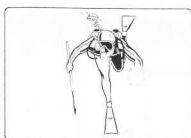
Chaque joueur reçoit un plongeur et des cartes de plongée de la couleur correspondante.



A 2 ou 3 joueurs, chacun reçoit 4 cartes de plongée : 1 x 1, 1 x 2, 1 x 3, 1 x 1 dauphin. A 4 ou 5 joueurs, chacun reçoit 5 cartes de plongée: 2 x 1, 1 x 2, 1 x 3, 1 x 1 dauphin.



Chaque joueur les place face visible devant lui.



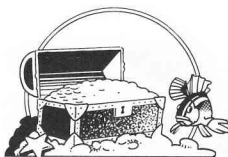
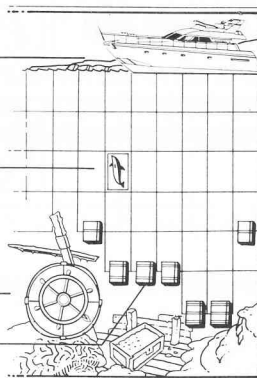
Les cartes-événements seront mélangées puis empilées à côté du plan de jeu.

*Bateau en position de départ* ←

*Position de départ pour le dauphin* ←

*Barre* ←

*Emplacements des trésors* ←





## Règle du jeu:

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Le départ:

Le point de départ de tout plongeur est le bateau, c'est-à-dire la première case est l'une des cinq cases directement en-dessous.

### La plongée:

Le joueur à qui c'est le tour, fait tourner la barre et joue en plus une de ses cartes de plongée. Les deux chiffres obtenus et additionnés indiquent de combien de cases le plongeur pourra se déplacer.

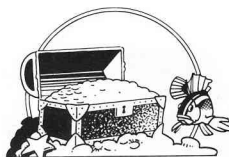
On ne pourra avancer qu'à l'horizontale et à la verticale, jamais en diagonale.

Au cours d'un même déplacement, le joueur-plongeur peut changer de direction comme bon lui semble.

La carte utilisée est retournée et posée devant lui.

### La case (?):

Si la barre s'arrête sur la case (?) le joueur doit tirer une carte-événements. Après avoir suivi les instructions données, il joue une de ses cartes de plongée et avance du nombre de cases indiqué par celle-ci.





## Le dauphin:

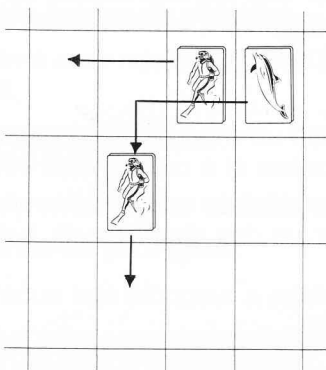
Un joueur peut, à tout moment, choisir de jouer son dauphin à la place d'une carte de plongée et avancer du nombre de cases indiqué par la barre puis, il peut déplacer à sa guise un des deux dauphins de 1 à 3 cases sur le plan de jeu.

Le joueur est tout à fait libre de déplacer d'abord son plongeur ou le dauphin.

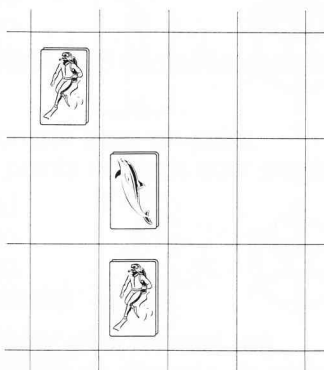
Comme les plongeurs, le dauphin ne se déplace que verticalement et horizontalement, tout en ayant la possibilité de changer de direction à sa guise au cours du même déplacement.

La particularité des dauphins est celle de pouvoir pousser du nez un ou plusieurs plongeurs.

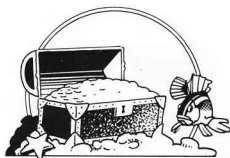
AVANT



APRES



Ainsi, le joueur peut faire avancer son propre plongeur ou entraver le retour à la surface des concurrents.

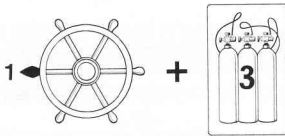




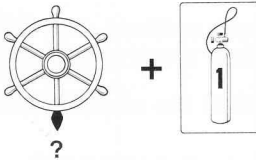
Une case ne peut être occupée que par un seul plongeur ou dauphin. Il n'est pas possible de sauter par-dessus un autre plongeur ou un dauphin. Les plongeurs devront donc contourner les obstacles.

Au cas où un plongeur ne peut se déplacer, il doit laisser passer son tour. Il devra néanmoins retourner une carte de plongée de son choix.

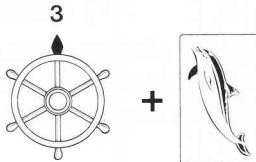
### Quelques exemples:



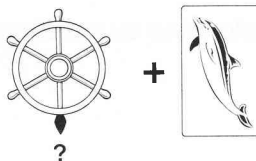
Le joueur fait avancer son plongeur de 4 cases.



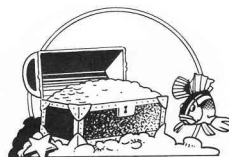
Le joueur suit les instructions de la carte-événements, et fait avancer son plongeur d'une case.



Le joueur déplace son plongeur de 3 cases et un des dauphins de 1 à 3 cases.



Le joueur suit les instructions de la carte-événements et déplace un des dauphins de 1 à 3 cases.







## Les trésors:

Lorsqu'un plongeur atteint un trésor au fond de la mer, il peut s'en saisir. S'il lui reste des points à jouer, il peut les utiliser immédiatement pour remonter d'autant de cases, chargé de son précieux fardeau. Il n'est pas obligé d'atteindre le trésor avec un nombre exact de points. Chaque plongeur ne peut rapporter qu'un seul trésor à la fois.

## Les réserves d'oxygène:

**Attention**, les réserves d'oxygène sont limitées!

Pour ramener une malle aux trésors, chaque plongeur peut faire autant de déplacements qu'il dispose de cartes de plongée.

Lorsqu'il y a 2 ou 3 joueurs, chaque plongeur dispose de 4 déplacements (cartes de plongée).

Lorsqu'il y a 4 ou 5 joueurs, chaque plongeur dispose de 5 déplacements (cartes de plongée).

Il devra avoir rejoint le bateau après ces 4 ou 5 déplacements au plus tard.

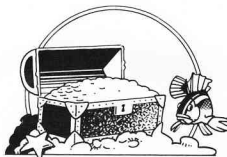
Grimper jusqu'au pont du bateau compte pour un point. Après avoir reparu à la surface, les points restants sont perdus.

## Après la plongée:

Lorsque son plongeur a rejoint le bateau:

1. Il a gagné son trésor (si son plongeur en a ramené un).
2. Il retourne à nouveau toutes ses cartes de plongée de sorte que toutes soient visibles.
3. Il fait avancer le bateau jusqu'à la prochaine limite pointillée vers la gauche.

Au prochain tour, le plongeur repart du bateau pour une nouvelle plongée.





### **Pas suffisamment de cartes de plongée:**

Si un plongeur ne réussit pas à ramener un trésor au cours du nombre d'avancées qui lui est attribué au départ, il perd le trésor et revient immédiatement à bord.

Le trésor perdu sombre jusqu'au fond du récif, où tout plongeur pourra à nouveau tenter de le ramasser.

Dans ce cas, comme précédemment, le joueur retourne ses cartes de plongée et fait avancer le bateau jusqu'à la prochaine limite pointillée.

### **Remontée volontaire:**

Un plongeur peut interrompre sa plongée à tout moment. Mais il doit annoncer cela avant de faire tourner la barre. Il ramènera alors son plongeur de suite au bateau au lieu de se déplacer sur le plan de jeu.

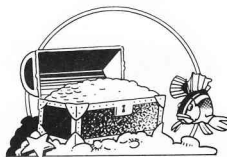
Un plongeur chargé d'une malle aux trésors qui décide de remonter à la surface immédiatement, devra d'abord abandonner son précieux fardeau.

Dans ce cas, comme précédemment, le joueur retourne ses cartes de plongée et fait avancer le bateau jusqu'à la prochaine limite pointillée.

### **Fin du jeu:**

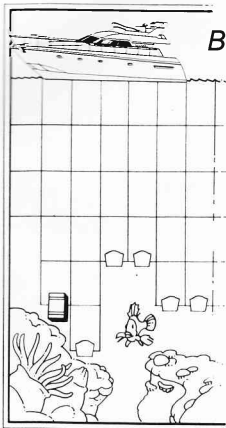
Le jeu se termine lorsque le bateau atteint la dernière ligne sur le bord gauche du plan de jeu.

Les plongeurs qui, à ce moment, transportent un trésor et n'ont pas encore atteint la surface, sont autorisés à remonter de suite en emportant la précieuse malle.

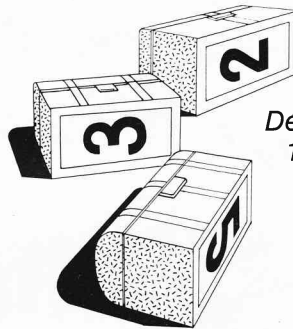




Les trésors que personne n'a ramassé restent au fond de la mer



*Bateau en fin de parcours*



*Décompte:  
10 points*

Chaque joueur s'occupe maintenant de l'évaluation de ses trésors. Celui qui aura atteint la valeur maximale sera déclaré vainqueur de cette lutte sous-marine.

## **Variante:**

Afin de compliquer encore cette course aux trésors sous-marins, on peut réduire les cartes de plongée.

A 2 ou 3 joueurs, chacun reçoit 4 cartes de plongée de valeur 2 x 1, 1 x 2, 1 x dauphin.

A 4 ou 5 joueurs, chacun reçoit 4 cartes de plongée: 1 x 1, 1 x 2, 1 x 3, 1 x dauphin.

© 1991 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Editions Ravensburger Attenschwiller, France**

