

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



RÈGLE DU JEU





BERMUDES

Retenez votre souffle !

Un jeu plein de profondeur pour 3 à 6 joueurs, à partir de 10 ans.

Des trésors engloutis sont cachés sous les eaux scintillantes de la mer. La légende dit que tout ce qui disparaît dans le Triangle des Bermudes ne refait jamais surface. Pourtant, un groupe de plongeurs courageux décide de s'aventurer dans les profondeurs et finit par y découvrir d'immenses richesses. Mais la Gardienne des Trésors rôde... Aux plongeurs de décider rapidement s'ils s'emparent d'un trésor étincelant supplémentaire ou s'ils remontent pour reprendre une bouffée d'air.

Matériel

92 cartes :

1 carte Sirène

28 cartes Trésor

63 cartes Plongée



carte Sirène



carte Trésor



carte Plongée

But du jeu

Au cours de 5 manches, les joueurs essaient de récupérer collectivement plus de trésors que la Sirène.

Mise en place

À chaque manche, les joueurs installent autant de cartes Trésor que de participants. Par exemple, 3 cartes Trésor pour une partie à 3 joueurs, 4 cartes pour une partie à 4 joueurs, etc. Laisser suffisamment de place au-dessous de ces cartes pour pouvoir étaler jusqu'à 10 cartes dans chacune des colonnes.

Mélanger les 63 cartes Plongée, puis distribuer 12 cartes à chaque joueur (sauf dans une partie à 6 joueurs, où chacun reçoit seulement 10 cartes).

Placer la carte Sirène, au-dessus des cartes Trésor.



pile de cartes Plongée



pile de cartes Trésor

carte Sirène



cartes Trésor

Pendant la partie, les trésors que les joueurs n'auront pas récupérés seront empilés sous la carte Sirène. À la fin de la partie, la Sirène marquera le total de tous les points de défense indiqués sur ces cartes.



Déroulement du jeu

Bermudes est un jeu coopératif dans lequel tout le monde joue contre la montre. Ce sont les joueurs eux-mêmes qui détermineront le temps imparti. Une fois que chacun a pris ses cartes Plongée en main, sans les classer, un des joueurs donne le signal pour plonger. À "3", tout le monde prend une longue inspiration, puis commence à poser des cartes simultanément. Chaque joueur peut continuer à poser des cartes tant que l'ensemble des joueurs parvient à retenir sa respiration. Mais dès qu'un des joueurs reprend son souffle, la manche se termine immédiatement.

Pour récupérer les trésors, il faut remplir deux conditions :

1) Il faut plonger exactement à la profondeur correspondant à la valeur de profondeur indiquée sur la carte Trésor.

La valeur de profondeur de chaque carte Trésor indique à quelle profondeur il faut plonger, autrement dit combien de cartes Plongée il faut jouer au-dessous de cette carte Trésor pour pouvoir l'atteindre.

Dans cet exemple, il faut avoir posé exactement 6 cartes Plongée (pas une de plus, pas une de moins) au-dessous de la carte à la fin de la manche.



2) Il faut placer correctement les cartes Plongée. Tous les joueurs posent simultanément des cartes Plongée au dessous des cartes Trésor en jeu. Chacun est libre d'en placer dans la colonne qu'il souhaite. Il n'y a qu'une seule contrainte à respecter : une carte Plongée doit toujours être placée en respectant l'ordre croissant ou décroissant pour former une suite avec la carte Plongée jouée précédemment dans la colonne.

Par exemple, en dessous d'un "3", on ne peut jouer qu'un "2" ou un "4".

Note : les "1" et les "9" sont considérés comme des chiffres voisins. Autrement dit, on peut poser un "2" ou un "9" à la suite d'un "1", ou bien un "8" ou un "1" à la suite d'un "9".

Ne plongez pas trop profondément

Attention à ne pas jouer plus de cartes Plongée que nécessaire au-dessous d'une carte Trésor, sinon vous plongerez au-delà du trésor. Il est interdit de reprendre en main, ou de déplacer vers d'autres colonnes, des cartes déjà posées. Naturellement, il est impossible de se parler sous l'eau. Les joueurs ne sont autorisés à communiquer que par gestes.

Fin d'une manche

Dès qu'un des joueurs reprend son souffle, la manche prend fin immédiatement. Il est donc interdit de continuer à poser des cartes Plongée. On détermine alors quelles cartes Trésor sont récupérées par les joueurs et quelles cartes sont conservées par la Sirène.



Exemple de vérification :



1^{ère} colonne



5^{ème} colonne

La 1^{ère} colonne doit contenir 10 cartes Plongée, mais elle n'en compte que 8. Par conséquent, la carte Trésor revient à la Sirène. Elle est placée sous la carte Sirène. La carte Trésor de la 2^{ème} colonne revient aussi à la Sirène, pour deux raisons :

1) Un "3" a été posé à la suite d'un "1" à la fin de la colonne, et 2) il manque une carte Plongée dans la colonne pour atteindre la profondeur requise de 9. La 4^{ème} colonne contient le bon nombre de cartes, mais un "5" a été posé à la suite d'un "7". Par conséquent, ce trésor revient également à la Sirène. Les 3^{ème} et 5^{ème} colonnes sont valides, donc leurs cartes Trésor sont récupérées par les joueurs. Ils les empiètent face cachée.

Une fois la totalité des cartes Trésor attribuées, une nouvelle manche commence. On installe de nouvelles cartes Trésor. Puis, on remélange bien l'ensemble des cartes Plongée et on en distribue le nombre requis aux joueurs.

Fin de la partie et score final

La partie se termine après 5 manches. Après la 5^{ème} plongée, les joueurs vérifient si leur chasse aux trésors a été fructueuse. Pour cela, ils comptabilisent toutes les cartes Trésor qu'ils ont collectées ensemble au cours de la partie. Les joueurs marquent un point pour chaque carte Trésor. Ensuite, on prend les cartes Trésor qui ont été placées sous la carte Sirène pendant la partie et on additionne les points de défense qu'elles indiquent. Puis, les joueurs comparent leur total aux points de défense de la Sirène :

- Si les joueurs totalisent plus de cartes Trésor que le total de points de défense de la Sirène, ils gagnent la partie.
- Si les joueurs ont remonté moins de cartes Trésor des profondeurs que le total de points de défense accumulés par la Sirène, c'est la Sirène qui l'emporte.

Avertissement

Ne succombez pas au chant de la Sirène ! Bermudes est un jeu dans lequel une trop grande ambition peut s'avérer dangereuse. Mieux vaut jouer une manche en installant une carte Trésor en moins, plutôt que s'exposer à un trop grand manque d'oxygène ! La partie sera également un peu plus facile si les joueurs sont autorisés à classer leur main de cartes Plongée avant de plonger.

Note pour les rois de l'apnée

Rien ne vous empêche d'essayer d'amasser le plus de Trésors possible en enchaînant plusieurs plongées en une seule apnée. En cas de réussite, la Sirène, vexée, n'aura plus qu'à aller bouder sous un récif (autrement dit, dans la boîte).



Dédié à ma femme Annalisa, la source de mon inspiration.
(Carlo Emanuele Lanzavecchia)

Auteur : Carlo Emanuele Lanzavecchia
Design & Graphismes :
Oliver & Sandra Freudenreich
Traduction française : Sylvain Gourgeon,
"Word for Wort"

© 2015 HUCH! & friends
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

Adaptation et
distribution française :



ZAL Les Garennes
F 62930 Wimereux - France
www.gigamic.com

HUCH! & friends
HUCH!