

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 (Bourgogne du sud), 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**

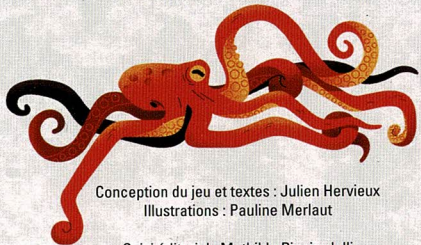
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Conception du jeu et textes : Julien Hervieux
Illustrations : Pauline Merlaut

Suivi éditorial : Mathilde Ricciardelli
Maquette : Julie Le Berre
Correction : Agnès Duhamel

Directrice : Sarah Kægler-Jacquet
Directrice de projets : Sandra Berthe
Éditrice : Nathalie Marcus, assistée de Léa Van Den Driessche
Graphiste : Mylène Gache
Fabrication : Morgane Lajeunesse

© 2021, Hachette Livre / Deux Coqs d'Or
58, rue Jean Bleuzen – 92178 Vanves CEDEX
Tous droits réservés.

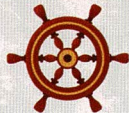
Dépôt légal : octobre 2021 – Édition 01

Imprimé en Chine par HHOP. Achevé d'imprimer en octobre 2021.

Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse.



NAUTILUS ESCAPE



MATÉRIEL

- 76 cartes
- 1 plateau de jeu
- 4 posters
- 1 livret de 24 pages
- 1 lampe filtre rouge





BUT DU JEU

Dans cette aventure, vous incarnez les officiers du *Nautilus*, le célèbre sous-marin du capitaine Nemo.

Or, le sous-marin est dans une fâcheuse posture et, pendant que le capitaine est sur le pont, son équipage doit assurer !

À vous de triompher de tous les dangers pour ramener le *Nautilus* à bon port, loin des vingt mille menaces qui pèsent sur lui !

Affrontez une pieuvre géante, remettez le sous-marin en état et éloignez-vous des dangers avant que le *Nautilus* ne reste prisonnier des profondeurs.



VERSION LONGUE OU COURTE ?

Avant de commencer, déterminez la version de jeu que vous souhaitez mettre en place.

VERSION COURTE : 20-30 MINUTES

1 aventure au choix :

- ⊗ La Pieuvre géante (jeu d'énigmes)
- ⊗ Les Réparations (jeu d'observation)
- ⊗ L'Échappée (jeu de communication)



VERSION LONGUE : 60-90 MINUTES

Les 3 aventures dans l'ordre suivant :

1. La Pieuvre géante, page 4
2. Les Réparations, page 9
3. L'Échappée, page 13



LA PIEUVRE GÉANTE



1 à 6 joueurs
1 maître du jeu



Durée : 15-45 minutes



MATÉRIEL :

- 26 cartes « La Pieuvre géante »
- Le filtre rouge « La lampe de Nemo »

BUT DU JEU



Alerte générale ! Le *Nautilus* vient d'être attaqué par un véritable monstre des profondeurs, une pieuvre gigantesque qui ne veut plus le lâcher et commence à l'écraser petit à petit... Le sous-marin est solide, mais même lui a ses limites !

Pendant que le capitaine Nemo est à la barre, vous, ses fidèles officiers, devez aller affronter la bête pour repousser ses tentacules et ainsi éviter qu'elle n'écrase le submersible.

Vous apercevez les tentacules du monstre sur les hublots. Dépêchez-vous, l'électricité à bord commence à manquer !



DÉROULEMENT DU JEU

- 1 **Désignez tout d'abord un maître du jeu (MJ)** qui se chargera de la mise en place.
- 2 **Dans une pièce close**, le MJ dépose des cartes « La Pieuvre géante » faces cachées devant les portes et les fenêtres, par groupe de 3. Il peut aussi les fixer sur les murs avec de la pâte adhésive. Il faut compter entre 9 et 12 cartes pour l'aventure (à adapter en fonction des joueurs) !
- 3 **Les joueurs commencent la partie au centre de la pièce.** Le MJ lance un chronomètre (entre 2 et 5 minutes par carte) et, à son signal, ils doivent s'emparer des cartes (1 maximum par joueur à la fois) et résoudre les énigmes pour repousser la bête !

Chaque joueur, lorsqu'il pense avoir une bonne réponse, la vérifie auprès du MJ (qui doit rester dans la pièce). Si la réponse est correcte, la carte est retirée de la partie, et la pieuvre commence à faiblir... Sinon, la pieuvre attaque de plus belle, et le MJ remplace la carte par une nouvelle énigme !

- 4 **Lorsque toutes les cartes de la pièce ont été résolues, victoire !** La pieuvre est repoussée et s'en retourne dans les abysses... ouf ! Le *Nautilus* a eu chaud !
- Si le MJ annonce la fin du chronomètre**, la pieuvre est parvenue à endommager sérieusement la salle des machines et le *Nautilus* est en mauvaise posture. Les joueurs ont perdu... mais peuvent recommencer la partie.



LE BON RYTHME

Les réponses aux énigmes sont indiquées sur les cartes et ne peuvent être découvertes que grâce au filtre rouge « La lampe de Nemo ». Le MJ peut proposer aux joueurs de l'utiliser une unique fois dans la partie.

Si les joueurs pataugent trop, le MJ peut décider de les aider.

À l'inverse, si les joueurs vont trop vite, le MJ peut décider de poser des nouvelles cartes dans la pièce !

AMBIANCE, AMBIANCE

Fermez les volets, éteignez les lumières, distribuez une ou plusieurs lampes de poche, et simulez l'obscurité du sous-marin en pleine attaque !



LES RÉPARATIONS



1 à 6 joueurs



Durée : 20-30 minutes



MATÉRIEL :

- 30 cartes « Pièce endommagée »
- 4 posters avec les plans du *Nautilus*
- Le filtre rouge « La lampe de Nemo »



BUT DU JEU



Le *Nautilus* vient de subir l'attaque d'une pieuvre géante. Heureusement, son courageux équipage a repoussé le monstre qui s'en est retourné dans les profondeurs de l'océan... mais le sous-marin a souffert !

Les systèmes d'urgence tournent à fond, mais cela ne va pas durer. Il faut immédiatement lancer les réparations ! Alors, à vos outils, fiers officiers du *Nautilus*, les batteries de secours ne vont pas tenir éternellement...



DÉROULEMENT DU JEU



- 1 Installez-vous autour d'une table et disposez devant vous les quatre posters représentant les plans du *Nautilus*. Puis, tirez chacun deux cartes « Pièce endommagée » que vous laissez face cachée.
- 2 Lancez un chronomètre de 5 minutes multiplié par le nombre de joueurs (ex : 15 minutes pour 3 joueurs). C'est le temps qu'il reste avant que les batteries de secours du *Nautilus* n'arrêtent de tourner, condamnant le sous-marin à sombrer s'il n'a pas été réparé d'ici-là... Vous allez devoir localiser sur les posters où se trouvent les pièces endommagées représentées sur les cartes. Rien ne vous interdit de travailler en équipe, bien au contraire ! Vous pouvez échanger vos cartes ou travailler à plusieurs sur la même. L'important est de toutes les retrouver !

3 À chaque fois qu'un joueur pense avoir localisé une pièce, il l'annonce à voix haute et donne sa localisation et ses coordonnées (par exemple : « A3 - salle des machines »). Puis il vérifie avec le filtre rouge « La lampe de Nemo » sa réponse sur la carte.

4 S'il a réussi, c'est une pièce endommagée localisée et réparée ! Elle est mise de côté, considérée comme résolue. Si le joueur s'est trompé, la carte est sortie du jeu, et il doit en piocher une nouvelle à résoudre...

5 La partie s'arrête quand vous avez réussi à trouver toutes les cartes qui étaient devant vous. **Victoire !** Le sous-marin est réparé et peut repartir ! Par contre, si le chronomètre arrive à la fin avant que toutes les cartes n'aient été trouvées, le *Nautilus* commence à sombrer. La situation devient critique et il faut dès lors recommencer la partie.



L'ÉCHAPPÉE



2 à 4 joueurs



Durée : 25 minutes



MATÉRIEL :

- Le fond de la boîte
- 20 cartes « Commandes »
- Les schémas à la fin de ce livret

BUT DU JEU



Après avoir subi l'attaque de la pieuvre géante, le *Nautilus* a été réparé dans l'urgence par son brillant équipage et il est prêt à repartir ! Il est temps pour vous, ses passagers, de sortir le sous-marin du dédale de récifs où il se trouve. Pour cela, vous n'avez pas le choix : il va falloir actionner à la perfection les commandes du submersible en suivant les instructions du capitaine Nemo !



DÉROULEMENT DU JEU

- 1 Dépliez le fond de la boîte et installez le plateau sur une table avec les cartes du jeu correspondantes. Le plus vieux joueur autour de la table est désigné pour incarner en premier le capitaine Nemo. Il va s'asseoir en tournant le dos au reste de l'équipe, avec le livret de jeu. **Attention** : il ne doit pas voir ce que font les autres joueurs, pas plus qu'ils ne doivent voir le livret !
- 2 Celui qui incarne Nemo demande à un joueur de compter de 1 à 12 dans sa tête, en boucle. Puis, lorsqu'il dit « **Stop !** », celui qui compte indique sur quel nombre il s'est arrêté.
- 3 Le joueur qui incarne Nemo ouvre alors le livret **aux pages 18 à 23** et se rend au schéma correspondant au nombre cité.

4 De là, c'est parti ! Il faut lancer le chronomètre pour **5 minutes**.
À voix haute et sans regarder ce que font les autres joueurs, il doit décrire le schéma qu'il a devant lui, représentant la position exacte des commandes pour manoeuvrer le *Nautilus*.

5 Les joueurs doivent, eux, utiliser **les cartes « Commandes »** et les placer sur le plateau dans le bon sens et au bon endroit pour reconstituer le schéma décrit par le capitaine.

6 À chaque fois que les officiers disent avoir finalisé un schéma, le joueur qui incarne Nemo doit venir **comparer avec le schéma du livret**. S'il y a la moindre erreur, le *Nautilus* est en train de partir dans la mauvaise direction et risque de percuter des récifs !



Les joueurs doivent recommencer avec un nouveau schéma, mais cette fois-ci, ils n'ont que **3 minutes** pour y arriver !

7 En cas de nouvel échec, le *Nautilus* percute un récif et **la partie est perdue**. Il faut tout recommencer !

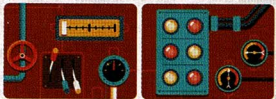
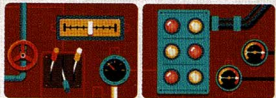
8 **Si c'est un succès, bravo !** Un nouveau joueur incarne alors le capitaine Nemo et il procède à un nouveau tirage au sort, une nouvelle description et une nouvelle tentative de manoeuvre...

9 **Vous devez enchaîner 5 manoeuvres réussies** pour vous extraire des profondeurs et regagner la surface pour, enfin, respirer un peu d'air pur...

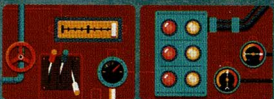
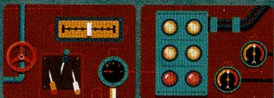
Et c'est bien mérité !



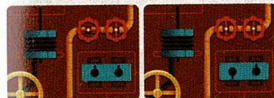
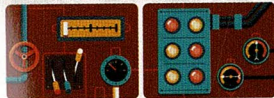
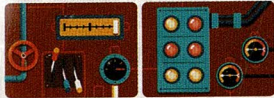
1



2



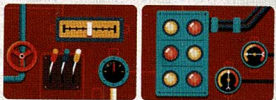
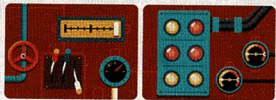
3



4



5



6



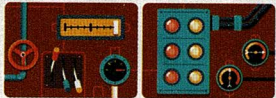
7



8



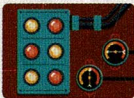
9



10



11



12

