

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 ★★☆☆ modulaire 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





La plongée pour tous

RÈGLE DU JEU

DU NON PLONGEUR AU MONITEUR,
DE 12 À 92 ANS

UN JEU DE PHILIPPE MOLLE
MONITEUR D'ÉTAT 3^e DEGRÉ DE PLONGÉE

PRÉSENTATION

Lors d'une plongée, le facteur chance est inéluctable. On en a et l'eau est claire, notre équipier consomme peu d'air, on voit de nombreux poissons... ou on n'en a pas et il y a du courant, on ne voit pas grand chose, notre équipier demande de l'aide, etc...

Mais la réussite de la plongée, c'est-à-dire le retour à terre en bonne santé après s'être fait un immense plaisir malgré les éventuelles difficultés rencontrées, dépend surtout des compétences techniques acquises lors des entraînements, complétées par les connaissances théoriques indispensables à la sécurité.

Il en va de même dans ce jeu, qui consiste à progresser dans une plongée fictive, à l'aide d'un ou deux dés, en accélérant ou en ralentissant chaque fois que l'on tombe sur une case « AVENTURE » et, lorsque l'on est sur une autre case, en répondant du mieux possible à une question portant sur l'une des 5 principales matières concernant la plongée :

PHYSIQUE
ANATOMIE, PHYSIOLOGIE, ACCIDENTS
MATERIEL
REGLEMENTATION, ORGANISATION, CONDUITE EN PLONGEE
CONNAISSANCE DU MILIEU.

L'ordre de retour sur le bateau et surtout les bonnes réponses aux questions permettent de gagner des sesterces, cette monnaie romaine que chaque plongeur rêve de trouver un jour. Leur nombre désigne le classement.

Ce jeu est ouvert à tous, du non plongeur au moniteur, qui peuvent jouer simultanément, puisque chacun a des questions correspondant à son niveau. Un débutant peut très bien battre un moniteur !

On appelle :

- **NP** : Non plongeur quelqu'un qui n'a encore jamais plongé avec bouteille.
- **N1** : Débutant et plongeur niveau 1 ceux qui ont déjà plongé au moins une fois et ceux qui préparent un brevet de niveau 1 ou qui l'ont déjà.
- **N2** : Plongeurs niveaux 2 et 3 ceux qui préparent un brevet de niveau 2 ou 3 ou qui l'ont déjà.
- **N4** : Plongeurs niveau 4 et moniteurs ceux qui préparent un brevet de plongeur niveau 4 ou de moniteur, ou qui l'ont déjà.

Il peut se pratiquer en famille, entre amis ou au sein du club et permet de contrôler, de réviser ou d'enrichir ses connaissances tout en se divertissant.

Bon jeu et que le meilleur gagne !

Philippe MOLLE



MATÉRIEL

- **Une boîte** contenant l'ensemble des éléments ;
- **Un plateau**, représentant le parcours d'une plongée ;
- **2 dés** ;
- **52 pièces d'un sesterce, 50 pièces de 5 sesterces et 10 pièces de 10 sesterces**, à détacher de leur planche et à placer dans les compartiments prévus à cet effet ;
- **6 socles en plastique**, de couleurs différentes, destinés à supporter les figurines ci-dessous. Ces figurines doivent être détachées de leur planche et placées dans les compartiments prévus à cet effet ;
- **6 petits nageurs** figurant les non plongeurs, marqués **NP** ;
- **6 petits plongeurs** niveau 1, marqués **N1** ;
- **6 petits plongeurs** niveaux 2 et 3, marqués **N2** ;
- **6 petits plongeurs** niveau 4 et moniteurs, marqués **N4** ;
- **Un fascicule donnant les solutions détaillées** des problèmes afin que le joueur n'ayant pas trouvé le bon résultat d'une question puisse comprendre comment la résoudre. Un petit pavillon rouge à diagonale blanche renvoie à ce fascicule à la suite de chaque réponse pouvant nécessiter une solution détaillée ;
- **330 cartes** avec les questions au recto et les réponses au verso, réparties en 6 jeux de 55 cartes chaque :
 - **55 cartes de PHYSIQUE** à bandes jaunes, marquées **PHY**. Chaque carte comporte au recto une question pour les non plongeurs (NP), une question pour les plongeurs niveau 1 (N1), une question pour les plongeurs niveaux 2 et 3 (N2) et une question pour les plongeurs niveau 4 et les moniteurs (N4) et au verso les réponses correspondantes.
 - **55 cartes d'ANATOMIE - PHYSIOLOGIE - ACCIDENTS** à bandes roses, marquées **APA**. Chaque carte comporte au recto une question pour les non plongeurs (NP), une question pour les plongeurs niveau 1 (N1), une question pour les plongeurs niveaux 2 et 3 (N2) et une question pour les plongeurs niveau 4 et les moniteurs (N4) et au verso les réponses correspondantes.
 - **55 cartes de MATÉRIEL** à bandes oranges, marquées **MAT**. Chaque carte comporte au recto une question pour les non plongeurs (NP), une question pour les plongeurs niveau 1 (N1), une question pour les plongeurs niveaux 2 et 3 (N2) et une question pour les plongeurs niveau 4 et les moniteurs (N4) et au verso les réponses correspondantes.
 - **55 cartes de RÉGLEMENTATION - ORGANISATION - CONDUITE EN PLONGÉE** à bandes violettes, marquées **ROC**. Chaque carte comporte au recto une question pour les non plongeurs (NP), une question pour les plongeurs niveau 1 (N1), une question pour les plongeurs niveaux 2 et 3 (N2) et une question pour les plongeurs niveau 4 et les moniteurs (N4) et au verso les réponses correspondantes.
 - **55 cartes de CONNAISSANCE DU MILIEU** à bandes vertes, marquées **MIL**. Chaque carte comporte au recto une question pour les non plongeurs (NP), une question pour les plongeurs niveau 1 (N1), une question pour les plongeurs niveaux 2 et 3 (N2) et une question pour les plongeurs niveau 4 et les moniteurs (N4) et au verso les réponses correspondantes.
 - **55 cartes AVENTURE** à bandes rouges, marquées **AV**. Chaque carte comporte au recto un ordre auquel le plongeur doit obéir et est vierge au verso.

Nota : pour faciliter la résolution de certains problèmes, notamment de physique, les joueurs pourront ajouter du papier, des crayons et une calculette.

BUT DU JEU

Revenir sur le bateau avec le **maximum de sesterces**.

MOYENS

Effectuer fictivement une plongée d'exploration, en descendant le long d'un tombant et en remontant jusqu'au bateau, **en suivant rigoureusement le parcours de 35 cases** figurant sur le plateau.

NOMBRE DE JOUEURS

Il n'est pas limité, mais au-delà de 6 il est conseillé de jouer par équipes de deux plongeurs d'un même niveau. Il est même possible de jouer seul.

ARBITRAGE

Il est effectué :

- soit par un **arbitre désigné au départ**, qui ne prend pas part au jeu ;
- soit par les joueurs autres que celui qui doit répondre à la question. Chacune de leurs décisions est prise à la majorité des voix.

Dans les deux cas, ce sont les solutions inscrites au verso des cartes qui doivent servir de référence pour l'attribution des sesterces.

NOMBRE DE DÉS

Avant de commencer, les joueurs choisissent de jouer avec un ou deux dés, en sachant que la partie sera en moyenne deux fois plus longue s'ils jouent avec un seul dé.

Ils peuvent même décider de changer le nombre de dés en cours de partie, pour la ralentir ou l'accélérer, mais cela ne peut se faire que juste avant le tour de jouer de celui qui a commencé.

DÉROULEMENT

Avant de commencer, il faut bien battre les 6 jeux de cartes puis les replacer dans leurs compartiments, en veillant à ce que leur recto soit visible, afin que les solutions restent cachées.

Chaque joueur choisit alors **un socle** de couleur, sur lequel il fixe **une figurine correspondant à son niveau**. Au départ, toutes les figurines utilisées sont sur le bateau et les joueurs tirent avec deux dés leur ordre de mise à l'eau.

Chaque joueur, à son tour, lance le(s) dé(s) et déplace sa figurine jusqu'à la case correspondant au nombre indiqué par le(s) dé(s) en suivant scrupuleusement le tracé figurant sur le plateau.

Le joueur **prend alors la première carte sur le tas de la couleur correspondant à la case où il se trouve**.

Si c'est une carte PHY, APA, MAT, ROC ou MIL, sans la retourner, il lit à haute voix la question correspondant à son niveau. Puis il tend cette carte à l'arbitre, ou à l'un des autres joueurs, qui la retourne pour contrôler la justesse de la réponse donnée par le joueur et lui attribuer de 0 à 5 sesterces en fonction de la qualité de cette réponse.

Si c'est une carte rouge marquée AV, il exécute l'ordre qui figure sur son recto et la montre à l'arbitre ou aux autres joueurs pour contrôle.

Chaque carte est ensuite remise derrière son paquet, recto visible.

ATTRIBUTION DES SESTERCES

Il y a trois façons d'en obtenir :

1. En répondant à chaque question posée :

0 s'il n'y a pas de réponse ou si elle est complètement fausse.

1 à 4 sesterces selon la qualité de la réponse. C'est l'arbitre, ou les autres joueurs par vote qui en décident.

5 sesterces si la réponse est intégralement juste, c'est-à-dire conforme à la solution inscrite au verso de la carte.

2. En gagnant (ou perdant) des sesterces conformément à certaines cartes AVENTURE.

3. En fonction de l'ordre du retour final sur le bateau :

- 0 sesterce au premier, qui a le plus consommé d'air puisqu'il est remonté le premier ;
- 1 sesterce au second ;
- 2 sesterces au troisième ;
- 3 sesterces au quatrième ;
- 4 sesterces au cinquième ;
- et 5 au sixième qui a le mieux contrôlé sa ventilation et a ainsi plongé plus longtemps.

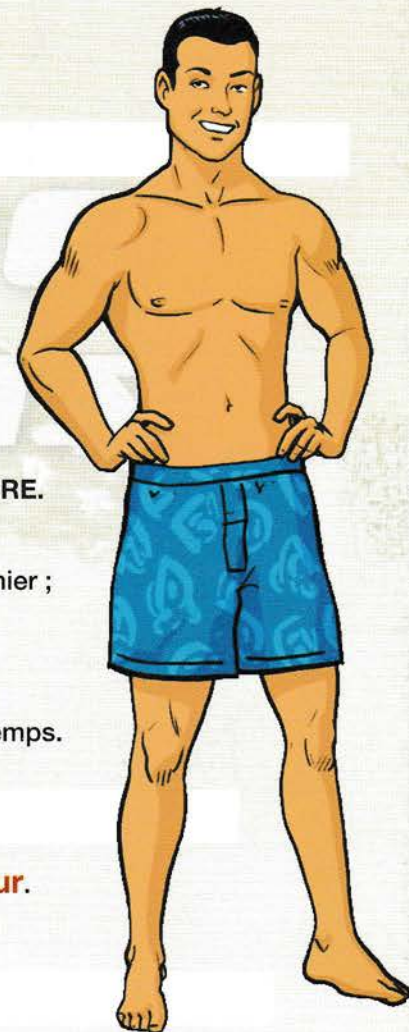
CLASSEMENT FINAL

Il est déterminé par le **nombre total des sesterces acquis par chaque joueur**.

Il n'est pas interdit de leur attribuer une valeur monétaire.

TEMPS LIMITÉ

Pour éviter que certains joueurs ne mettent trop de temps pour répondre aux questions, provoquant l'ennui des autres, il est possible de limiter le temps imparti à chacun en utilisant un sablier ou un chronomètre.



Ce jeu est :

- conçu par Philippe Molle, BP 4502, 98713 Papeete, Polynésie française, molle@mail.pf,
- distribué par Turtle Production, 9 allée Fernandel, 84400 Hyères, turtle.prod@wanadoo.fr,
- parrainé par la FFESSM, 24 quai de Rive neuve, 13284 Marseille cedex 07, info@ffessm.fr,
- réalisé par Asmodée Éditions, Zac Le Merantais, angle rues des fleurs et des tilleuls, BP 00037 Voisins le bretonneux. www.asmodee.com.

Photos : Philippe Bacchet, Michel Barral, Bruno David et Philippe Molle. Illustrations : Bernard Bittler.