

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





Une traduction libre
de Nicolas Maréchal
© Jeux de NIM

v1.0 Mars 2005

Submarine
Publié par Winning Moves
(2004)
Auteur : Leo Colovini

Submarine

2-5 joueurs – à partir de 10 ans

Depuis son bateau qui évolue en surface, chaque joueur envoie des ordres à ses bathyscaphes pour explorer les fonds marins et découvrir des trésors.

Le premier joueur qui parvient à collecter 12 trésors différents gagne la partie.

Le matériel de jeu



- 1 plateau de jeu
- 5 plateaux individuels (de 5 couleurs différentes, une couleur par joueur)
- 5 bateaux (de 5 couleurs différentes, une couleur par joueur)
- 25 bathyscaphes (de 5 couleurs différentes, une couleur par joueur)
- 60 cartes de recherche (le jeu en contient 75 dont 15 de réserve)
- 60 pions de trésors (de 12 types, en 5 couleurs différentes)
- 5 pions joker (un coquillage, en 5 couleurs différentes)

Préparation de la partie

- Placer le plateau au centre de la table.
- Chaque joueur prend:

2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs
1 plateau individuel			
1 bateau			
5 bathyscaphes	5 bathyscaphes	4 bathyscaphes	3 bathyscaphes
15 cartes	15 cartes	13 cartes	12 cartes
1 pion joker (la couleur importe peu)			

- Avant de distribuer les cartes de recherche, retirez du tas un nombre égal de cartes de chaque couleur.
- Chaque joueur place les cartes de recherche devant lui en pioche face cachée, puis pioche 3 cartes qu'il garde en main.
- Rangez le matériel non utilisé.

Placement des pions de trésor

- Répartissez les 60 pions de trésor aléatoirement sur le plateau, sur les 4 niveaux de profondeur de la mer, à raison de 1 pion par case sur le niveau supérieur, et 2, 3 et 4 pions par case sur les niveaux suivants.

Placement des bateaux et des bathyscaphes

- Chaque joueur place son bateau en dehors du plateau, du côté gauche, à hauteur du niveau de la surface.
- Tour à tour, chaque joueur place un bathyscaphe sur une case de son choix au premier niveau de profondeur de la mer. Plusieurs bathyscaphes peuvent occuper la même case.

Description du tour de jeu

Tour à tour, chaque joueur effectue les opérations suivantes:

- Déplacer son bateau
- Si le bateau est en mer: utiliser ses bathyscaphes
- Si le bateau est sorti du plateau: échanger une carte recherche

Déplacer son bateau

Si son bateau se trouve à gauche ou sur le plateau, le joueur doit le déplacer d'une ou plusieurs cases à la surface de la mer, vers la droite, et arrêter sa course:

- Soit sur une case du plateau à la surface de la mer, à condition qu'au moins un bathyscaphe du joueur se trouve dans la même colonne.
- Soit en dehors du plateau, du côté droit, à hauteur du niveau de la surface.

Si le bateau est en mer: utiliser ses bathyscaphes

Si le bateau termine sa course sur le plateau, le joueur peut effectuer une action avec chaque bathyscaphe se trouvant dans la même colonne que le bateau. Les actions possibles sont:

- Déplacer le bathyscaphe
- Collecter un ou plusieurs trésors

Déplacer le bathyscaphe

Le joueur déplace le bathyscaphe vers une case:

- Au même niveau de profondeur, ou sur le niveau directement supérieur ou inférieur (lorsque ce changement de niveau est possible).
- Dans n'importe quelle colonne.

Collecter un ou plusieurs trésors

- Le joueur peut collecter un ou plusieurs pions se trouvant dans la même case que le bathyscaphe.
- Pour prendre un pion, le joueur doit "payer" de l'une des deux manières suivantes:
 - En dépensant un joker, qu'il substitue au pion collecté sur la même case que le bathyscaphe.
 - En dépensant des cartes de recherche: le joueur doit défausser une carte de recherche de sa main, de la couleur identique à celle du pion à collecter. En plus, pour chaque bathyscaphe adverse se trouvant dans la même colonne, au même niveau de profondeur ou à un niveau supérieur, le joueur doit donner une carte de sa pioche et l'ajouter à la pioche de l'adversaire. Si le joueur n'a pas assez de carte dans sa pioche, il peut donner des cartes de sa main. S'il n'a pas assez de carte, il ne peut pas prendre le trésor.
- Quand un adversaire reçoit une carte de recherche, il la place sur sa pioche. Toutefois, s'il a moins de 3 cartes de recherche en main, il doit piocher immédiatement pour regarnir sa main.
- Après avoir acquis le pion, le joueur le range de la manière suivante:
 - Si le pion est un trésor que le joueur ne possède pas encore, le joueur le range sur son plateau individuel, sur le symbole correspondant.
 - Si le pion est un trésor que le joueur possède déjà, le joueur le range à côté de son plateau individuel et pourra l'utiliser ultérieurement comme joker.
 - Si le pion est un joker (coquillage), le joueur le place à côté de son plateau individuel et pourra l'utiliser ultérieurement.

Lorsque le joueur a réalisé toutes ses actions, il pioche des cartes de recherche, si nécessaire, pour en avoir de nouveau 3 en main. S'il n'a pas assez de cartes dans sa pioche, il doit continuer la partie avec sa main incomplète.

Si le bateau est sorti du plateau: échanger une carte de recherche

- Si le bateau se trouve ou atteint le côté extérieur droit du plateau, le joueur doit l'y laisser autant de tours que nécessaire jusqu'à ce que tous les bateaux soient également sortis.
- Le joueur ne peut pas utiliser ses bathyscaphes. Par contre il peut à chaque tour, s'il le souhaite, placer une (et une seule) carte de sa main sous sa pioche, et en piocher une nouvelle.
- Lorsque tous les bateaux atteignent le côté extérieur droit du plateau, les joueurs replacent tous les bateaux du côté extérieur gauche du plateau, à hauteur du niveau de la surface.

Fin de la partie

La partie se termine dans un des 3 cas suivants:

- Un joueur a collecté les 12 trésors différents sur son plateau individuel.
- Un joueur a collecté le dernier trésor d'une colonne sur le plateau (sans compter les jokers).
- Plus aucun joueur ne possède de carte de recherche, ni en main, ni en pioche.

Le joueur qui a le plus de trésors différents gagne la partie. En cas d'égalité, celui qui a le plus de jokers. En cas de nouvelle égalité, celui qui a le plus de cartes de recherche. En cas de nouvelle égalité, les joueurs gagnent ensembles.