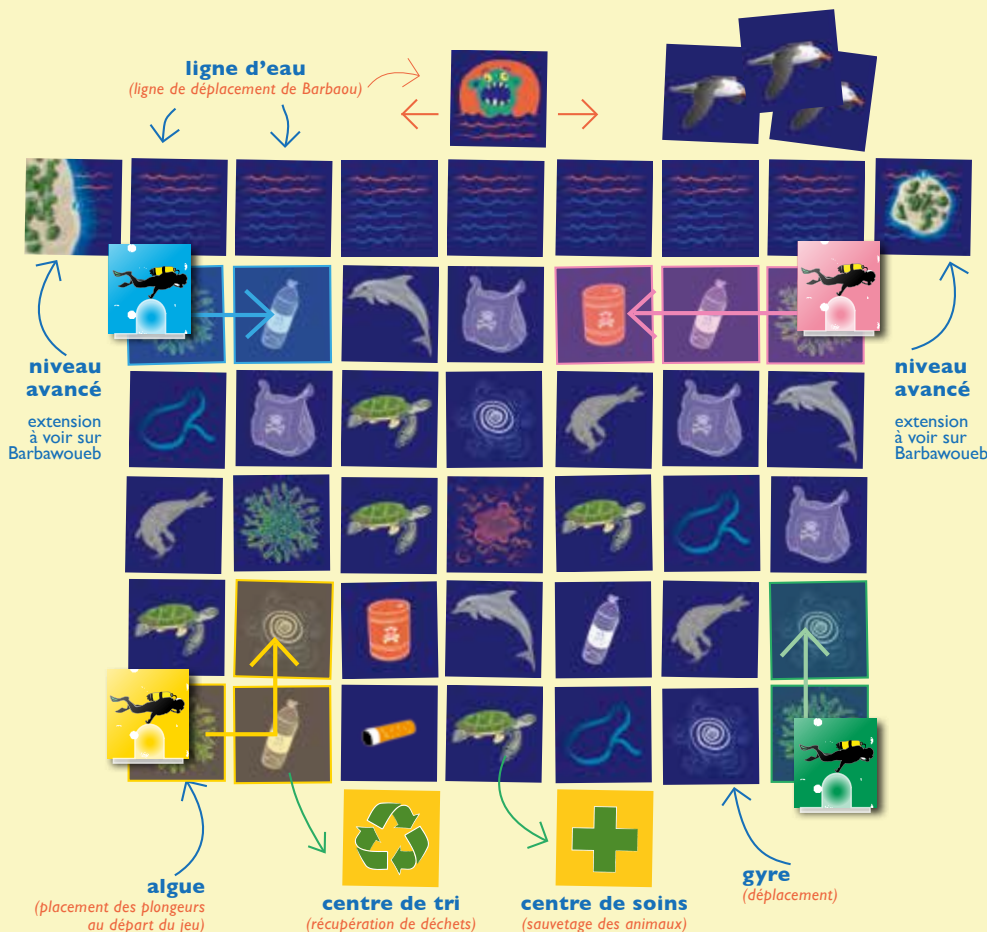


# Mise en place

Le jeu propose 3 niveaux de difficulté, des variantes et des scénarios développés avec nos partenaires techniques ! (voir sur notre site).

Commençons avec le premier niveau.

Formez un rectangle avec les 42 tuiles en les disposant comme sur le modèle ci-dessous : c'est votre zone de plongée. Barbaou est placé au-dessus de la tuile centrale de la ligne d'eau. Les 3 albatros sont placés dans le ciel et les tuiles centre de tri et centre de soins à côté de la zone de plongée. **Important : placez une algue à chaque angle, ce sont les points de départ du premier niveau pour les plongeurs.** Chaque joueur prend un plongeur et le place sur l'algue la plus proche de lui. À 3 joueurs, on retire un plongeur. À 2 joueurs, chacun prend 2 plongeurs.



# Se déplacer

Les joueurs jouent chacun leur tour. Pendant son tour, un joueur peut se déplacer de zéro, une ou deux tuiles, de manière orthogonale (il peut aller à droite, à gauche, en haut, en bas, mais jamais en diagonale). **Un joueur ne peut pas passer par des emplacements vides ou marcher sur la ligne d'eau.** Attention : chaque tuile ne peut accueillir qu'un seul joueur.

**La tuile gyre** est spéciale : quand un joueur passe dessus, il peut se téléporter vers une autre tuile gyre de son choix et continuer son déplacement. Le gyre ne compte pas comme un déplacement.

**La tuile baril** réveille Barbaou. Quand un joueur passe dessus, Barbaou absorbe la tuile qui se trouve en dessous de lui, sous la ligne d'eau et la colonne remonte d'une case.

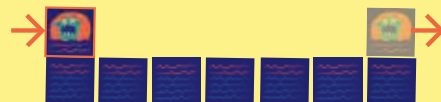
**La tuile PCB** est infranchissable. Les plongeurs ne peuvent pas passer sur cette tuile.

# Sortir un animal ou un déchet de la mer

Quand le joueur a terminé son déplacement, il récupère une tuile orthogonale à sa position (il ne peut pas prendre la tuile sur laquelle il se trouve).

À chaque tuile récupérée, Barbaou se déplace. Il reste toujours au-dessus de la ligne d'eau. Selon la tuile récupérée, Barbaou se déplacera vers la droite ou vers la gauche.

Si Barbaou arrive sur la dernière colonne de droite ou de gauche et que la tuile récupérée le fait sortir du rectangle de jeu, le courant le ramène à l'autre bout.



Les tuiles ne pouvant pas être sorties de l'eau.



## Si le joueur sort une tuile animal

Barbaou s'éloigne de la tuile animal sortie. La tuile animal est placée à côté de la tuile centre de soin.



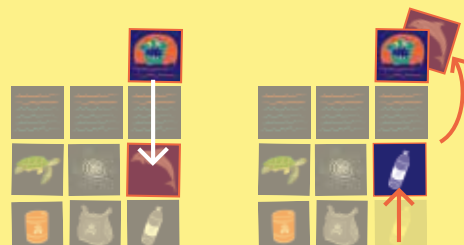
## Si le joueur sort une tuile déchet

Barbaou se rapproche de la tuile déchet sortie. La tuile déchet est placée à côté de la tuile centre de tri.



## Si le joueur ne peut pas ou ne veut pas sortir d'animal ou de déchet de la mer

Barbaou absorbe la première tuile qui se trouve en dessous de lui (sous la ligne d'eau). Cette tuile est placée sous Barbaou : il grossit ! Il se déplacera ensuite avec toutes les tuiles absorbées. La colonne se modifie et remonte d'une case.



# Déroulement

Une fois le chrono lancé, les joueurs ont 5 minutes de plongée durant lesquelles ils jouent tous ensemble contre Barbaou.

À leur tour, chaque joueur va faire ces deux actions dans l'ordre :

- 1- Se déplacer
- 2- Sortir un animal ou un déchet de la mer (action qui entraîne une réaction de Barbaou)

- > N'oubliez pas, tout peut se discuter !
- > Une fois les deux actions jouées, on passe au joueur suivant.

# Fin de partie

La partie se termine lorsque l'une de ces 3 conditions est atteinte :

- > Le temps de 5 min. est écoulé : la réserve d'air est vide et il faut remonter à la surface. Les joueurs placent leur plongeur sur une tuile de la ligne d'eau.
- > Un plongeur est repéré et tout le monde doit sortir de l'eau si Barbaou s'arrête sur une colonne où se trouve en-dessous de lui un plongeur (peu importe la place occupée).
- > Un plongeur ne peut plus se déplacer car il est isolé, sans tuile orthogonale à sa position pour bouger.

Ensuite, on fait le décompte des points pour savoir qui du monstre ou des plongeurs à gagner.

# Points

"Un animal sauvé, un déchet récupéré : C'est déjà une victoire !"

Les tuiles récupérées rapportent des points à l'équipe des plongeurs. Si les joueurs ont plus de points que Barbaou, c'est une victoire collective !

## > Les points des plongeurs



2 tuiles déchets sorties = 2 pts



3 x le même animal sorti = 5 pts

## > Les points de Barbaou

Barbaou remporte des points pour les tuiles absorbées, celles restées sous la ligne d'eau et pour les albatros non sauvés.

