

LES DENTS DE LA MER

Règles du jeu

2 à 4 joueurs
à partir de 12 ans
60 minutes



Aperçu du jeu

L'un de vous joue le rôle du Requin. Les autres joueurs forment un trio, constitué de Quint, du chef Brody et de Hooper, et tentent, ensemble, d'éliminer l'animal. Une partie complète se déroule en deux actes. En cas de succès lors de l'acte 1, le Requin ou le trio entamera l'acte 2 dans des conditions plus favorables. Chaque acte est cependant jouable séparément pour des parties plus courtes (voir page 12).

Acte 1 : L'île d'Amity

À chaque tour, le Requin se déplace secrètement dans les eaux entourant l'île et dévore des baigneurs, tout en essayant de ne pas se faire repérer. Le trio, quant à lui, tente de sauver un maximum de baigneurs et de localiser le requin.

Acte 2 : L'Orca

L'acte 2 se déroule sur l'Orca, le bateau de Quint. À chaque tour, les personnages choisissent des armes et essaient de prévoir où le Requin va ressurgir. Puis l'animal refait surface, attaquant le bateau et le trio, avant de disparaître à nouveau dans les profondeurs.

But du jeu

Le trio gagne s'ils éliminent le Requin.

Le Requin l'emporte s'il élimine les 3 personnages ou s'il détruit l'Orca.

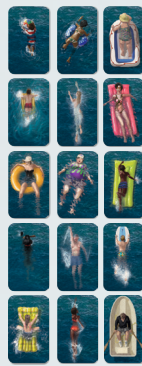


Découvrez le jeu grâce à la vidéo explicative :
www.ravensburger.com/VideoExplicativeLesDentsDeLaMer

1

Acte 1 : L'île d'Amity

Cartes Événement



Tuiles Baigneur



Plateau de jeu (Acte 1 : L'île d'Amity)

Acte 1 : Mise en place

1. Installez le plateau au centre de la table, côté « L'île d'Amity – Acte 1 ». Il comporte plusieurs cases, délimitées par des lignes blanches.
2. Mélangez les cartes Événement et formez une pioche, face cachée, à côté du plateau.
3. Placez les 16 tuiles Baigneur à côté du plateau.
4. Choisissez quel joueur sera le Requin. Les autres constitueront le trio et choisissent chacun leur personnage. Ils le conserveront tout au long de la partie, y compris lors du passage à l'acte 2.

Remarque : Dans une partie à 4 joueurs, chaque membre du trio contrôle 1 personnage. À 3 joueurs, les 2 membres du trio contrôlent chacun 1 personnage et le 3^e collectivement. À 2 joueurs, celui qui gère le trio contrôle les 3 personnages.

5. Chaque joueur prend la fiche correspondante à son personnage et la place devant lui, face « Acte 1 » visible. Chacun effectue la mise en place propre à son personnage :
6. Laissez de côté tous les éléments restants : ils ne seront utilisés que lors de l'acte 2.



Quint : Quint prend 2 tuiles Baril qu'il place à côté de sa fiche de personnage pour indiquer qu'ils sont à bord de l'Orca. Les barils restants sont placés sur le magasin (case centrale du plateau). Puis il met son pion Quint (vert) sur l'Orca (bateau rouge) et place l'ensemble sur le dock à l'est de l'île (case 8).



Brody : Brody prend les tuiles Plage Fermée et Jumelles. Il place son pion Brody (noir) sur le Poste de Police d'Amity (case 7).



Hooper : Hooper prend la tuile Détecteur de Poissons. Puis il met son pion Hooper (bleu) sur son bateau (blanc) et place l'ensemble sur le dock à l'ouest de l'île (case 5).



Requin : Le Requin fixe un curseur (rouge) sur le bord droit de sa fiche et le glisse sur « 0 » (tout en bas de la colonne « Baigneurs dévorés »). Il prend les 4 tuiles Pouvoir et son pion Requin qu'il ne place PAS sur le plateau (il n'est utilisé que dans certaines situations, détaillées plus loin).

Remarque : Si certains jouent pour la première fois, les tuiles Pouvoir sont lues à voix haute pour que tout le monde sache de quelles capacités dispose le Requin (voir **TUILES POUVOIR**, page 4). Au cours de la partie, le Requin garde ses tuiles Pouvoir à l'abri du regard des autres.

Puis le Requin se munit d'un crayon et prend son bloc d'actions. Le plateau est composé de 12 cases Mer, portant chacune un numéro ou une lettre. Le Requin choisit un lieu de départ et inscrit le numéro ou la lettre correspondante sur son bloc (colonne « Lieu », ligne « Départ »). Attention : il ne doit PAS dévoiler son lieu de départ aux autres. Au cours de l'acte 1, le Requin notera secrètement toutes ses actions sur son bloc.

Exemple de mise en place du Requin : Le Requin choisit de débiter sur la Plage Nord et inscrit un « N » sur son bloc.

Tour	Lieu	Baigneur	
Départ	N		
1		N	S
2		N	S

Astuce : Commencer sur l'une des 4 plages peut faciliter l'accès aux baigneurs lors du premier tour.

Aperçu de l'acte 1

But du Requin : Dévorer le plus de baigneurs possible tout en évitant de se faire repérer par le trio.

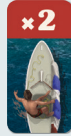
But du trio : Localiser le Requin et lui accrocher 2 barils, tout en empêchant que les baigneurs ne se fassent dévorer.

L'acte 1 se joue en plusieurs tours, chaque tour est divisé en 3 phases successives :

1. Phase 1 : Événement
2. Phase 2 : Tour du Requin
3. Phase 3 : Tour du trio

Phase 1 : Événement

Retournez la première carte Événement de la pioche. Commencez par placer des baigneurs de la réserve sur les plages (dans la partie eau) en fonction des lettres présentes en face de l'icône Baigneur (1 lettre = 1 baigneur).



Remarque : Michael (le fils de Brody) est une tuile Baigneur spéciale : il ne doit PAS être placé tant qu'une carte Événement ne le précise pas expressément.

Puis lisez le texte de l'événement à voix haute et suivez-en les instructions. Certains événements déclencheront une action immédiate, tandis que d'autres auront un effet sur les phases ultérieures du tour.

L'île d'Amity Acte 1

US DENTS DE LA MER

Nom de l'événement

Envoyé spécial

N S S E E

Nouveaux baigneurs

Texte de l'événement

Exemple de phase Événement : Ajoutez des baigneurs de la réserve dans la mer : 1 à la Plage Nord ; 2 à la Plage Sud et 2 à la Plage Est.

Le texte indique qu'un des personnages disposera d'une action supplémentaire durant ce tour.

Phase 2 : Tour du Requin

Durant cette phase, le Requin peut effectuer **jusqu'à 3 actions** et éventuellement jouer l'une de ses tuiles Pouvoir. Il peut effectuer ses actions dans n'importe quel ordre, et choisir plusieurs fois la même action. Le Requin peut effectuer les actions suivantes :

SE DÉPLACER : Le Requin se déplace sur une case Mer adjacente. Il ne peut jamais se déplacer en diagonale, ni sur une case Terre.

DÉVORER 1 Baigneur : Le Requin dévore 1 baigneur sur la case où il se trouve.

Le Requin ne doit PAS dévoiler ses actions au trio.

Il les garde secrètes en les inscrivant dans son bloc d'actions, à l'abri des regards.

Lorsqu'il a terminé, il fournit alors au trio les informations suivantes :

BAGNEURS DÉVORÉS : Il indique le nombre de baigneurs qu'il a dévorés et sur quelle plage. Les baigneurs correspondants sont retirés du plateau et remis dans la réserve. Puis le Requin monte le curseur de sa fiche d'1 niveau par baigneur dévoré. Si le curseur atteint le niveau 9, l'acte 1 prend immédiatement fin (voir **Fin de l'acte 1**, page 6).

BALISE : S'il a déclenché une ou plusieurs balise(s) de baril(s) flottant(s) pendant son tour, il doit en informer le trio (voir **BALISES**).

TUILE POUVOIR : S'il a joué une tuile Pouvoir, il en informe le trio, mais **sans préciser laquelle...** cela doit rester secret (voir **TUILES POUVOIR**).

BALISES

Au fur et à mesure de l'avancée du jeu, des barils peuvent se retrouver à flotter à la surface de la mer. Chacun d'eux est relié à une balise.

À tout moment durant son tour, si le Requin pénètre sur une case occupée par un baril flottant, il déclenche la balise. À la fin de son tour, il doit indiquer au trio quelle(s) balise(s) il a déclenchée(s). Mais il n'a pas à préciser à quel moment il les a déclenchées, que ce soit avant ou après avoir dévoré un baigneur, ni dans quel ordre il les a déclenchées s'il y en avait plusieurs.

TUILES POUVOIR

Chaque tuile Pouvoir donne au Requin une capacité spéciale durant le tour où elle est jouée. Chaque tuile ne peut être utilisée qu'une seule fois pendant la partie. Si le Requin décide de jouer une tuile Pouvoir, il en informe le trio et place la tuile, face cachée, devant lui. **Il ne doit PAS révéler quelle tuile il joue** ; elle doit rester secrète.

Les tuiles Pouvoir du Requin sont les suivantes :

FRÉNÉSIE : Le Requin peut dévorer TOUS les baigneurs sur la case où il se trouve pour 1 seule action.

DÉPLACEMENT FURTIF : Le Requin ne déclenche aucune balise durant ce tour, même s'il pénètre sur des cases où flottent des barils.

AUCUN SIGNE : Si Brody utilise ses Jumelles ou si Hooper utilise son Détecteur de Poissons durant ce tour (voir **UTILISER LES JUMELLES** page 5 et **UTILISER LE DÉTECTEUR DE POISSONS** page 6), le Requin peut leur dire qu'il n'est PAS sur la case désignée ni sur une case adjacente, même si c'est le cas.

Remarque : Une fois utilisée, cette tuile est remise dans la boîte à la fin du tour, même si le trio n'a utilisé aucun de ces deux moyens de recherche.

Remarque : Si Quint lance un baril sur la case où se trouve le Requin, celui-ci doit tout de même annoncer qu'il a été touché.

ACCÉLÉRATION : Le Requin peut utiliser une de ses actions pour se déplacer jusqu'à 3 cases. Ceci n'est valable que pour 1 seule action : toute autre action de déplacement ne lui permet d'avancer que d'1 case, comme d'habitude.

Tour	Lieu	Baigneurs dévorés	Tuiles Pouvoir
Départ	N		
1	4	N 2	S E O F DE AS A
2		N S E O	F DE AS A
3		N S E O	F DE AS A
4		N S E O	F DE AS A
5		N S E O	F DE AS A
6		N S E O	F DE AS A
7		N S E O	F DE AS A
8		N S E O	F DE AS A
9		N S E O	F DE AS A
10		N S E O	F DE AS A

Exemple de phase Requin : Le Requin entame son tour sur la Plage Nord (N), où deux baigneurs ont été ajoutés lors de la phase Événement. Il utilise ses deux premières actions pour dévorer les deux baigneurs (1 baigneur par action). Il ne lui reste qu'une seule action.

S'il ne se déplaçait que d'1 seule case, il serait facile pour le trio de le localiser. Il décide donc d'utiliser sa tuile Pouvoir « Accélération » qui lui permet de se déplacer de 3 cases pour sa 3^e action. Il se déplace de la case N à la case 4, espérant échapper au trio.

Sur la ligne « Tour 1 » de son bloc, le Requin inscrit « 4 » dans la colonne « Lieu » (sa nouvelle position) et « 2 », à côté du « N », dans la colonne « Baigneurs dévorés » (il a dévoré 2 baigneurs sur la Plage Nord). Il entoure « A » dans la colonne « Tuiles Pouvoir » car il a utilisé sa tuile « Accélération ».

Phase 3 : Tour du trio

Durant cette phase, chaque personnage peut effectuer **jusqu'à 4 actions**. L'ordre dans lequel jouent les personnages est libre, mais dès que l'un d'eux a entamé ses actions, il doit aller jusqu'au bout avant que le suivant ne puisse effectuer les siennes.

Chaque personnage dispose d'actions différentes parmi lesquelles il peut choisir ; elles sont détaillées dans les paragraphes ci-dessous. Un personnage peut effectuer ses actions dans l'ordre qu'il veut, voire plusieurs fois la même action (sauf mention contraire).

Quint

Quint dirige l'*Orca* sur les eaux autour de l'île d'Amity pour sauver les baigneurs et lancer des barils dans l'eau, dans l'espoir de toucher le Requin. Quint peut effectuer les actions suivantes :

SE DÉPLACER : Quint se déplace sur une case Mer adjacente (jamais en diagonale). Quint ne peut pas se déplacer sur terre.

SAUVER 1 Baigneur : Quint retire 1 baigneur de la case où il se trouve et le remet dans la réserve.

RÉCUPÉRER DES BARILS : Quint récupère **autant de barils qu'il le désire** sur la case où il se trouve : soit d'un dock, soit dans l'eau, soit du bateau de Hooper. Chaque lieu où il prend des barils correspond à 1 action. Par exemple, récupérer des barils d'un dock et des barils flottants sur l'eau coûte 2 actions.

LANCER UN BARIL (1 seule fois par tour) : Quint peut lancer des barils grâce au Fusil harpon de l'*Orca*. Il peut lancer un baril **sur la case où il se trouve ou sur une case adjacente** (jamais en diagonale). Il ne peut cependant pas lancer un baril sur ou par-dessus la terre. Quand il lance un baril, il le place sur la case ciblée. Le Requin doit alors annoncer s'il s'y trouve.

Si le Requin est sur cette case, il est touché et le baril est accroché à lui : le baril est placé sur la fiche du Requin. S'il s'agit du second baril accroché au requin, l'acte 1 est immédiatement terminé (voir **Fin de l'acte 1**, page 6).

Si le Requin n'est pas sur cette case, le baril reste dans l'eau. Il flotte désormais à la surface et sa balise est susceptible d'être déclenchée par le Requin lors des tours suivants.

Brody

Brody se déplace sur l'île d'Amity pour sauver les baigneurs, livrer des barils aux docks, aider à localiser le Requin et fermer les plages.

Brody peut effectuer les actions suivantes :

SE DÉPLACER : Brody se déplace sur une case Terre adjacente (jamais en diagonale). Brody ne peut pas se déplacer en mer.

SAUVER 1 Baigneur : Brody retire 1 baigneur de la case où il se trouve et le remet dans la réserve.

RÉCUPÉRER 1 BARIL : Si Brody se trouve au Magasin, il récupère 1 baril. Il le place sous son pion pour indiquer qu'il le transporte. **Il ne peut transporter qu'un seul baril à la fois.**

DÉPOSER 1 BARIL : Si Brody est sur un dock et qu'il transporte un baril, il le dépose en le plaçant sur le symbole correspondant du dock. Le nombre de barils pouvant se trouver sur un dock est illimité.



UTILISER LES JUMELLES (1 seule fois par tour) :

Si Brody se trouve **sur l'une des quatre plages**, il y place la tuile Jumelles. Le Requin doit annoncer s'il se trouve dans les eaux de cette plage. Si c'est le cas, le pion Requin y est placé.



Remarque : Ne pas oublier que si le Requin a joué sa tuile Pouvoir « Aucun Signe » durant ce tour, il dira qu'il n'est pas là, que ce soit vrai ou non.

FERMER UNE PLAGES (1 seule fois par tour) :

Si Brody se trouve au Bureau du Maire ou au Poste de Police d'Amity, il ferme une plage en y plaçant la tuile Plage Fermée.

Il peut fermer n'importe quelle plage tant qu'aucun baigneur ne s'y trouve. Si une carte Événement indique d'ajouter un ou plusieurs baigneur(s) sur cette plage, ne les placez pas et, à la place, retournez la tuile sur le verso indiquant « Bientôt ouvert ! ». La prochaine fois qu'une carte Événement demandera d'ajouter un ou plusieurs baigneur(s) sur cette plage, ils ne seront pas placés mais la tuile Plage Fermée sera retirée du plateau et rendue à Brody.

Remarque : Il ne peut y avoir qu'une seule plage fermée à la fois. Si une plage est fermée, cette action permet de fermer une autre plage. La tuile Plage Fermée est alors déplacée sur la nouvelle plage, recto visible.



Tuile Plage Fermée (recto)

Hooper

Hooper dirige son bateau rapide dans les eaux autour de l'île d'Amity pour aider à localiser le Requin, donner des barils à Quint et sauver des baigneurs. Hooper peut effectuer les actions suivantes :

SE DÉPLACER : Le bateau de Hooper est plus rapide que celui de Quint, il peut se déplacer **jusqu'à 2 cases par action**. Chaque déplacement doit se faire sur une case Mer adjacente (jamais en diagonale). Hooper ne peut pas se déplacer sur terre.

SAUVER 1 Baigneur : Hooper retire 1 baigneur de la case où il se trouve et le remet dans la réserve.

RÉCUPÉRER DES BARILS : Hooper récupère autant de barils qu'il le désire sur la case où il se trouve : soit d'un dock, soit dans l'eau. Chaque lieu où il prend des barils correspond à 1 action. Par exemple, récupérer des barils d'un dock et des barils flottants sur l'eau coûte 2 actions.

DONNER TOUS LES BARILS À QUINT : Si Hooper se trouve sur la même case que Quint, il lui donne TOUS les barils qu'il possède à bord de son bateau. Ils sont placés à côté de la fiche de Quint pour indiquer qu'ils sont désormais sur l'*Orca*.

Remarque : N'ayant pas de fusil harpon, Hooper ne peut pas lancer de barils dans l'eau. Quint est le seul à pouvoir le faire.

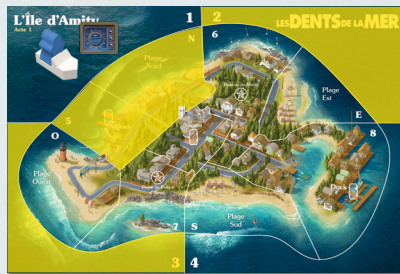
UTILISER LE DÉTECTEUR DE POISSONS

(1 seule fois par tour) :

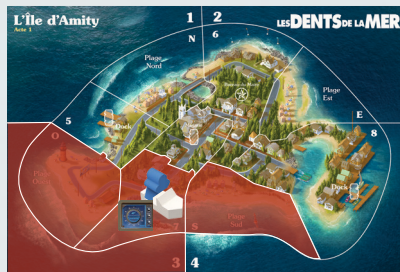
Hooper place la tuile Détecteur de Poissons dans l'eau, sur la case où il se trouve. Le Requin doit annoncer sa position par rapport au Détecteur :

- S'il se trouve sur la même case, il doit le dire. Le pion Requin est placé sur la case.
- S'il se trouve sur une case adjacente reliée par la mer, il doit dire qu'il est « à proximité » (les cases en diagonale ne sont pas considérées comme adjacentes).
- Si le Requin n'est sur aucune de ces cases, il doit dire qu'il n'est « ni là, ni à proximité ».

Remarque : Ne pas oublier que si le Requin a joué sa tuile Pouvoir « Aucun Signe » durant ce tour, il dira qu'il n'est ni là, ni à proximité, que ce soit vrai ou non.



Détecteur de Poissons, exemple 1 : Hooper utilise son Détecteur de Poissons sur la case 1. Le Requin annonce qu'il est à proximité, ce qui signifie qu'il se trouve sur une case adjacente. Le trio sait maintenant que le Requin se trouve sur l'une des 4 cases suivantes : 3, 5, N ou 2.



Détecteur de Poissons, exemple 2 : Hooper utilise son Détecteur de Poissons sur la case 7. Le Requin annonce qu'il n'est ni là, ni à proximité. Le trio sait maintenant que le Requin ne se trouve PAS sur les cases 3, O, 7 ou S.

Fin du tour

Une fois que les 3 personnages ont joué, le tour est terminé. Si le Requin a joué une tuile Pouvoir durant ce tour, elle est remise dans la boîte, sans la montrer. Les joueurs enchaînent avec le tour suivant, en commençant par la phase Événement.

Fin de l'acte 1

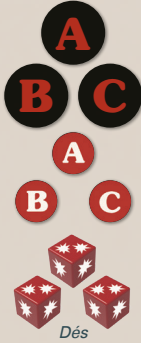
L'acte 1 est immédiatement terminé dans l'un des deux cas suivants :

1. Le trio réussit à accrocher un second baril au Requin.
2. Le curseur atteint le niveau 9 de la colonne « Baigneurs dévorés » sur la fiche du Requin.

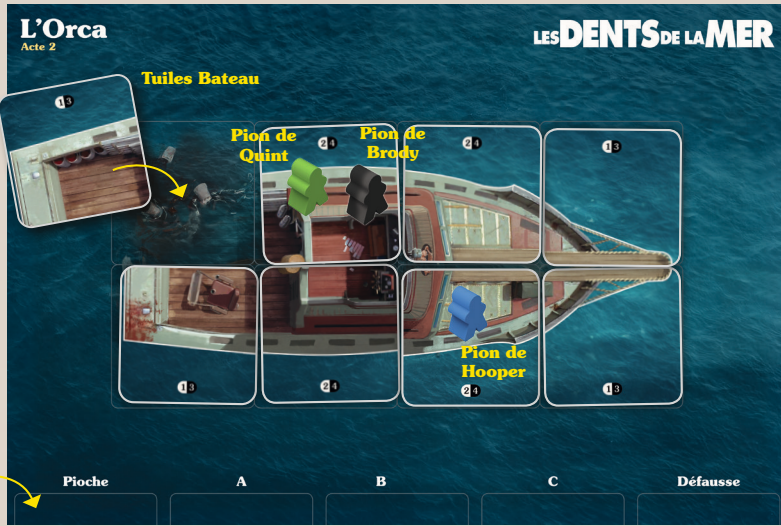
Les joueurs passent immédiatement à l'acte 2. Le curseur de la colonne « Baigneurs dévorés » reste où il est pour l'instant car c'est lui qui va déterminer le nombre de cartes avec lesquelles le trio et le Requin vont entamer l'acte 2.

Acte 2 : L'Orca

Jetons Surface



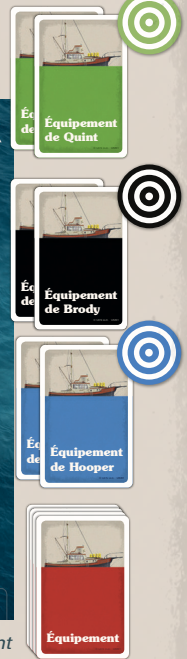
Cartes Surface



Plateau de jeu (Acte 2 : L'Orca)

Cartes Équipement

Jetons Cible



Acte 2 : Mise en place

- Le Requin reçoit des cartes Bonus en fonction du nombre de Baigneurs dévorés lors de l'acte 1 : il se reporte au nombre indiqué dans la colonne « Cartes Bonus » en face du curseur de sa fiche. Il peut regarder secrètement ses cartes.
- Chaque personnage reçoit les deux cartes Équipement à son nom ainsi que son jeton Cible.
- Mélangez les autres cartes Équipement et, au hasard, donnez au trio autant de cartes que le nombre indiqué sur la fiche du Requin.
Les joueurs se répartissent librement ces cartes entre eux.
- Chaque personnage place toutes ses cartes Équipement, **face visible**, à côté de sa fiche.
- Retournez les fiches de personnage & Requin sur la face « Acte 2 ». Chacun fixe un curseur dessus et le glisse sur 6 points de vie (18 pour le Requin).
- Retournez le plateau sur la face « L'Orca : Acte 2 ».
- Assemblez l'*Orca* en plaçant une tuile Bateau sur chacune des 8 zones du plateau, comme l'indique l'illustration ci-dessus. Vérifiez que chaque tuile montre bien la partie intacte du bateau (avec 2 valeurs dessus).
- Mélangez les cartes Surface et empilez-les, face cachée, sur l'emplacement « Pioche » du plateau.
- Chaque personnage place son pion sur une case Bateau de son choix. Il peut y avoir plusieurs pions sur la même case.
- Le Requin reçoit les 3 grands jetons Surface (recto A, B, C) et le pion Requin.
- Les 3 petits jetons Surface (recto & verso A, B, C) et les 3 dés sont placés à côté du plateau.
- Mettez de côté tous les autres éléments, y compris les cartes Bonus et Équipement restantes. Ils ne seront pas utilisés lors de l'acte 2.

Cartes Equip.	Cartes Bonus	
3	10	9
4	9	8
5	8	7
6	7	6
7	6	5

Exemple : Lors de l'acte 1, le Requin a dévoré 7 baigneurs. Lors de l'acte 2, il recevra donc 8 cartes Bonus et le trio 5 cartes Équipement.

Aperçu de l'acte 2

Le Requin entame chaque tour sous l'eau, avant de refaire surface dans l'une des 8 cases Mer autour de l'Orca. Le trio doit prédire l'endroit où le Requin réapparaîtra pour espérer pouvoir l'attaquer. C'est ensuite au Requin d'attaquer avant de disparaître de nouveau dans les profondeurs de l'océan.

But du Requin : Éliminer les 3 personnages ou détruire complètement l'Orca.

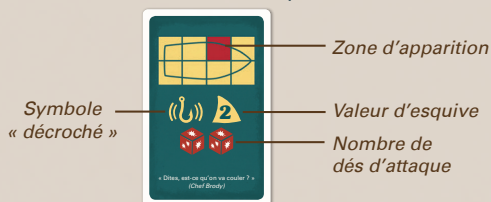
But du trio : Éliminer le Requin.

L'acte 2 se joue en plusieurs tours, chaque tour est divisé en 6 phases successives :

1. Zones d'apparition possibles
2. Choix du Requin
3. Préparation du trio
4. Apparition du Requin
5. Attaque du trio
6. Attaque du Requin

Phase 1 : Zones d'apparition possibles

Retournez les 3 premières cartes Surface de la pioche et placez-en 1 sur chacun des emplacements (A, B et C) du plateau. Tournez les cartes de manière à ce que le schéma du bateau corresponde à l'orientation de l'Orca sur le plateau.



Ces 3 cartes indiquent les 3 zones où le Requin est susceptible de refaire surface durant ce tour. La zone d'apparition (en rouge) correspond à la zone où le requin fera surface si le joueur qui l'incarne choisit cette carte.

Chaque carte Surface indique une valeur d'esquive, un nombre de dés et, parfois, un symbole « déchroché ». Ceux-ci seront détaillés plus loin.

Placez les petits jetons Surface (A, B et C) sur les cases Mer correspondantes, de manière à ce que les joueurs puissent visualiser facilement où le Requin est susceptible de refaire surface durant ce tour.

Remarque : Si la pioche de cartes Surface est épuisée, mélangez la pile de défausse pour reconstituer une nouvelle pioche.

Phase 2 : Choix du requin

Le Requin choisit secrètement 1 des 3 cartes Surface en jouant un grand jeton Surface (A, B ou C), **face cachée**, devant lui.

Le Requin peut, en plus, jouer une carte Bonus de sa main en la plaçant, **face cachée**, sous le jeton Surface qu'il a choisi.

CARTES BONUS

Chaque carte Bonus renforce le tour de jeu du Requin d'une manière ou d'une autre. Son effet s'applique jusqu'à la fin du tour où la carte a été jouée. Elle est ensuite retirée du jeu, **que sa capacité ait été utilisée ou non.**



Phase 3 : Préparation du trio

Le trio se prépare au retour à la surface du Requin : chaque personnage se déplace (facultatif), choisit une arme et place un jeton Cible. Les joueurs peuvent bien sûr discuter de leur stratégie, mais pas avant que le Requin n'ait définitivement choisi son jeton Surface à la phase 2.

DÉPLACEMENT : Chaque personnage peut se déplacer de 1 ou 2 cases adjacentes (Bateau ou Mer). Cependant, passer d'une case Mer à une case Bateau équivaut à remonter à bord et compte comme 2 cases de déplacement.

CHOIX D'UNE ARME : Chaque personnage choisit 1 SEULE arme parmi ses cartes Équipement. Il existe 3 types d'armes, identifiables au symbole dans le coin supérieur gauche de la carte.



ARMES BLANCHES : Il s'agit d'armes de corps à corps, qui permettent de lancer des dés pour infliger des blessures au Requin.



ARMES À FEU : Ces armes permettent également de lancer des dés pour infliger des blessures au Requin. Elles sont défaussées après utilisation, mais peuvent être utilisées quelque soit la distance.



ARMES « ACCROCHABLES » : Il s'agit d'armes de corps à corps qui restent accrochées au Requin, ce qui l'handicape. Leur effet s'applique tant qu'il ne les a pas déchrochées.

Chaque personnage place l'arme qu'il a choisie au-dessus de sa fiche.

PLACEMENT DES JETONS CIBLE

Chaque personnage place son jeton Cible sur la case Mer où il pense que le Requin refera surface. Plusieurs personnages peuvent cibler la même case.



Si un personnage utilise une arme blanche ou une arme « accrochable », **il doit être sur la même case ou sur une case adjacente à celle qu'il cible.**



Si un personnage utilise une arme à feu, il peut cibler n'importe quelle case Mer, où qu'il soit.

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE : Les cartes Équipement qui n'ont aucun symbole dans le coin supérieur gauche sont jouables **en plus** de l'arme choisie. Ces trois cartes sont :

TRAINE : Une fois que le Requin a définitivement choisi son jeton Surface à la phase 2, le trio peut jouer la carte « Traîne ». Le Requin doit alors révéler l'un des deux jetons Surface qu'il n'a PAS choisis. Le trio a ainsi de plus grandes chances de prédire la zone où le Requin risque de refaire surface. **Le trio ne peut jouer qu'une seule carte « Traîne » par tour.**

MUNITIONS : Le Revolver et le Fusil ne disposent que d'1 cartouche. Le fait de posséder des Munitions permet de défausser la carte « Munitions » au lieu de l'arme après avoir tiré. Il est ainsi possible de sauver l'arme pour la réutiliser à un tour suivant.

CAGE ANTI-REQUIN : Elle peut être jouée avant que le Requin ne lance ses dés d'attaque. Le personnage qui l'utilise ne subit aucune blessure durant le tour où la Cage a été jouée.

Phase 4 : Apparition du Requin

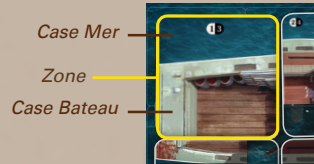
Le Requin retourne le jeton Surface qu'il avait choisi et place son pion Requin sur la case Mer correspondante. Tous les jetons Cible qui ne se trouvent pas sur cette case sont rendus à leur propriétaire et les 2 cartes Surface inutilisées sont défaussées.

Si le Requin a également joué une carte Bonus, elle est dévoilée et prend effet.

DÉCROCHÉ : Si la carte Surface choisie possède un symbole « décroché », le Requin se débarrasse de toutes les armes accrochées à lui en les défaussant.

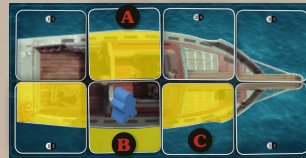
**CASES ET CASES ADJACENTES**

Le caractère « adjacent » d'une case détermine la façon dont les personnages se déplacent et attaquent (important pour les armes blanches et « accrochables ») et dont le Requin attaque.



Au début de l'acte 2, chaque tuile Bateau est divisée en 2 cases : une case Bateau et une case Mer. Lorsqu'une tuile Bateau est détruite (retirée du jeu), la zone n'est plus qu'une grande case Mer. **Les cases sont délimitées par des lignes blanches et le bord de la tuile.**

Deux cases sont considérées comme adjacentes si elles partagent un bord (ligne blanche ou bord de la tuile). Les cases en diagonale ne sont **pas** adjacentes.



Exemple de cases adjacentes 1 : La case où se trouve Hooper est adjacente à 3 cases Bateau et 1 case Mer. S'il utilise une arme blanche ou une arme « accrochable », il ne peut cibler que la zone B.

Au fur et à mesure que le bateau est détruit, certaines cases deviendront ou ne seront plus adjacentes.




Exemple de cases adjacentes 2 : Une case Bateau a été endommagée (C) et une autre détruite (A). La case de Hooper se retrouve adjacente à 2 cases Bateau et 3 cases Mer car sa case partage un bord commun avec toutes ces cases. S'il utilise une arme blanche ou « accrochable », il peut cibler n'importe laquelle des 3 zones où le Requin va refaire surface car il est adjacent à chacune d'elles.

Phase 5 : Attaque du trio

Chaque personnage qui a ciblé la bonne zone peut attaquer le Requin (les membres du trio peuvent l'attaquer dans l'ordre de leur choix). Les personnages qui n'ont pas ciblé la bonne zone ne peuvent pas attaquer.

Les règles ci-dessous précisent comment attaquer le Requin selon l'arme choisie :

ARME BLANCHE OU ARME À FEU


Le personnage lance le nombre de dés indiqué sur la carte Arme qu'il a choisi et additionne les points de dégâts obtenus. Si l'arme possède un symbole , il ajoute 1 point de dégâts au total.

Si le total des points de dégâts est inférieur ou égal à la valeur d'esquive du Requin (indiquée sur la carte Surface), l'attaque est manquée et le Requin ne subit aucune blessure.

Si le total des points de dégâts est supérieur à la valeur d'esquive du Requin, l'attaque est réussie. Le Requin subit alors un nombre de blessures égal au total de points de dégâts moins sa valeur d'esquive. Il déplace le curseur d'1 niveau par blessure sur le compteur de sa fiche.

Certaines armes ont une capacité ayant un effet sur la façon de les utiliser. Vérifier que le texte de l'arme choisie a bien été respecté.



Exemple d'attaque : Hooper attaque avec son Fusil. Il lance 2 dés et obtient 3 points de dégâts. Comme le Fusil possède le symbole , il ajoute 1 point de dégât supplémentaire, soit un total de 4 points de dégâts. Le Requin possède une valeur d'esquive de 2 ; l'attaque est donc réussie. Le Requin subit 2 blessures (4 - 2). Le Requin déplace son curseur de 2 niveaux sur le compteur de sa fiche.

ARME « ACCROCHABLE » : L'arme est automatiquement accrochée au Requin. Il n'est pas nécessaire de lancer les dés et la valeur d'esquive du Requin n'a aucun effet. La carte Arme est placée face visible devant le Requin. Sa capacité prend effet immédiatement et reste active jusqu'à ce que le Requin la décroche.

Phase 6 : Attaque du Requin

Le Requin peut choisir d'attaquer SOIT le bateau, SOIT un personnage dans l'eau.

ATTAQUE CONTRE LE BATEAU : Le Requin peut choisir la case Bateau qu'il attaque. **Il doit cependant être sur une case adjacente à la case Bateau ciblée.**

Il annonce quelle case Bateau il attaque. Il lance le nombre de dés indiqué sur la carte Surface et additionne les points de dégâts obtenus. Il compare le résultat au nombre de points nécessaires pour endommager ou détruire la case Bateau.

DOMMAGES ET DESTRUCTION :

La partie intacte de chaque tuile Bateau indique 2 nombres : le plus petit représente le nombre de points de dégâts que le Requin doit obtenir aux dés pour endommager la case Bateau ; le plus grand représente le nombre de points de dégâts pour la détruire.

La partie endommagée de chaque tuile Bateau n'indique qu'un seul nombre. Il représente le nombre de points de dégâts nécessaires pour détruire la case Bateau.



Si le Requin n'obtient pas suffisamment de points de dégâts pour endommager la case Bateau, l'attaque est manquée.

Si le Requin obtient suffisamment de points de dégâts pour endommager la case Bateau, la tuile Bateau est retournée sur la face endommagée.

Si le Requin obtient suffisamment de points de dégâts pour détruire la case Bateau, elle est retirée du plateau.

Si une case Bateau est endommagée ou détruite, **tous les personnages qui s'y trouvaient tombent dans l'eau** : après avoir retourné ou retiré la tuile Bateau, les pions sont placés sur la case Mer de cette zone.

ATTAQUE CONTRE UN PERSONNAGE :

Le Requin peut choisir d'attaquer 1 personnage. **Celui-ci doit se trouver dans l'eau, sur la même case ou sur une case Mer adjacente au Requin.** Il est interdit d'attaquer un personnage à bord du bateau (même sur une partie endommagée).

Le Requin annonce quel personnage il attaque et lance le nombre de dés indiqué sur la carte Surface. Le personnage subit 1 blessure pour chaque point de dégâts obtenu aux dés et déplace d'autant son curseur d'1 niveau sur le compteur de sa fiche.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE : Avant de replonger, le Requin peut lancer une attaque supplémentaire contre chaque personnage dans l'eau et qui se trouve à sa portée :

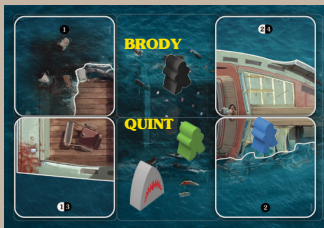
Un par un, le Requin lance 1 dé contre chaque personnage qui se trouve sur la même case Mer que lui ou sur une case Mer adjacente.

Le personnage ciblé subit 1 blessure par point de dégâts obtenu au dé.



Exemple d'attaque de Requin : Le Requin est adjacent à 2 cases Bateau et peut attaquer l'une des deux. Il choisit d'attaquer la case Bateau endommagée sur laquelle se trouve Quint.

La carte Surface indique 2 symboles de dés : le Requin lance donc 2 dés. Il obtient 3 points de dégâts, ce qui suffit pour détruire la case Bateau. La tuile Bateau est retirée du plateau. Quint, se trouvant sur la tuile Bateau détruite, tombe donc à l'eau.



Exemple d'attaque supplémentaire : Le Requin peut lancer une attaque supplémentaire contre chaque personnage se trouvant sur la même case Mer que lui ou sur une case Mer adjacente.

Le Requin lance 1 dé contre Quint et obtient 0 point de dégâts. L'attaque supplémentaire échoue et Quint ne subit aucune blessure.

Le Requin lance 1 dé contre Brody (vu que sa case Mer est maintenant adjacente au Requin) et obtient 2 points de dégâts. Brody subit donc 2 blessures.

ÉLIMINATION D'UN PERSONNAGE :

Si le curseur de points de vie d'un personnage atteint **X**, il est éliminé de la partie. Le joueur retire alors son pion du plateau et défausse toutes ses cartes Équipement.

Fin du tour

Lorsque le Requin a terminé son attaque et ses éventuelles attaques supplémentaires, le tour est terminé et il replonge dans les profondeurs de l'océan. Le pion Requin est retiré du plateau et chaque jeton Cible restant est rendu à son propriétaire. La carte Surface choisie ainsi que l'éventuelle carte Bonus utilisée sont défaussées. Un nouveau tour commence en reprenant à la phase 1.

Fin de la partie

La partie peut se terminer de 3 façons différentes :

1. Si les 3 personnages ont été éliminés, le Requin gagne ;
2. Si l'Orca a été détruit (toutes les tuiles Bateau ont été retirées), le Requin gagne ;
3. Si le compteur de points de vie du Requin atteint **X**, il est éliminé et c'est le trio qui remporte la partie.



Comment jouer les actes 1 et 2 séparément

Les actes 1 ou 2 peuvent être joués séparément avec les modifications suivantes :

Acte 1

Si le nombre de baigneurs dévorés atteint 7 (ou plus), la partie est immédiatement terminée et le Requin l'emporte.

Si le trio réussit à accrocher un second baril au Requin avant que le nombre de baigneurs dévorés n'atteigne 7, la partie s'arrête immédiatement et le trio l'emporte.

Questions fréquentes

Acte 1

Si un baril se trouve sur un dock ou sur un bateau et que le Requin pénètre sur cette case, est-ce que la balise se déclenche ?

Non. Pour se déclencher, la balise doit se trouver sur un baril flottant sur l'eau.

Si Quint lance un baril sur la case du Requin lors d'un tour où celui-ci a joué sa tuile Pouvoir « Aucune Signe », le Requin est-il tout de même touché par le baril ?

Oui. « Aucune Signe » empêche seulement d'être repéré par le Détecteur de Poissons et les Jumelles.

Quint peut-il lancer un baril sur une case où flotte déjà un autre baril ?

Oui. Si le baril ne touche pas le Requin, il y aura alors 2 barils flottants sur cette case. Le nombre de barils flottants sur une même case n'est pas limité.

Si le Requin pénètre sur une case où flotte un baril, se retrouve-t-il accroché au Requin ?

Non. Un baril n'est accroché à lui que si Quint le lance sur la case occupée par le Requin.



Contenu : 1 plateau double face, 1 pion Requin, 2 pions Bateau, 3 pions Personnage, 16 cartes Bonus, 16 cartes Surface, 22 cartes Équipement, 16 cartes Événement, 3 dés, 1 bloc d'actions du Requin, 4 fiches Personnage, 4 curseurs, 8 tuiles Bateau, 40 tuiles et jetons divers, 1 règle du jeu

Règles : © 2020

Ravensburger North America, Inc.
All rights reserved.

USf01

12

Acte 2

Lors de la mise en place, le Requin reçoit 6 cartes Bonus au hasard. Chaque personnage prend les deux cartes Équipement à son nom. Puis le trio reçoit 7 cartes Équipement au hasard, qu'ils se répartissent librement entre eux.

Acte 2

Plusieurs cartes Surface peuvent-elles montrer la même zone ?

Oui. Les autres indications sur les cartes offriront aux requin différentes options. Mais il sera évidemment plus facile pour le trio de prévoir la zone où il refera surface.

Si un personnage cible la bonne case, peut-il choisir de ne PAS attaquer le Requin ?

Oui. Par exemple, un personnage peut vouloir économiser des munitions si le Requin a une valeur d'esquive élevée, car l'arme (ou les Munitions) ne sera défaussée que s'il s'en sert pour attaquer.

Une arme blanche est-elle défaussée après avoir été utilisée pour une attaque ?

Non, sauf si la carte précise le contraire. Chaque personnage possède une arme blanche parmi son équipement personnel qui n'est jamais défaussée (sauf s'il est éliminé).

Si un personnage utilise un Revolver, doit-il obligatoirement cibler une des zones d'apparition possibles du Requin ?

Non. Il peut cibler n'importe quelle case Mer. Comme le Revolver permet de déplacer le jeton Cible, cibler une case Mer adjacente à 2 (voire 3) zones potentielles d'apparition permet d'augmenter ses chances de pouvoir attaquer le Requin.



© Universal City Studios LLC.
All Rights Reserved.

238561

Ravensburger