

PRESENTATION

Le jeu tiré du film "LE GRAND BLEU", de Luc BESSON, inspiré des exploits des plongeurs. Chaque joueur est prêt à plonger. Concentration. Respiration. Dois-je y aller ? Dois-je attendre ? Le secret du succès : Savoir attendre sans oublier d'oser.

MATERIEL

- 1 plateau de jeu
- 1 dé spécial
- 6 plongeurs
- 1 pion record
- 132 cartes

REGLE DU JEU

DE 2 à 6 JOUEURS

BUT DU JEU

Le but consiste à plonger le plus profondément possible afin d'établir ou de ravir le record de descente en apnée. Pour ce faire, chacun doit gérer le temps d'apnée inscrit sur les cartes qu'il tire durant la partie.

PREPARATION

LES CARTES

En fonction du nombre de joueurs, le nombre de cartes utilisé est différent :

- De 2 à 3 joueurs : le jeu de 80 cartes (avec 1 dauphin au verso).
- Plus de 3 joueurs : les 132 cartes.

CHRONOMETRE :

L'addition de ces cartes permet aux joueurs de connaître le temps dont ils disposent pour effectuer leurs plongées.

CERTIFICAT MEDICAL :

Tout plongeur en apnée doit être dans une parfaite condition physique pour plonger, et devra prouver son bon état de santé. Pour ce faire, il posera sur le plateau, le certificat médical lui permettant de dépasser la case des 60 mètres. Tant que le joueur n'aura pas posé cette carte, il restera sur cette case.

SAVANT DAUPHINUS :

Cette carte est utilisée par les joueurs, comme un joker :
Soit pour combler un manque de temps d'apnée.
Soit pour descendre directement sans lancer le dé.
Soit pour contrer l'attaque d'un autre joueur.

LES CONTRAINTES :

Chaque joueur peut provoquer des gênes contrariant les plongées de ses adversaires. Ceux-ci sont pénalisés par une perte de temps. Ces ennuis ou/et dangers sont matérialisés par 4 cartes :

MASQUE :

L'équipement du plongeur est essentiel. Un masque non étanche va contraindre ce dernier à évacuer l'eau infiltrée. Perte de temps : 40 secondes.

GUEUSE :

Une bonne descente est le fruit d'un bon fonctionnement de la gueuse. Le moindre incident peut entraîner beaucoup de temps perdu. Perte de temps : 60 secondes.

OREILLES :

Une descente trop rapide peut provoquer de graves lésions des tympans. Il est donc nécessaire de "compenser", c'est-à-dire équilibrer la pression externe (l'eau) et la pression interne (l'air) de chaque côté du tympan, en soufflant dans son nez, après avoir fortement pincé celui-ci. Oublier ou ne pas réussir cette manœuvre annulera la plongée. Perte de temps : 80 secondes.

PROFONDEURS :

L'ivresse des profondeurs, les hallucinations, la panique sont des symptômes d'un début de syncope, qui peut entraîner une noyade. Dès que ces événements surgissent, il faut stopper sa plongée. Perte de temps : 100 secondes.

	DOS 1 DAUPHIN 2 à 3 JOUEURS	DOS 2 DAUPHINS PLUS DE 3 JOUEURS
CHRONOMETRE 10"	5	4
CHRONOMETRE 20"	22	12
CHRONOMETRE 30"	15	10
CHRONOMETRE 40"	8	6
CHRONOMETRE 50"	7	5
CHRONOMETRE 60"	5	4
CERTIFICAT MEDICAL	6	4
MASQUE	2	1
GUEUSE	3	1
OREILLES	3	2
PROFONDEURS	2	1
SAVANT DAUPHINUS	2	2
TOTAL	80	52

DISTRIBUTION DES CARTES

Chaque joueur reçoit 1 plongeur qu'il place sur le ponton de couleur correspondante. Les cartes (1 ou 2 jeux suivant le nombre de participants) sont battues puis un des joueurs en distribue 3 à chacun. Les cartes restantes sont placées, face invisible, dans le sabot du thermoformage, et constituent la pioche. Le dé indique le temps d'apnée utilisé par un joueur pour descendre de 10 mètres (1 case).

DEBUT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Ils ne peuvent avancer leur plongeur que d'une case à la fois. Le premier joueur tire une carte dans la pioche. S'il s'agit d'une carte "CHRONOMETRE", il ajoute le temps d'apnée de cette carte à la somme de ceux inscrits sur les cartes qu'il possède déjà. Au vu de ce total de temps disponible, il choisit de plonger ou de ne pas plonger.

"NON, JE NE PLONGE PAS"

Il remet une des cartes de son choix dans la partie du thermoformage "cartes utilisées". IMPORTANT : En aucun cas un joueur ne peut avoir plus de 3 cartes en main, lorsque ce n'est pas son tour de jouer.

"OUI, JE PLONGE"

Il lance le dé. Celui-ci lui indique le temps utilisé pour descendre d'une case, soit 10 mètres. Le joueur a plusieurs possibilités.

- 1° Le temps disponible détenu par le joueur est inférieur au temps indiqué par le dé. Dans ce cas, il jette toutes ses cartes, remonte son plongeur à la surface (sur la case départ) en perdant le bénéfice des plongées précédentes, puis passe la main au joueur suivant.
- 2° Le temps disponible par le joueur est inférieur au temps indiqué par le dé, mais le joueur possède une carte "SAVANT DAUPHINUS". Dans ce cas, il jette toutes ses cartes et avance son plongeur d'une case. Ensuite il choisit de passer la main au joueur suivant ou de poursuivre la descente. Dans ce cas, il annonce clairement sa décision, tire une nouvelle carte, etc...
- 3° Le temps disponible détenu par le joueur est supérieur ou égal au temps indiqué par le dé. Dans ce cas, il jette dans le sabot autant de cartes que nécessaire pour atteindre le temps indiqué par le dé, avance son plongeur d'une case. Ensuite il choisit de passer la main au joueur suivant ou de poursuivre la descente.
- 4° Le joueur possède une carte "SAVANT DAUPHINUS", il peut descendre son plongeur sans lancer le dé. Dans ce cas il jette la carte "SAVANT DAUPHINUS", avance son pion d'une case, puis choisit de passer la main ou de poursuivre la descente.

CONTINUATION DE LA PARTIE

Pour ne pas être bloqué sur la case des 60 mètres, les joueurs doivent prouver leur bon état de santé en exhibant leur certificat médical. Dès qu'un joueur est en possession de cette carte, il la pose devant lui, face visible. Ensuite il choisit s'il plonge ou non. Un joueur ne peut avoir plus de 3 cartes en main. Cela signifie qu'à partir du moment où il tire une 4^e carte, il doit se débarrasser d'au moins 1 carte. S'il jette toutes ses cartes, au tour suivant, il prendra une carte dans le sabot. S'il choisit de ne pas plonger, il conservera cette carte et attendra le prochain tour pour tirer une 2^e carte, et ainsi de suite...

UTILISATION DES CARTES CONTRAINTES

Un joueur peut en contraindre un autre à perdre du temps, en utilisant les cartes "CONTRAIINTES". Il ne peut lancer cette attaque que lorsque son tour de jouer est arrivé. Pour cela, il nomme la carte et le joueur devant lequel il la pose. Le joueur attaqué a toute liberté, en plus de son attaque, de plonger ou de ne pas plonger. Le joueur attaqué ne peut se défendre que lorsque son tour de jouer est arrivé, ce qui lui permet de piocher une carte supplémentaire. 3 possibilités :

- Soit le temps disponible dont il dispose est supérieur ou égal au temps indiqué sur la carte "CONTRAIINTE". Dans ce cas, il jette les cartes "CHRONOMETRE" correspondantes ainsi que la carte "CONTRAIINTE", et passe la main à son voisin sans avoir la possibilité de plonger.
- Soit le temps disponible est inférieur au temps indiqué sur la carte "CONTRAIINTE" : dans ce cas, il jette toutes ses cartes, ainsi que la carte "CONTRAIINTE", puis remonte sur la case départ son plongeur et passe la main à son voisin.
- Soit il possède une carte "SAVANT DAUPHINUS". Dans ce cas, il jette cette dernière ainsi que la carte "CONTRAIINTE" puis décide s'il plonge ou non. Si oui, il lance le dé, si non, il passe la main à son voisin.

FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsqu'il n'y a plus de carte à piocher. Le vainqueur est le joueur dont le plongeur se situe le plus en profondeur sur le plateau. Ce joueur pose en lieu et place de son plongeur le pion "RECORD". Un joueur peut très bien gagner une partie sans battre le record de plongée en apnée établi par un autre concurrent, lors d'une précédente manche. Dans ce cas, le pion "RECORD" ne change pas d'emplacement. Chacun repositionne son plongeur sur la case départ. Tous sont prêts pour une nouvelle partie.

RECOMMANDATION

A jouer sans modération avec la musique du film en fond sonore.