

Un jeu d'Antoine Bauza

OCEANOS

RÈGLES
DU JEU

2-5
8+
30min



Illustré par Jérémie Fleury





Principe du jeu

Dans Oceanos, incarnez un Capitaine d'Expédition et plongez dans le fond des océans à bord de votre sous-marin.

Collectionnez des espèces animales étonnantes, découvrez la plus grande barrière de corail et récoltez des trésors insoupçonnés à l'aide de vos scaphandriers. N'oubliez pas d'améliorer votre sous-marin en cours de voyage si vous voulez remonter toutes vos trouvailles à la surface, et, surtout, prenez garde au Kraken !



Matériel

75 PIÈCES DE SOUS-MARIN (15 x 5 COULEURS)

5 pièces de niveau 1
par sous-marin



5 pièces de niveau 2
par sous-marin



5 pièces de niveau 3
par sous-marin



135 CARTES EXPLORATION



40 cartes
Manche 1



45 cartes
Manche 2



50 cartes
Manche 3

15 JETONS CARBURANT (3 x 5 COULEURS)



9 JETONS KRAKEN



3 petits



3 grands



3 moyens

15 JETONS SCAPHANDRIER (3 x 5 COULEURS)



30 JETONS TRÉSOR



1 SAC OPAQUE



5 AIDES DE JEU



Recto



Verso

1 CARNET DE SCORES





Aperçu et but du jeu

Tout au long de la partie, chaque joueur constitue son expédition sous-marine en disposant ses cartes Exploration côte-à-côte, sur trois lignes superposées (une ligne par manche), devant lui. À chaque tour, un Capitaine d'Expédition distribue des cartes Exploration aux autres joueurs qui choisissent d'en conserver une avant de rendre les autres au Capitaine. Les cartes Exploration comportent plusieurs éléments permettant de marquer des points ou d'améliorer son sous-marin. À la fin de la partie, le joueur ayant totalisé le plus de points de victoire (★) sera le vainqueur.

Éléments de jeu

SOUS-MARINS

Les sous-marins représentent votre moyen de navigation pour explorer le fond des océans. Chaque sous-marin est composé de cinq pièces détachables, chacune étant disponible en trois niveaux : ●, ●● et ●●●.



Chaque pièce de votre sous-marin possède une capacité qui s'améliore au fur et à mesure des niveaux qu'elle obtient :

Propulseur

- ► aucun effet
- ► donne 2 ★ en fin de manche
- ► donne 5 ★ en fin de manche

Moteur

- ► produit **un** jeton Carburant par manche
- ► produit **deux** jetons Carburant par manche
- ► produit **trois** jetons Carburant par manche

Cockpit

- ► possède **un** Périscope
- ► possède **deux** Périscopes
- ► possède **trois** Périscopes

Aquarium

- ► peut contenir **trois** Animaux différents
- ► peut contenir **cinq** Animaux différents
- ► peut contenir **huit** Animaux différents

Sas de Plongée

- ► accueille **un** jeton Scaphandrier
- ► accueille **deux** jetons Scaphandrier
- ► accueille **trois** jetons Scaphandrier

CARTES EXPLORATION

Les cartes Exploration représentent les **découvertes de votre expédition dans les fonds océaniques**. Chaque carte Exploration contient différents éléments répertoriés en **trois catégories** :



1 Éléments positifs (entourés d'un halo blanc)



ANIMAUX : en fin de manche, gagnez 2 ★ par Animal différent dans votre collection. Attention, la capacité de votre Aquarium est limitée par son niveau d'amélioration.



CORAUX : en fin de partie, gagnez 1 ★ par Corail dans votre plus grande Barrière de Corail, c'est-à-dire dans votre plus grande suite de cartes Exploration contenant du Corail.



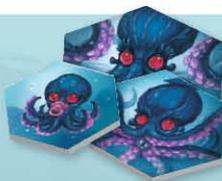
TRÉSORS : en fin de partie, gagnez autant de ★ qu'indiqué sur le(s) jeton(s) Trésor que vous ramassez. Chaque jeton Trésor peut contenir de 2 à 4 ★.



2 Éléments négatifs (entourés d'un halo rouge)



YEUX DE KRAKEN : ils font perdre des ★ au(x) joueur(s) qui en récolte(nt) le plus sur une manche. Le nombre de ★ perdus est déterminé par les **jetons Kraken**, qui existent en trois tailles différentes et peuvent indiquer 0, -1, -2, -3 ou -4.



3 Éléments d'amélioration (entourés d'un halo blanc)



BASES : permettent d'améliorer votre sous-marin si vous avez auparavant posé des cartes Exploration contenant un Cristal.



CRISTAUX : déterminent le niveau d'amélioration que vous pouvez effectuer sur votre sous-marin.

PRÉCISION SUR LES ANIMAUX

Il existe huit Animaux répartis en deux tailles différentes :

LES PETITS ANIMAUX sont communs et apparaissent régulièrement sur les cartes Exploration.



LES GROS ANIMAUX sont rares et apparaissent moins souvent sur les cartes Exploration.



AIDE DE JEU

L'aide de jeu constitue un élément de jeu recto-verso : le recto est employé pour la première et la deuxième manche, et le verso pour la troisième manche. L'aide de jeu est **utilisée comme une Base** et fonctionne selon les mêmes règles. Elle indique également les **éléments à prendre en compte lors du décompte** de fin de manche et de fin de partie.



Mise en place

1

Choisissez chacun une couleur et prenez toutes les pièces de votre sous-marin, une aide de jeu, ainsi que les jetons Scaphandrier et Carburant de votre couleur.



2

Assemblez votre sous-marin avec toutes les pièces de niveau 3 et laissez les autres pièces de côté pour le moment.



3

Placez un jeton Scaphandrier et un jeton Carburant sur les emplacements adéquats de votre sous-marin. Laissez les autres jetons de côté pour le moment.



4

Tirez aléatoirement un jeton Kraken pour chacune des trois tailles, sans les regarder, et placez-les au centre de la table, le plus petit au-dessus et le plus gros en dessous. Les jetons Kraken restants ne seront pas utilisés pour cette partie.



5

Séparez les cartes Exploration en trois paquets en vous aidant du dos de carte et mélangez-les avant de les poser au centre de la table.



6

Placez tous les jetons Trésor dans le sac opaque et mettez-le de côté.



Le dernier à avoir vu un aquarium devient le premier Capitaine d'Expédition (voir page suivante).

5



Déroulement de la partie

Une partie se déroule en 3 manches de 5 tours :

1^{re} MANCHE

Explorez l'océan sous la surface.



2^e MANCHE

Explorez l'océan un peu plus profondément.



3^e MANCHE

Explorez le fond de l'océan.



Remarque : si vous perdez le compte des tours joués, il suffit de comptabiliser vos cartes sans jetons Carburant pour le retrouver.



Toutes les manches se déroulent selon la même règle, et un décompte de ★ a lieu à la fin de chacune d'entre elles. À la fin de la troisième manche, un décompte de ★ supplémentaire a lieu en tenant compte d'autres éléments.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Chaque manche se déroule en cinq tours qui se présentent comme suit :

1 Le Capitaine d'Expédition distribue les cartes Exploration de la manche en cours à tous les joueurs, **sauf à lui-même**. Chaque joueur reçoit une carte Exploration par Périscope qu'il possède sur son sous-marin + une carte Exploration.

Exemple

Si votre sous-marin possède un Cockpit de niveau 6, vous avez un Périscope. Vous recevez donc deux cartes Exploration (une pour votre Périscope + une carte).
Si votre Cockpit est de niveau 9, vous avez trois Périscopes et recevez donc quatre cartes Exploration (trois pour vos trois Périscopes + une carte).

2 Chaque joueur choisit secrètement la carte Exploration qu'il désire conserver parmi celles qu'il a reçues et la place face cachée devant lui. Les cartes Exploration restantes sont rendues au Capitaine d'Expédition.

3 Tous les joueurs révèlent simultanément leur carte Exploration et la placent face visible devant eux selon les règles de placement :

► Les cartes Exploration sont placées de gauche à droite : l'ordre des cartes Exploration posées devant vous ne pourra pas être modifié au cours de la partie.



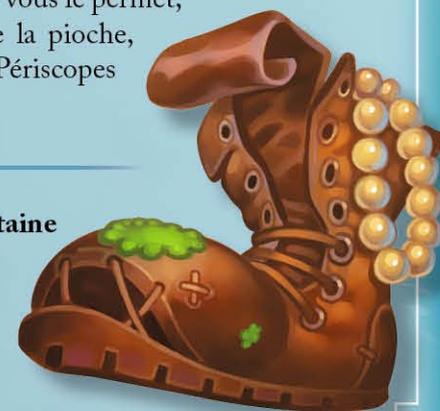
► Chaque manche constitue une rangée de cartes Exploration différente : les cartes de la première manche sont placées en haut, les cartes de la deuxième manche sont placées au milieu et, enfin, celles de la troisième manche sont placées en bas.



4 Le Capitaine d'Expédition choisit une carte Exploration parmi celles que les autres joueurs lui ont rendues, en respectant les mêmes règles de placement. Il défausse les autres cartes faces visibles.

Si, en tant que Capitaine d'Expédition, vous récupérez moins de cartes que votre niveau de Cockpit vous le permet, complétez votre main à partir de la pioche, jusqu'à atteindre votre nombre de Périscopes + une carte.

5 Le joueur assis à gauche du Capitaine d'Expédition devient le nouveau Capitaine d'Expédition pour le tour suivant.



À chaque tour, vous pouvez effectuer des actions supplémentaires :



UTILISER UN JETON CARBURANT

Vous pouvez consommer un jeton Carburant pour **conserver une carte face cachée supplémentaire** devant vous (pendant l'étape 2 de la page précédente). Révélez-la normalement à l'étape 3 de la page précédente. Placez alors votre jeton Carburant sur la carte supplémentaire lorsque vous la mettez en jeu.



Si vous en avez la possibilité, vous pouvez utiliser **plusieurs jetons Carburant** durant un même tour pour conserver une carte Exploration de plus par jeton Carburant consommé. Vous pouvez alors **choisir l'ordre dans lequel vous les placez** devant vous, mais, une fois que vous les aurez placées, elles ne pourront plus être réorganisées.

Le nombre de jetons Carburant que vous pouvez utiliser au cours d'une manche est déterminé par le niveau d'amélioration du Moteur de votre sous-marin. Un Moteur de niveau 1 vous permet d'utiliser un Carburant, de niveau 2 deux Carburants, et de niveau 3 trois Carburants sur une manche.

Si vous utilisez vos jetons Carburant disponibles et que vous effectuez une amélioration sur votre

Moteur, vous ne récupérez qu'un seul jeton Carburant supplémentaire que vous placez sur l'emplacement adéquat de votre sous-marin.

Exemple

Vous posez une carte Exploration avec un Trésor durant la troisième manche et décidez d'y placer un jeton Scaphandrier. À la fin de la partie, votre Scaphandrier remonte à la surface de l'océan et ramasse donc deux Trésors.



PLACER UN JETON SCAPHANDRIER

Vous ne pouvez placer un jeton Scaphandrier que sur une carte Exploration contenant un Trésor et uniquement au moment où vous posez cette carte devant vous.

En fin de partie, le jeton Scaphandrier vous permet de ramasser le Trésor sur lequel il figure, ainsi que tous les Trésors se trouvant sur son chemin au moment de sa remontée en surface.

Exemple

Vous posez une carte Exploration avec un Trésor durant la troisième manche et décidez d'y placer un jeton Scaphandrier. À la fin de la partie, votre Scaphandrier remonte à la surface de l'océan et ramasse donc deux Trésors.





AMÉLIORER SON SOUS-MARIN

Lorsque vous posez une carte Exploration sur laquelle figure une Base, si vous aviez auparavant posé un ou plusieurs Cristaux, vous avez la possibilité d'améliorer une pièce de votre sous-marin.



Remarque : quand un joueur améliore son Moteur ou son Sas de Plongée, il reçoit respectivement un jeton Carburant ou un jeton Scaphandrier. Ce nouveau jeton ne sera utilisable qu'à partir du tour suivant.

Exemple

Vous n'avez pas posé de Cristal avant la Base, vous ne pouvez donc pas améliorer votre sous-marin.



Vous avez posé un Cristal vert avant la Base, vous pouvez alors effectuer une amélioration sur votre sous-marin.



Le **niveau d'amélioration** que vous pouvez effectuer est **déterminé par les Cristaux** posés avant la Base :

Une seule couleur de Cristal (vert **OU** jaune) : améliorez une pièce de niveau 1 de votre sous-marin en une pièce de niveau 2, quel que soit le nombre de cristaux de cette couleur.



Deux couleurs différentes de Cristal (vert **ET** jaune) : améliorez une pièce de niveau 2 de votre sous-marin en une pièce de niveau 3 si vous le pouvez. Sinon, vous pouvez toujours améliorer une pièce de niveau 1 en une pièce de niveau 2.



Remarque : il n'est pas possible d'améliorer une pièce de niveau 1 de votre sous-marin en pièce de niveau 3 directement. Vous devez obligatoirement passer une pièce de niveau 2 avant de passer à une pièce de niveau 3.



Une base ne permet qu'une seule amélioration ! Il n'est donc pas possible d'améliorer deux pièces de niveau 2 de votre sous-marin en deux pièces de niveau 3 avec une même Base, peu importe le nombre de Cristaux qui se trouvent avant cette Base.

Les Cristaux utilisés pour une amélioration ne peuvent plus être utilisés pour la prochaine Base. Si vous avez plus de Cristaux que nécessaire lors de l'amélioration de votre sous-marin, les Cristaux restants sont perdus et ne pourront plus être utilisés pour une autre Base.

Exemple

Vous posez une première Base à la suite de deux cartes Exploration possédant chacune un Cristal vert. Vous utilisez donc les Cristaux verts pour effectuer une amélioration de niveau 2 en niveau 3. Vous posez ensuite une deuxième Base sans avoir posé de nouveaux Cristaux avant. Les Cristaux verts ayant déjà été utilisés, vous ne pouvez pas effectuer de nouvelle amélioration.





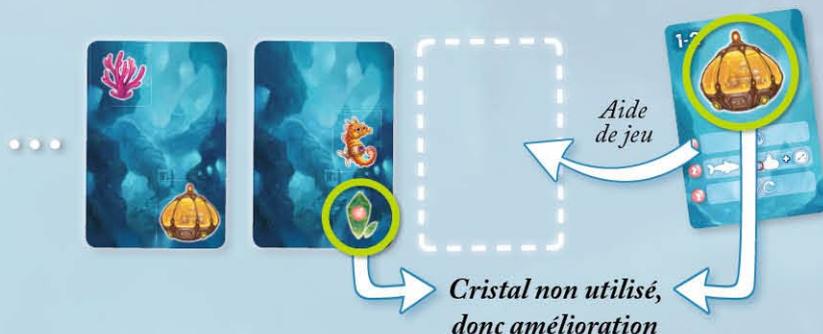
Fin d'une manche

À la fin d'une manche, vous retournez à votre Base pour y apporter vos trouvailles et reprendre des forces avant de descendre plus bas dans les profondeurs de l'océan.

Ceci se réalise en trois étapes :



1 Posez votre aide de jeu à la suite de vos cartes **Exploration de cette manche**. Si vous possédez des Cristaux non utilisés, vous pouvez effectuer une amélioration (🔮) selon les règles habituelles.



3 Ce décompte terminé, **récupérez tous vos jetons Carburant** éventuellement utilisés et replacez-les sur les emplacements adéquats de votre sous-marin.



Vos jetons Scaphandrier, quant à eux, resteront posés jusqu'à la fin de la partie. Une nouvelle manche peut maintenant commencer.

2 Comptabilisez vos **★ gagnés au cours de la manche à l'aide du carnet de scores**. Les éléments qui vous font gagner des **★** en fin de manche sont :

- **Les Animaux collectés** : gagnez 2 **★** par Animal différent que vous collectionnez dans votre Aquarium. Attention, la capacité de votre Aquarium est limitée par son niveau d'amélioration.
- **Le Propulseur de votre sous-marin** : gagnez 0, 2 ou 5 **★** en fonction du niveau d'amélioration de votre Propulseur.
- **Déterminez le joueur majoritaire en Yeux de Kraken** : le joueur qui possède le plus d'Yeux de Kraken sur ses cartes Exploration de la manche en cours retourne le premier jeton Kraken et perd le nombre de **★** indiqué sur ce jeton. Défaussez ensuite ce jeton Kraken.



En cas d'égalité, tous les joueurs concernés perdent le même nombre de **★**, indiqué par le jeton Kraken retourné.



Fin de partie et décompte des points

La partie prend fin à l'issue de la troisième manche, après que chacun a effectué un dernier retour à la Base. Procédez ensuite au décompte final des éléments suivants :

1 VOTRE PLUS GRANDE BARRIÈRE DE CORAIL

Gagnez 1 ★ par Corail présent dans votre plus grande Barrière de Corail, c'est-à-dire dans votre plus grande suite de cartes Exploration contenant du Corail. Les cartes qui composent une Barrière de Corail doivent **obligatoirement** être **adjacentes orthogonalement** (verticalement et/ou horizontalement). Une diagonale ne relie pas les cartes Exploration entre elles.

Exemple

Dans vos cartes Exploration, vous possédez une suite de trois cartes avec du Corail. Vous marquez 1 ★ par Corail présent dans cette suite, soit un total de 3 ★.



Ces deux cartes ne sont pas reliées entre elles.

Ces trois cartes forment une barrière de Corail.

2 LES TRÉSORS RAMASSÉS PAR VOS SCAPHANDRIERS

En commençant par le Capitaine d'Expédition et chacun à votre tour, piochez dans le sac opaque autant de jetons Trésor que le nombre de Trésors ramassés par vos Scaphandriers. Ajoutez le nombre de ★ indiqué sur chaque jeton Trésor ainsi pioché à votre score final.

Exemple

Ce Scaphandrier, en remontant à la surface, ramasse deux Trésors. Piochez alors deux jetons Trésor dans le sac opaque et vous obtenez ainsi 7 ★ à ajouter à votre score final.



Le joueur qui obtient le plus de ★ à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de ● gagne la partie. S'il y a égalité à nouveau, les joueurs se partagent la victoire. 

Variante

DEUX JOUEURS

À deux joueurs, la mise en place reste inchangée et la partie se compose toujours de trois manches de cinq tours. Seul le déroulement d'un tour change.



Jouez simultanément avec votre adversaire comme suit :

- ▶ Complétez votre main à partir de la pioche pour avoir autant de cartes que le nombre de Périscoopes de votre sous-marin + une carte.
- ▶ Sélectionnez secrètement la carte Exploration que vous désirez conserver (ou plusieurs cartes Exploration si vous consommez des jetons Carburant) et placez-la face cachée devant vous.
- ▶ Révélez votre carte Exploration et posez-la face visible devant vous selon les règles de placement habituelles.
- ▶ Défaussez, si vous le souhaitez, une carte de votre main, qui retourne alors sous la pioche.
- ▶ Donnez les cartes restantes de votre main à votre adversaire.

Les décomptes de fin de manche et de fin de partie restent inchangés.



Variante

EAUX TROUBLES

Cette variante est recommandée pour les joueurs expérimentés et plus particulièrement dans les parties à cinq joueurs.



- ▶ Une fois que chaque joueur (toujours à l'exception du Capitaine d'Expédition) a choisi la (les) carte(s) qu'il souhaite jouer, le Capitaine d'Expédition prend aléatoirement une et une seule carte parmi celles restantes à chaque autre joueur.
- ▶ Comme dans la règle usuelle, le Capitaine d'Expédition complète sa main de cartes pour avoir son niveau de Périscoopes + une carte en main et faire son choix si nécessaire.
- ▶ Les cartes restantes sont remises sous la pioche.



Biographies



ANTOINE BAUZA

AUTEUR

Né à Valence en 1978, Antoine Bauza est aujourd'hui un auteur de jeux prolifique et reconnu à travers le monde. Après avoir créé des jeux pendant son temps libre parallèlement à son activité de professeur des écoles pendant trois ans, il décide de se consacrer entièrement à la création ludique. Auteur éclectique, il connaît rapidement le succès avec **Ghost Stories** et **La Chasse aux Monstres**. La consécration arrive en 2010 avec **7 Wonders** et **Hanabi**, best-sellers mondiaux multi-primés.

Si **Océanos** est son premier jeu édité par IELLO, il a déjà participé à la création de **Welcome Back to the Dungeon**, dans la collection Mini Games du même éditeur. Il est également auteur de livres pour la jeunesse, de jeux de rôle et de jeux vidéo.

www.antoinebauza.fr

[@toinito](https://twitter.com/toinito)



JÉRÉMIE FLEURY

ILLUSTRATEUR

À peine sorti de l'école lyonnaise d'illustration Émile Cohl, Jérémie Fleury commence à exercer en 2010 comme concept artist pour le jeu vidéo, puis multiplie les réalisations dans la littérature jeunesse (**Azuro le dragon bleu**, **Malenfer**, **L'Enfant-dragon...**). Passionné par les univers ludiques, il se lance en 2015 dans l'illustration de jeux de société, avec notamment **Le Petit Chaperon Rouge** (Purple Brain) et **Océanos** (IELLO). L'imaginaire, le fantastique et les époques reculées sont ses univers de prédilection, dans lesquels il aime immerger joueurs et lecteurs grâce à ses illustrations.

www.trefle-rouge.fr

[@Trefle_Rouge](https://twitter.com/Trefle_Rouge)

Auteur : Antoine Bauza

Illustrateur : Jérémie Fleury

Gestion de projet : Ludovic Papaïs

Rédacteur : Virginie Gilson

Testeurs : Ludovic Maublanc, Mikaël Bach, Mickaël Bertrand, Françoise Sengissen, Corentin Lebrat, Bruno Faidutti et l'ensemble des joueuses et des joueurs de La Cafetière...

Remerciements : l'auteur remercie son fils, Esteban, qui a bien involontairement donné naissance à Océanos alors qu'il jouait tranquillement dans son bain avec un magnifique sous-marin en plastique...



Éléments positifs (entourés d'un halo blanc)



ANIMAUX : en fin de manche, gagnez 2 ★ par Animal différent dans votre collection, dans la limite de la capacité de votre Aquarium.



CORAUX : en fin de partie, gagnez 1 ★ par Corail dans votre plus grande Barrière de Corail, c'est-à-dire dans votre plus grande suite de cartes Exploration contenant du Corail.



TRÉSORS : en fin de partie, gagnez autant de ★ qu'indiqué sur le(s) jeton(s) Trésor que vous ramassez.

Éléments négatifs (entourés d'un halo rouge)



YEUX DE KRAKEN : ils font perdre des ★ au(x) joueur(s) qui en récolte(nt) le plus sur une manche.

Éléments d'amélioration (entourés d'un halo blanc)



BASES : permettent d'améliorer votre sous-marin si vous avez auparavant posé des cartes Exploration contenant un Cristal.



CRISTAUX : déterminent le niveau d'amélioration que vous pouvez effectuer sur votre sous-marin.



SUIVEZ-NOUS SUR



www.iello.info

© 2016 IELLO. Tous droits réservés
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 HEILLECOURT

