

## NAUTILUS

### Préparation de la partie

- œ Pions de sa couleur ; 45 Némos
- œ 4 jetons de 4 couleurs (modules) face « 0 ».
- œ Un tableau de jeu ; un contrat secret

### PHASE 1 : ACHAT DES MODULES

- œ Acheter 1 module (facultatif).
- œ Module de recherche : **1 Némo**
- œ Module d'habitation : **1 Némo** par scientifique (4 maxi pour 4 joueurs, 3 maxi pour 2 et 3 joueurs).

### PHASE 2 : CONSTRUCTION DE LA CITE

- œ Si construction : utiliser tous les modules disponibles (construire ou défausser).
- œ Si ni achat, ni construction : défausser tous les modules de sa réserve.
- œ Coût de construction : lagon **1 Némo**, fonds marins **2 Némos**, grands fonds marins **3 Némos**, fosse sous-marine **4 Némos**.
- œ Placer un marqueur de sa couleur sur le module construit.

### PHASE 3 : DEPLACEMENT DES SCIENTIFIQUES

- œ Déplacer 1 ou 2 scientifiques par tour.
- œ Répartir les points de déplacement (cf. tableau).
- œ Payer **1 Némo** au propriétaire du module pour le premier scientifique de sa couleur qui y pénètre.
- œ Nouveau module : avancer son jeton d'une case.
- œ Le joueur qui a le plus de modules semblables sous contrôle obtient le jeton « 3 ».

### PHASE 4 : DEPLACER SES SOUS-MARINS

- œ Si 2 scientifiques dans un module de recherche avec un sas bleu donnant sur la mer : placer un sous-marin et retirer un scientifique du module.
- œ Utiliser le sonar avant un déplacement : **1 Némo**.
- œ Chaque sous-marin se déplace du nombre de cases (pas en diagonale) indiqué sur le tableau.
- œ SI case avec « trésor », fin du mouvement.
- œ Coût de forage pour un « trésor » à fond bleu : fonds et grands fonds marins : **1 Némo** ; fosse sous-marine : **2 Némos**.
- œ Si « Vestige de l'Atlantide » : payer et placer le jeton sur le tableau de l'Atlantide et déplacer un scientifique de deux modules maximum.

### DECOMPTE EN FIN DE PARTIE

- œ Points des jetons « Modules » : 0, 1 ou 3.
- œ Points des trésors (1 ou 2). Les points des trésors du contrat secret peuvent être augmentés d'un en payant 1 Némo par trésor concerné.
- œ Points trésors de « l'Atlantide » (distribués selon le nombre de vestiges retrouvés).

### MUTLIPLIER LES POINTS « MODULES » PAR LES POINTS « TRESOR »

Ajouter enfin 1 point par Némo restant.

Philippe Guilbert 2002 - [guilbertph@wanadoo.fr](mailto:guilbertph@wanadoo.fr)

## NAUTILUS

### Préparation de la partie

- œ Pions de sa couleur ; 45 Némos
- œ 4 jetons de 4 couleurs (modules) face « 0 ».
- œ Un tableau de jeu ; un contrat secret

### PHASE 1 : ACHAT DES MODULES

- œ Acheter 1 module (facultatif).
- œ Module de recherche : **1 Némo**
- œ Module d'habitation : **1 Némo** par scientifique (4 maxi pour 4 joueurs, 3 maxi pour 2 et 3 joueurs).

### PHASE 2 : CONSTRUCTION DE LA CITE

- œ Si construction : utiliser tous les modules disponibles (construire ou défausser).
- œ Si ni achat, ni construction : défausser tous les modules de sa réserve.
- œ Coût de construction : lagon **1 Némo**, fonds marins **2 Némos**, grands fonds marins **3 Némos**, fosse sous-marine **4 Némos**.
- œ Placer un marqueur de sa couleur sur le module construit.

### PHASE 3 : DEPLACEMENT DES SCIENTIFIQUES

- œ Déplacer 1 ou 2 scientifiques par tour.
- œ Répartir les points de déplacement (cf. tableau).
- œ Payer **1 Némo** au propriétaire du module pour le premier scientifique de sa couleur qui y pénètre.
- œ Nouveau module : avancer son jeton d'une case.
- œ Le joueur qui a le plus de modules semblables sous contrôle obtient le jeton « 3 ».

### PHASE 4 : DEPLACER SES SOUS-MARINS

- œ Si 2 scientifiques dans un module de recherche avec un sas bleu donnant sur la mer : placer un sous-marin et retirer un scientifique du module.
- œ Utiliser le sonar avant un déplacement : **1 Némo**.
- œ Chaque sous-marin se déplace du nombre de cases (pas en diagonale) indiqué sur le tableau.
- œ SI case avec « trésor », fin du mouvement.
- œ Coût de forage pour un « trésor » à fond bleu : fonds et grands fonds marins : **1 Némo** ; fosse sous-marine : **2 Némos**.
- œ Si « Vestige de l'Atlantide » : payer et placer le vestige sur le tableau de l'Atlantide et déplacer un scientifique de deux modules maximum.

### DECOMPTE EN FIN DE PARTIE

- œ Points des jetons « Modules » : 0, 1 ou 3.
- œ Points des trésors (1 ou 2). Les points des trésors du contrat secret peuvent être augmentés d'un en payant 1 Némo par trésor concerné.
- œ Points trésors de « l'Atlantide » (distribués selon le nombre de vestiges retrouvés).

### MUTLIPLIER LES POINTS « MODULES » PAR LES POINTS « TRESOR »

Ajouter enfin 1 point par Némo restant.

Philippe Guilbert 2002 - [guilbertph@wanadoo.fr](mailto:guilbertph@wanadoo.fr)