

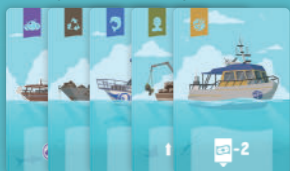


IN TOO DEEP

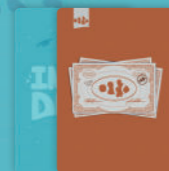
Les profondeurs des océans renferment d'innombrables mystères et opportunités. Cinq entreprises se sont donc lancées dans l'exploration des abysses. Plus elles s'enfoncent, plus leur valeur potentielle augmente, tout comme les investissements de leurs actionnaires. Mais les fonds marins, imprévisibles, peuvent freiner considérablement la croissance. Investirez-vous dans la bonne entreprise ou irez-vous trop loin, au risque d'échouer ?



100 CARTES PROFONDEURS/ACTION [APPELÉES CARTES P/A]



5 CARTES ENTREPRISE [RECTO VERSO]



5 CARTES ACTION BONUS [POUR LES PARTIES À DEUX JOUEURS]

MISE EN PLACE

- Munissez-vous des 5 cartes Entreprise recto verso et placez-les côte à côte au centre de la table. Pour votre première partie, utilisez la face de difficulté normale. Pour plus de défi, utilisez la face qui comporte un astérisque, ou bien mélangez les différentes faces.
- Prenez les 100 cartes Profondeurs/Action (« cartes P/A ») et mélangez-les pour constituer la pioche. Placez celle-ci à côté des cartes Entreprise. Ensuite, distribuez 6 cartes P/A à chaque joueur. Le premier joueur est celui qui a la carte P/A la plus faible. Jouer en premier confère un léger avantage ; les autres joueurs reçoivent donc un bonus : dans le sens horaire, le premier joueur reçoit 1 carte P/A supplémentaire, le deuxième joueur 2 cartes, etc. Prenez vos cartes en main sans les révéler aux autres joueurs.



- Ensuite, piochez un nombre de cartes P/A égal au nombre de joueurs multiplié par 2, et placez-les face visible sur la table. Dans le sens horaire et en commençant par le premier joueur, prenez chacun une des cartes P/A et placez-la face visible devant vous. Répétez l'opération une deuxième fois. Vous recevez ainsi toutes et tous 2 cartes P/A gratuites : elles représentent vos premières actions et donc le début de vos investissements.
- Si vous jouez à **deux joueurs**, suivez les instructions détaillées à la fin du livret.

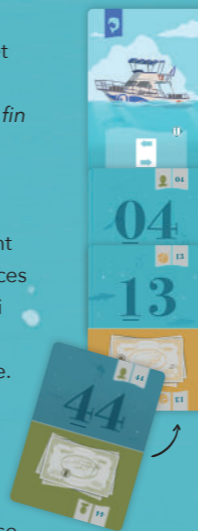
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur. Lors de votre tour, vous devez choisir l'une de ces trois options : 1) acheter une action, 2) agrandir une entreprise (en lui faisant explorer les profondeurs), ou 3) piocher une carte. Lorsque la pioche est vide pour la seconde fois, la fin de la partie est déclenchée.

1) Acheter une action

Pour acheter une action, vous devez jouer l'action souhaitée depuis votre main (sur l'une de vos cartes P/A) en payant son montant. Le montant d'une action est égal au nombre d'actions dans l'entreprise actuellement détenues par tous les joueurs. Pour payer un montant, placez des cartes de votre main dans la défausse. Chaque carte compte pour une unité, peu importe ce qu'elle comporte. Une fois l'action achetée, placez-la devant vous en veillant à ce que toutes vos actions d'une même entreprise soient regroupées. Veillez également à ce que toutes vos actions restent visibles des autres joueurs. Il est impossible d'acheter une action si vous ne l'avez pas en main ou si vous ne pouvez pas payer son montant. Remarque : lorsque vous achetez une action, vous ignorez le côté Profondeurs de la carte P/A.

Exemple : Richard souhaite acheter une action Perle, mais les joueurs (lui compris) détiennent déjà 4 actions Perle au total. Il doit donc défausser 4 cartes pour acheter cette action.



2) Agrandir une entreprise

Pour agrandir une entreprise (en lui faisant explorer les profondeurs), vous devez jouer une carte Profondeurs (carte P/A). Pour ce faire, vous devez poser une carte dont le nombre Profondeurs est plus élevé que celui de la dernière carte Profondeurs jouée sur cette entreprise. Si aucune carte Profondeurs n'a été jouée pour le moment, vous pouvez poser n'importe quel nombre. Il n'est pas nécessaire de détenir des actions de l'entreprise que vous souhaitez agrandir. Remarque : lorsque vous agrandissez une entreprise, vous ignorez le côté Action de la carte P/A. Chaque entreprise dispose d'une capacité qui lui est propre (voir section « Capacités des entreprises » à la fin du livret). Certaines capacités s'appliquent en cours de partie, tandis que d'autres ne servent qu'en fin de partie.

Dividendes

À chaque fois que vous agrandissez une entreprise et que vous atteignez une nouvelle dizaine, vous déclenchez une distribution de dividendes. Les dividendes sont alors distribués à tous les joueurs qui détiennent des actions dans l'entreprise en question. Chaque joueur pioche alors 1 carte par action qu'il détient dans cette entreprise. Remarque : la distribution de dividendes est déclenchée dès lors que vous atteignez une nouvelle dizaine, peu importe qu'il s'agisse de la dizaine suivante ou d'une plus élevée. De plus, si vous

jouez la première carte Profondeurs d'une entreprise, la distribution de dividendes est automatiquement déclenchée.

Exemple : Marie agrandit l'entreprise Faune en la faisant passer de 13 à 44, elle atteint donc une nouvelle dizaine. Puisqu'elle détient 2 actions dans cette entreprise, elle reçoit 2 cartes P/A. Irène, quant à elle, détient 3 actions dans cette entreprise et reçoit donc 3 cartes P/A.

3) Piocher une carte

Si vous ne voulez (ou ne pouvez) pas acheter une action ni agrandir une entreprise, vous pouvez ajouter la première carte P/A de la pioche à votre main. Si tous les joueurs piochent, l'un après l'autre, une nouvelle carte, un financement d'urgence a lieu : chaque joueur reçoit 2 cartes supplémentaires de la pioche. La partie reprend ensuite normalement. Néanmoins, si deux financements d'urgence ont lieu d'affilée, la fin de la partie est automatiquement déclenchée.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche. Si ce cas se produit pendant une distribution de dividendes ou un financement d'urgence, distribuez les cartes manquantes à l'aide de la nouvelle pioche.

La fin de la partie est déclenchée lorsque la pioche est épuisée pour la seconde fois ou si deux financements d'urgence ont lieu d'affilée. L'éventuelle distribution de dividendes en cours a tout de même lieu à l'aide des cartes de la défausse. Chaque joueur joue ensuite un dernier tour. Lors de celui-ci, aucune distribution de dividendes n'a lieu. De plus, vous ne pouvez utiliser aucune capacité d'entreprise. Calculez à présent la valeur

de chaque entreprise. Cette valeur est égale au nombre de cartes Profondeurs jouées sur l'entreprise. Remarque : certaines capacités peuvent changer la valeur d'une entreprise donnée.

Pour chaque entreprise, multipliez le nombre d'actions que vous détenez dans celle-ci par sa valeur. Additionnez ensuite les résultats obtenus pour chaque entreprise afin de déterminer la valeur de votre portefeuille d'actions. Le joueur qui a le portefeuille d'actions le plus florissant remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur à égalité qui possède le plus de cartes P/A en main l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur à égalité le plus éloigné du premier joueur dans le sens horaire l'emporte.

FIN DE LA PARTIE :
TAILLE DES ENTREPRISES



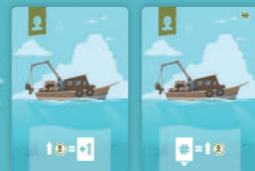
Exemple : Richard détient 4 actions Perle, 3 actions Faune et 2 actions Trésor. Il marque donc un total de 27 points :
Trésor : $2 \times 4 = 8$ points
Faune : $3 \times 1 = 3$ points
Perle : $4 \times (2 + 2) = 16$ points
(ces actions valent chacune 2 points supplémentaires grâce à la capacité de l'entreprise)

CAPACITÉS DES ENTREPRISES

In Too Deep propose 5 cartes Entreprise différentes, chacune possédant une face de difficulté normale et une face de difficulté avancée (indiquée par un astérisque). Chaque carte Entreprise possède une capacité qui lui est propre. Cette capacité peut affecter la distribution de dividendes ou la valeur de l'entreprise en fin de partie. Elle peut aussi proposer une option facultative lors du tour des joueurs. Remarque : une option facultative ne peut pas entraîner de distribution de dividendes supplémentaire, et les dividendes sont distribués **avant** d'effectuer cette option.



NETTOYAGE DE L'OcéAN



CHASSE AU TRÉSOR



PÊCHE À LA PERLE

NORMAL : (FACULTATIF) Lorsque vous agrandissez l'entreprise Océan, vous pouvez immédiatement défausser 2 autres cartes P/A de votre main pour défausser 1 carte Profondeurs de l'entreprise de votre choix.

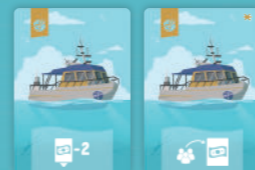
AVANCÉ : (FACULTATIF) Lorsque vous agrandissez l'entreprise Océan, vous pouvez immédiatement défausser 1 carte P/A de votre main pour défausser la dernière carte Profondeurs d'une entreprise ou la déplacer vers une autre entreprise en respectant la règle de pose (dans l'ordre croissant).

NORMAL : Lorsque les dividendes sont distribués par l'entreprise Trésor, le joueur qui détient le plus d'actions Trésor reçoit 1 carte P/A supplémentaire. En cas d'égalité, chaque joueur à égalité reçoit 1 carte.

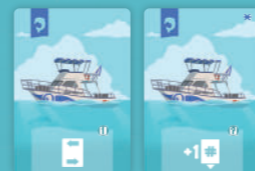
AVANCÉ : Lorsque les dividendes sont distribués par l'entreprise Trésor, le joueur qui a déclenché la distribution reçoit autant de cartes P/A que le joueur qui détient le plus d'actions dans cette entreprise. Remarque : les dividendes de ce joueur remplacent ses dividendes de base, et les autres joueurs reçoivent leurs dividendes normalement.

NORMAL : À la fin de la partie, chaque action dans l'entreprise Perle rapporte 2 points supplémentaires.

AVANCÉ : À la fin de la partie, chaque action dans l'entreprise Perle rapporte la valeur de l'entreprise dont la valeur est la plus élevée moins 2.



CENTRE DE RECHERCHE POUR LE LITTORAL



OBSERVATION DE LA FAUNE

NORMAL : (FACULTATIF) Lorsque vous agrandissez l'entreprise Littoral, vous pouvez immédiatement acheter une action de votre main pour un montant réduit de 2. L'action achetée peut être une action autre que Littoral. Le montant ne peut pas être négatif.

AVANCÉ : (FACULTATIF) Lorsque vous agrandissez l'entreprise Littoral, vous pouvez immédiatement acheter l'action de votre choix dans le portefeuille d'un autre joueur. Ce dernier ne peut pas s'opposer à l'achat. Le montant de l'action est égal au montant habituel et doit être versé à l'autre joueur. Le montant minimum est de 2.

NORMAL : (FACULTATIF) Lorsque vous agrandissez l'entreprise Faune, vous pouvez immédiatement défausser 1 carte P/A supplémentaire de votre main pour choisir l'une de ces deux options : 1) prendre 1 des 3 dernières cartes Profondeurs d'une entreprise et la déplacer de sorte qu'elle devienne la carte la plus récente ou 2) prendre 1 des 3 dernières cartes Profondeurs d'une entreprise et la déplacer sur une autre entreprise en respectant la règle de pose (dans l'ordre croissant).

AVANCÉ : (FACULTATIF) Lorsque vous agrandissez l'entreprise Faune, vous pouvez immédiatement jouer une autre carte Profondeurs sur l'entreprise de votre choix en ignorant la règle de pose (dans l'ordre croissant). Cependant, si le nombre de votre carte Profondeurs est inférieur à celui de la dernière carte, vous devez payer 1 carte pour chaque carte plus élevée sur cette entreprise.

CRÉDITS

Auteur : Joost de Kruijff

Illustrateur : Gustavo Furstenau

Graphiste : Vicky Trouerbach

Éditeur : Jolly Dutch

Version : 2024

Traduction française : Quentin Hanot et Robin Leplumey pour The Geeky Pen

Une énorme merci aux testeurs de la Spellenmaakgilde !

LES RÈGLES
EN VIDÉO



RÈGLES POUR DEUX JOUEURS

Lorsque vous jouez à deux joueurs, la mise en place comporte trois changements :

- Aucun joueur ne reçoit d'actions de départ. À la place, posez 6 cartes P/A face visible sur la table pour former le portefeuille de départ d'un troisième joueur imaginaire.
- Les deux joueurs reçoivent chacun une main de 8 cartes au lieu de 6.
- Mélangez les 5 cartes Action bonus avec la pioche.

Lorsque vous piochez une action bonus, le troisième joueur reçoit une action supplémentaire :

1. Défaussez l'action bonus.
2. Piochez 4 autres cartes P/A.
3. Parmi ces 4 cartes, donnez au troisième joueur l'action du type qu'il possède le plus. En cas d'égalité, ce joueur reçoit la première action à égalité piochée.
4. Parmi les 3 cartes restantes, ajoutez celle ayant le nombre le plus faible possible (en respectant la règle de pose, dans l'ordre croissant) sur l'entreprise pour laquelle le troisième joueur vient de recevoir une action.

Si, en effectuant ces étapes, vous piochez une autre action bonus, mettez-la de côté jusqu'à avoir terminé ce processus, puis répétez ces étapes.

Il est possible d'appliquer des capacités d'entreprise au troisième joueur. Les actions de ce dernier sont prises en compte dans le montant des actions, mais il ne participe **PAS** lors du décompte final.

