



RÈGLES DE LA COMPÉTITION

Votre équipe de futurs champions de natation synchronisée prend place au bord du bassin. La musique commence : La Chevauchée des Walkyries de Wagner. Vous vous jetez alors dans le grand bain et enchaînez les figures avec aisance, sous les applaudissements du public.

Mais soudain, l'impensable se produit : Bianca oublie une figure et se désynchronise ! À cause d'une seule petite erreur, l'équipe perd tous ses moyens : les bras et les jambes s'agitent au milieu des éclaboussures, les corps se percutent et s'entrechoquent dans un chaos incontrôlable, et votre magnifique programme se transforme en véritable désastre...

Heureusement, cette mésaventure ne vous décourage pas. Au fond de vous, vous le savez : avec un peu plus d'entraînement, la prochaine fois, vous triompherez !

MATÉRIEL



6 cartes
de référence



80 cartes
Synchro



75 cartes
Élément



6 plateformes
de natation



1 plateforme
centrale

APPLICATION GRATUITE

- Demandez à un joueur de l'équipe d'installer l'application *Sync or Swim* sur son téléphone, téléchargeable depuis sa boutique d'applications.
- L'application vous guidera à travers chaque routine.
- Elle propose aussi un mini-tutoriel et les descriptions détaillées des cartes.



Sync or Swim

APERÇU

- *Sync or Swim* est un jeu coopératif se déroulant le long d'une campagne de 15 routines.
- Une routine est composée de plusieurs manches durant lesquelles les nageurs jouent simultanément. Chaque manche se joue en temps limité. L'application fait office de chronomètre.
- Au cours de la routine, un nombre croissant de cartes Élément est révélé autour de la plateforme centrale. Chacune d'elles donne une consigne spécifique à respecter sur la ligne de nage correspondante.

- Les nageurs reçoivent des cartes Synchro affichant chacune une couleur, une valeur, et un mouvement de natation synchronisée.
- À chaque manche, les nageurs doivent se coordonner pour que chacun puisse poser dans le temps imparti, sur sa propre plateforme de natation, les cartes Synchro correspondant aux consignes des cartes Élément actuellement visibles.
- Au début de la manche 1, seule la carte Élément 1 est visible : les nageurs complètent uniquement la ligne 1. Au début de la manche 2, la carte Élément 2 est révélée : les nageurs complètent à nouveau la ligne 1, et doivent, en plus, compléter la ligne 2. Et ainsi de suite, jusqu'à la fin de la routine.
- L'équipe marque des points une fois que l'ensemble de la routine est terminé.

DÉROULEMENT DU JEU

- Placez la plateforme centrale au milieu de la table.
- Chaque nageur prend une plateforme de natation et la place devant lui. Toutes les plateformes doivent être orientées dans le même sens que la plateforme centrale.



CHOIX DE LA ROUTINE

- Le premier capitaine (celui qui a le téléphone au début du jeu) lance l'application, indique le nombre de nageurs sur la page d'accueil, puis lance une routine depuis l'écran de campagne.
- L'application vous indique alors avec quelles cartes former le paquet Synchro pour la routine choisie.



- Attention :** la composition du paquet Synchro dépend du nombre de joueurs. **Indiquer le nombre exact** de joueurs sur la page d'accueil **est nécessaire** pour pouvoir jouer correctement au jeu.
- Après avoir formé le paquet Synchro, le capitaine mélange celui-ci et le place sur la plateforme centrale.

MISE EN PLACE DES CARTES ÉLÉMENT

- Les cartes Éléments sont toutes marquées d'un symbole indiquant à quelle routine elles appartiennent. Le capitaine prend les cartes Éléments de la routine choisie. Il les place face cachée autour de la plateforme centrale, en face des chiffres correspondants.



DISTRIBUTION DES CARTES SYNCHRO

- Le capitaine retourne la carte Élément 1 face visible.
- Il distribue ensuite à chaque nageur autant de cartes Synchro qu'indiqué par l'application, puis replace le paquet de cartes sur la plateforme centrale.
- Vous n'avez pas le droit de consulter vos cartes Synchro pour le moment.

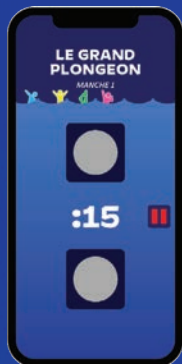


LECTURE DES CARTES ÉLÉMENT

- Chaque carte Élément vous donne une consigne. Celle-ci conditionne quelles cartes Synchro vous devez placer à quel endroit.
- Par exemple, la carte Élément Sous-marin 1 indique « Même couleur » : tous les nageurs doivent donc jouer une carte Synchro de la même couleur sur la ligne 1 de leur plateforme.
- Appuyez sur n'importe quelle carte Élément dans l'application pour en obtenir la description détaillée.

PREMIÈRE PHASE D'UNE MANCHE : L'ENTRAÎNEMENT

- Quand tous les nageurs sont prêts à se jeter à l'eau, le capitaine appuie sur le bouton **NAGEZ !** pour lancer le chronomètre.
- Regardez vos cartes.
- À chaque manche, pour chaque carte Élément face visible, placez **face cachée** autour de votre plateforme individuelle, en face de la ligne correspondante, les cartes Synchro adéquates vous permettant de respecter la consigne donnée (consigne spécifique **uniquement** à cette ligne).
- Vous pouvez parler librement durant toute la phase d'entraînement (par exemple, pour annoncer les cartes que vous avez en main, en demander certaines, poser des questions, donner des conseils...).
- À tout moment, vous pouvez reprendre en main une carte posée sur votre plateforme.
- Vous pouvez – et devriez – définir une stratégie avant de commencer l'entraînement.



PASSER DES CARTES

- Les nageurs peuvent passer des cartes face cachée à leurs coéquipiers.
- Les cartes ainsi reçues peuvent être utilisées pour compléter une ligne, ou pour plonger à la recherche d'une nouvelle carte (voir page suivante).
- Les nageurs ne peuvent pas montrer leurs cartes à leurs coéquipiers.

TEMPS ÉCOULÉ !

- Si l'entraînement n'a pas été terminé à temps – c'est-à-dire s'il reste ne serait-ce qu'une ligne à compléter sur l'une des plateformes de natation – le capitaine appuie sur **RÉESSAYER (+ 10 s)**.
- 10 secondes sont ajoutées au chronomètre. Le capitaine passe le téléphone à son voisin de gauche, qui devient le nouveau capitaine.
- Le nouveau capitaine récupère toutes les cartes Synchro et mélange le paquet. L'équipe rejoue la manche ratée avec un peu plus de temps.

PLONGER DANS LE PAQUET SYNCHRO

- Si vous n'avez pas les cartes requises pour compléter une ligne, vous pouvez **plonger** dans le paquet de cartes Synchro et trouver ce qui vous manque ! Pour cela :
 - Défaussez 2 cartes face visible à proximité de la plateforme centrale.
 - Piochez 1 carte du paquet Synchro et regardez-la : vous pouvez soit la **conserver**, soit la **défausser** face visible pour piocher une nouvelle carte. Cette nouvelle carte peut également être défaussée au profit d'une autre, et ainsi de suite jusqu'à obtenir une carte qui vous intéresse.
- Les cartes défaussées ne peuvent pas être utilisées par les nageurs.



Défaussez 2 cartes
face visible

- Vous ne pouvez conserver qu'une seule carte par plongée : n'en abusez donc pas sous peine de vous retrouver rapidement à court de cartes !
- Si le paquet Synchro s'épuise en cours de plongée, reformez un paquet face cachée avec les cartes défaussées. Après l'avoir rapidement mélangé, replacez le paquet sur la plateforme centrale et reprenez votre plongée.

ENTRAÎNEMENT TERMINÉ

- Un nageur ayant placé sur sa plateforme toutes les cartes requises par la plateforme centrale a fini son entraînement : il est prêt pour la représentation.
- Pour indiquer au reste de l'équipe qu'il est prêt, le nageur met de côté toutes ses cartes inutilisées, puis joint ses mains au-dessus de sa tête, en position de plongeur
- Un nageur peut toujours, si besoin, passer ses cartes inutilisées ou réagencer ses cartes jouées, même s'il a indiqué être prêt.
- Une fois que tous les nageurs sont prêts, le capitaine arrête le chronomètre.



ARRÊTEZ LE CHRONO !

- Pour arrêter le chronomètre, le capitaine place un doigt sur **chacun des deux** ronds blancs affichés sur l'écran.
- Le message « **C'EST L'HEURE DE LA REPRÉSENTATION !** » apparaît alors.
- Ne touchez plus à rien dans l'application pour le moment. L'entraînement est fini. Il est maintenant l'heure de voir si votre équipe a bien synchronisé ses mouvements !



SECONDE PHASE D'UNE MANCHE : LA REPRÉSENTATION

- En commençant par la ligne 1, chaque nageur révèle toutes les cartes Synchro qu'il a jouées autour de sa plateforme. On vérifie alors que tout le monde est synchro, c'est-à-dire que tous les nageurs ont respecté les consignes de la plateforme centrale pour les lignes concernées.

- Si tout le monde est synchro :**

- Le capitaine appuie sur le bouton **SYNCHRO !**.
- Il passe ensuite le téléphone à son voisin de gauche.
- L'équipe commence une nouvelle manche. Une carte Élément supplémentaire (ou un twist, voir page suivante) est alors révélée.

- Si quelqu'un s'est trompé :**

- Le capitaine appuie sur le bouton **NON SYNCHRO (+ 10 s)**.
- 10 secondes sont ajoutées au chronomètre. Le capitaine passe le téléphone à son voisin de gauche, qui devient le nouveau capitaine.
- L'équipe rejoue la manche sans retourner de nouvelle carte Élément.



MANCHES SUIVANTES

- Que l'équipe ait été synchro ou non lors de la représentation, récupérez **toutes** les cartes Synchro (y compris les cartes que vous avez jouées) et remélangez-les. Suivez ensuite les instructions données par l'application.
- Si votre équipe a été synchro, à moins qu'un twist ne survienne, vous allez révéler une carte Élément supplémentaire pour la manche à venir. Les cartes Élément déjà révélées restent visibles : elles sont toujours en jeu pour les manches suivantes. Les lignes correspondantes devront donc à nouveau être complétées, et ce jusqu'à la dernière manche. Lorsque plusieurs cartes Élément sont révélées, vous pouvez compléter les lignes correspondantes dans l'ordre de votre choix.

TWISTS

- À l'issue d'une manche, un twist (une nouvelle règle à respecter) peut faire son apparition.
- Par exemple, le twist de la première routine demandera à chaque nageur, après avoir complété l'une de ses lignes, de passer les cartes de sa main à son voisin de gauche.
- Appuyez sur le twist dans l'application pour en afficher la description détaillée.



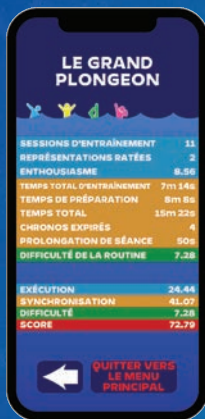
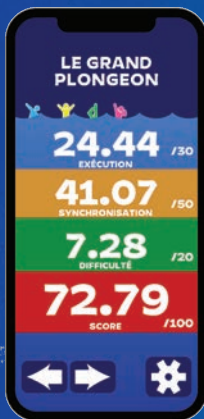
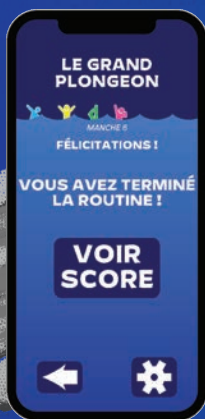


- Lorsqu'un twist survient, **vous n'avez exceptionnellement aucune carte Élément à retourner** pour cette manche.
- **Le twist s'applique pour le reste de la routine** (c'est-à-dire pour la manche en cours, et pour toutes les manches suivantes).



FIN DE PARTIE ET SCORE FINAL

- À l'issue de la 6^e et dernière manche (durant laquelle vous aurez donc à compléter l'intégralité des 5 lignes de votre plateforme, en respectant d'une part la consigne spécifique à chaque ligne, et d'autre part le twist survenu en cours de partie), votre équipe reçoit les points attribués pour l'ensemble de sa routine.
- Appuyez sur le bouton au centre de l'écran des scores pour obtenir le détail de votre score. Votre score final dépend de la durée totale de la partie, y compris du temps écoulé entre les séances d'entraînement !
- Le meilleur score obtenu pour cette routine s'affiche sur l'écran de campagne. N'hésitez pas à rejouer la même routine pour battre votre record !



ROUTINES **SUPPLÉMENTAIRES**

- L'application enregistre votre progression et déverrouille automatiquement les 15 routines les unes après les autres.
- Une fois que la campagne est terminée, il est possible de lancer des routines aléatoires.
- Appuyez sur l'icône Engrenage en bas à droite de l'écran pour déverrouiller toutes les routines.

ASTUCES DE JEU

- Communiquez entre vous lors des phases d'entraînement. Souvenez-vous que vous pouvez dire tout ce que vous voulez, tant que vous ne montrez pas vos cartes !
- Préparez un plan d'action. En effet, parfois, une seule carte Élément peut contenir plusieurs consignes qu'il faut répartir dans l'équipe. Assigner chaque tâche à un joueur avant le début de la manche peut vous faire gagner du temps.
- Prêtez attention à l'iconographie des cartes Élément. Certaines vous demandent de comparer vos cartes au reste de l'équipe, d'autres de jouer plusieurs cartes Synchro sur une seule et même ligne... N'hésitez pas si besoin à consulter sur l'application la description détaillée des cartes Élément.
- Vous ne distribuerez pas le même nombre de cartes à chaque manche. À chaque distribution, suivez bien les indications de l'application.
- Chaque niveau de la campagne est un peu plus dur que le précédent, mais en mettant sur pied les bonnes stratégies, aucun ne vous résistera !

CONCEPTION

Divya Hedgren admire le travail d'équipe, l'endurance, la précision, la grâce et le dynamisme qu'exige la natation synchronisée (aussi appelée natation artistique). Elle espère que vous et votre équipe passerez un bon moment à répéter vos routines et que vous impressionnerez vos supporters et le jury au moment de la représentation !

Lucas Hedgren est l'auteur du jeu *Subdivision*, dans lequel les joueurs sont invités à construire leur ville. Il aime jouer aux jeux de société, les étudier, les comprendre, les penser, les concevoir, les développer, les expliquer, les décrire, les décortiquer, ainsi que lire et écrire à leur propos. Il vit avec sa femme et sa fille dans l'Ohio.

ILLUSTRATIONS

Alanna Kelsey a réalisé de magnifiques illustrations pour de nombreux jeux, dont *Maglev Metro*, *Whistle Mountain*, *Castles of Mad King Ludwig Collector's Edition* et *Silver Dagger*.

DÉVELOPPEMENT

Ted Alspach est l'auteur de nombreux jeux tels que *Loup-Garou pour une nuit*, *Werewords*, *Silver*, *Maglev Metro*, *Suburbia* et *Castles of Mad King Ludwig*. Il a aussi participé au développement d'autres jeux tels que *Whistle Mountain*, *Whistle Stop*, *CABO*, *New York Slice* et *Favor of the Pharaoh*.

TESTS

Rebecca Allsup, Dakota Alspach, Gage Alspach, Toni Alspach, Melinda Barsales, Harrison Berry, Jessica Berry, Amanda Betat, Kelly Boso, Dan Calhoun, Jeff Chunko, Chris Comeaux, Andrew Conant, Marty Connell, Tyler Cornell, Natalie Dudar, Eric Edens, Ally Gold, Tony Grappin, Chris Graves, Fil de Guzman, Evan Hale, Jim Harris, Renée Harris, Savannah Harris, Sona Hedgren, Joe Huber, Sergio Jaurez, Daniel Kachelmyer, Alanna Kelsey, Hayden Kergosien, Cat Lauderdale, Kaylie Martinez, Nathan McKeegan, David McNeely, Keith Mitchell, Becky Moore, Ryan Moore, Steve Moore, Tirzah Moore, Dawn Nall, Jonathan Nall, Kaia Nall, Tery Noseworthy, John Palagyi, Matt Pastore, Sara Pastore, Drinnen Randolph, Mike Randolph, Shaun Ridge, Heather Roberts, Manny Rodriguez, Matt Ryan, Mike Ryan, Whitney Ryan, David Satterfield, Scott Schaller, Lindsay Schlessler, Greg Schloesser, Floyd Sherrod, Matthew Sherrod, Jennifer Tavares, Michael Tavares, Wil Wade, Elizabeth Weaver, Sean Welsh, Stephanie Welsh, Mike Wutzler, Patti Wutzler, Donna Young, Dale Yu.

BÉZIER GAMES, INC.

Directeur général : Ted Alspach

Directeur des opérations : Toni Alspach

Développement de l'application :

Andre Infante, Chris Strater, Steven Melton & Jonathan Casper

Relecture : Melinda Barsales

Directrice marketing : Ally Gold

Community manager : Lindsay Schlessner

Conception graphique et illustrations : Alanna Kelsey

Service client : Ryan Moore

Assurance qualité : Nathan McKeegan & Bryon Quick

Gestion des licences : Renée Harris

IELLO POUR LA VERSION FRANÇAISE

Traduction française : Antoine Prono (Transludis)

Relecture française : Maëva Debieu Rosas,
Guillaume Dejonghe

Graphisme version française : Charlie Metz

© 2022 Bézier Games, Inc. Tous droits réservés. La reproduction, la transmission et l'expédition de copies physiques ou numériques des règles ou d'autres éléments de jeu sont interdites sans l'autorisation expresse de Bézier Games, Inc.

Bézier Games et le logo Bézier Games sont des marques enregistrées de Bézier Games, Inc. Sync or Swim est une marque déposée de Bézier Games, Inc.

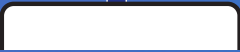


© 2023 IELLO SAS pour la version française.



ICONOGRAPHIE

- Les icônes listées ci-dessous apparaissent sur les cartes Élément. Elles se combinent souvent entre elles.
- Référez-vous à l'application pour obtenir le détail de chaque carte.

Icône / terme	Définition
 	Chaque nageur applique cette consigne indépendamment des autres nageurs.
 	Chaque nageur choisit l'une ou l'autre de ces deux options, indépendamment des autres nageurs.
 	Tous les nageurs doivent appliquer cette consigne.
 	Le capitaine choisit l'une ou l'autre de ces deux options, et tous les nageurs doivent appliquer la consigne choisie.

Icône / terme	Définition
	Un nageur applique la première consigne, un autre la deuxième, et le reste de l'équipe la troisième. Si un nageur joue une carte valable pour plusieurs consignes, il décide après coup, une fois toutes les cartes révélées, à quelle consigne elle s'applique.
	Deux nageurs appliquent la première consigne, et le reste de l'équipe la seconde. Si un nageur joue une carte valable pour plusieurs consignes, il décide après coup à quelle consigne elle s'applique.
	N'importe quel nombre.
	Désigne une caractéristique devant être identique aux autres cartes.
	Couleur de carte. Les cartes grises n'ont aucune couleur et ne peuvent donc pas être utilisées.
	Carte bleue. Carte jaune. Carte verte.
	Carte affichant au moins une main (gauche, double, ou droite).
	Carte affichant au moins un pied (gauche, double, ou droit).

Icône / terme	Définition
Différent	Désigne une caractéristique devant être différente des autres cartes.
Pair	Chiffres pairs (2, 4, 6, 8, 10).
Impair	Chiffres impairs (1, 3, 5, 7, 9).
Suite	Suite numérique (par exemple, 4-5-6-7-8).
	Ne pas jouer de carte avec la caractéristique indiquée. Si aucune caractéristique n'est indiquée, ne pas jouer de carte.
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	Carte avec le chiffre indiqué.
Voisins	Désigne les nageurs immédiatement à votre gauche et à votre droite.
#+	Carte supérieure ou égale à ce chiffre (par exemple, 8+ désigne les cartes 8, 9 ou 10).
#-	Carte inférieure ou égale à ce chiffre (par exemple, 4- désigne les cartes 4, 3, 2 ou 1).
Somme	Désigne la valeur totale des cartes jouées une fois additionnées.