



2-4



25'



8+

**SIT
DOWN!**

ILLUSTRATEUR

Clément MASSON

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT

Michaël DEROBERTMASURE

GRAPHISTES

Marie OOMS & Anthony MOULINS

GESTIONNAIRE DE PROJET

Didier DELHEZ

rue Sanson 4, BE-5310 Longchamps • +32 468 37 51 31
info@sitdown-games.com • sitdown-games.com

AUTEUR

Karl LANGE • «Je voudrais remercier les personnes/groupes suivants: Laura Lange, Aaron Lim, Eris Alar, Stella Jahja, Kim Brebach, Incubator Melbourne playtest group, Tabletop Game Designers Australia (TGDA), and Cardboard Edison.»

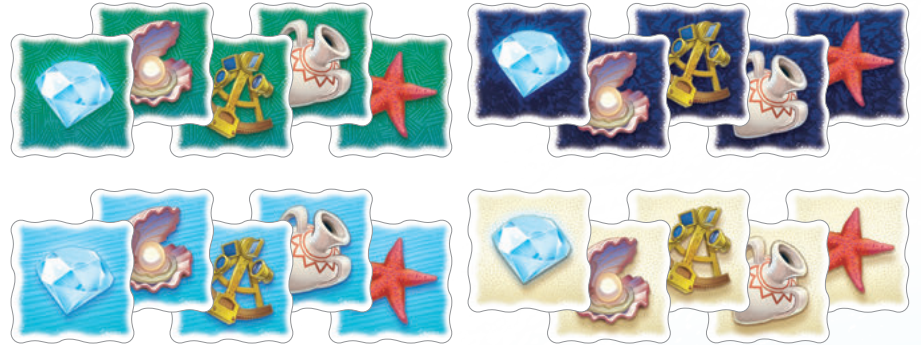
Un jeu Sit Down ! publié par Megalopole. ©Megalopole (2025). Tous droits réservés. Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. **ATTENTION**: ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. • Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. • Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole.



MATÉRIEL



4 cubes Pieuvre



72 tuiles Objet

9 tuiles Diamant, 12 tuiles Perle, 15 tuiles Sextant, 17 tuiles Amphore & 19 tuiles Étoile de mer



64 jetons Point(s) de victoire

22 × 1, 16 × 3, 18 × 5, 10 × 10, 6 × 25



12 tuiles Pièce



Recto (): jeu de base



Verso (): version avancée (voir page 8)

8 tuiles Abysse



Recto: jeu de base ()

Verso: version Kids (): voir page 7

4 plateaux Joueur



1 jeton Premier joueur

INSTALLATION

IMPORTANT

Placez toutes les tuiles Objet & tuiles Pièce **face Tentacule cachée**.

Mélangez lesdites tuiles ensemble, puis constituez des piles (voir ci-dessous) afin de préparer l'aire de jeu **1**.

Exemple
d'une tuile Objet:



Recto.

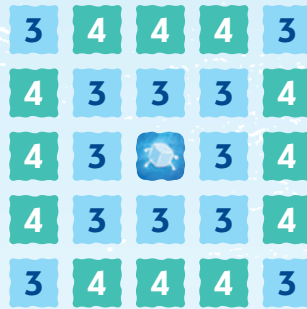


Verso (face Tentacule).

Les deux schémas ci-dessous indiquent le nombre de piles, de tuiles dans chaque pile et leur disposition, selon le nombre de joueurs.



Mise en place des tuiles
Pièce & tuiles Objet
à **2 joueurs**.

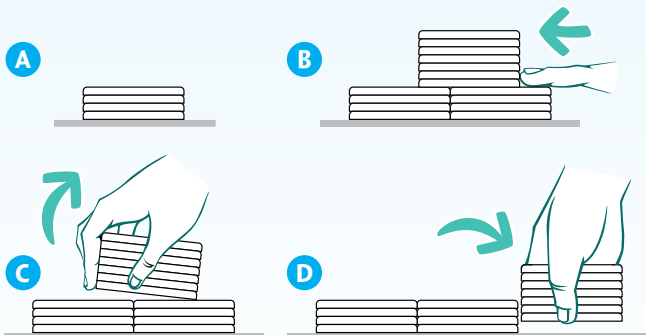


Mise en place des tuiles Pièce
& tuiles Objet à **3 ou 4 joueurs**.
L'emplacement central reçoit
la tuile Abysses A (voir page 8).

Veillez à laisser un espace de **4 à 5 cm** entre deux piles.

ASTUCE

Par facilité, créez une pile du nombre de tuiles souhaité, puis utilisez-la comme gabarit.



Placez les jetons à côté de l'aire de jeu afin de former une **réserve générale** **2**.

Placez des tuiles Abysses **3**, face visible, dans la **réserve générale**...

2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
5 tuiles Abysses	6 tuiles Abysses	7 tuiles Abysses

Les tuiles Abysses non-utilisées sont laissées dans la boîte de jeu.

L'espace devant vous constitue votre **zone personnelle** **4** qui contient votre **plateau Joueur** (face visible) et le **cube Pieuvre** de même couleur **5**.
Le premier joueur, désigné au hasard, y conserve aussi le **jeton Premier joueur** **6**.



VOCABULAIRE

ADJACENT..... Dans ce jeu, la notion d'adjacence ne s'applique qu'**orthogonalement**; jamais en diagonal.

AIRE DE JEU..... L'ensemble des cases où les cubes Pieuvre sont déplacés afin de collecter des tuiles.

CASE..... Le sommet d'une pile ou une tuile Abysses de l'aire de jeu.

PILE..... Composée de 1 à 6 tuiles Objet, Pièce ou Abysses.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous enchaînez les manches jusqu'à ce que la fin de partie soit déclenchée. Durant une manche, tous les joueurs jouent **une action** à leur tour.
En commençant par le premier joueur puis en tournant en sens horaire, chacun effectue son tour de jeu.

À VOTRE TOUR...

SI VOTRE CUBE PIEUVRE EST DANS VOTRE ZONE PERSONNELLE

Vous **devez** le poser sur une case libre (sans autre cube) en **lisière de l'aire de jeu** en l'orientant comme vous le souhaitez.

Exemple: toutes les cases  *ici en vert sont valides pour y poser votre cube car elles sont libres et en lisière de l'aire de jeu.*



Vous pouvez poser votre cube sur une face sur laquelle une tuile est déjà magnétisée suite à un tour précédent.



SI VOTRE CUBE PIEUVRE EST DANS L'AIRE DE JEU

Vous **devez** jouer une action parmi les quatre suivantes:

Rouler

Pivoter

Scorer

Passer

Rouler

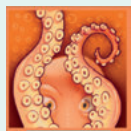
IMPORTANT

Vous ne pouvez choisir l'action **Rouler** que s'il y a une case libre **adjacente** à votre cube!

Cette action consiste à faire rouler votre cube à la manière d'une roue. Faites rouler votre cube de son emplacement actuel vers une case libre adjacente. Votre cube effectue donc une rotation de 90°.

Si votre cube était sur une case contenant au moins une tuile Objet ou Pièce au début de l'action, il emporte avec lui – par magnétisme – la première tuile de ladite case.

Exemple:



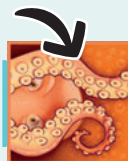
1

La tuile bleue est magnétisée à votre cube.



2

Soulevez légèrement votre cube **puis** faites-le «rouler» vers une case libre adjacente.



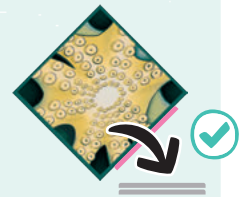
3

Une fois votre cube posé, la tuile orange est également magnétisée.


Après qu'une tuile a été magnétisée à votre cube, la seule manière de l'en retirer est de jouer l'action **Scorer** (voir page suivante).

Chaque face de votre cube ne peut recevoir qu'une seule tuile à la fois.

Vous pouvez faire rouler votre cube sur une face sur laquelle une tuile est déjà magnétisée. Toutefois, ce mouvement n'ajoutera aucune tuile à votre cube.



Les tuiles Abysses

Si votre cube a emporté avec lui la dernière tuile d'une pile, prenez une tuile **Abysses** et posez-la, face  visible, sur l'emplacement vidé.

Vous pouvez déplacer votre cube sur une tuile **Abysses**, mais il n'y a rien à y collecter.

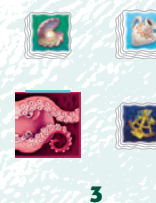
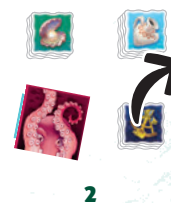


À 3 ou 4 joueurs, dès que vous déplacez votre cube sur la tuile **Abysses A** (au centre de l'aire de jeu) vous pouvez immédiatement jouer une seconde action **Rouler**.

Pivoter

Faites pivoter votre cube sur lui-même, horizontalement, à 90°, 180° ou 270°. Votre cube ne se déplace pas sur une autre case et sa face supérieure ne change donc pas.

Exemple:
vous pivotez
votre cube
à 180°.



1

2

3

Scorer

Cette action consiste à déplacer votre cube de l'aire de jeu à votre zone personnelle.

Vous pouvez alors en récupérer les tuiles de votre choix : toutes, certaines ou aucune.

🌿 Posez les **tuiles Pièce** récupérées de votre cube à **côté** de votre plateau Joueur; chacune rapportera **3** 🍀 en fin de partie.

🌿 Posez les **tuiles Objet** récupérées de votre cube à **côté** de votre plateau Joueur. Puis, **scorez immédiatement** chaque **série de tuiles Objet** de **même type** ainsi récupérée (peu importe la couleur de fond):

Nombre de tuiles de la série, récupérées depuis votre cube	1	2	3	4	5	6
🍀 obtenus	0	2	4	7	10	15

Prenez les jetons 🍀 nécessaires de la réserve générale et conservez-les face cachée.

🌿 Placez maintenant ces tuiles sur les cases de votre plateau Joueur montrant le même objet et la même couleur de fond. Empilez les tuiles identiques sur votre plateau.

Conservez votre cube dans votre zone personnelle jusqu'à votre prochain tour.



Exemple: vous récupérez 1 tuile Pièce que vous posez à côté de votre plateau. Vous récupérez aussi 3 tuiles Étoile de mer & 1 tuile Amphore et décidez de laisser la tuile Sextant sur votre cube. Scorez **4** 🍀 pour les 3 tuiles Étoile de mer et **0** 🍀 pour la tuile Fourchette, puis rangez sur votre plateau Joueur ces 4 tuiles Objet. Vous décidez de récupérer la tuile Sextant ultérieurement; elle reste donc sur votre cube

Passer

Vous choisissez de ne rien faire ce tour-ci.

FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque toutes les **tuiles Abysse** ont été posées :

À 2 joueurs ⇔ 5 tuiles

À 3 joueurs ⇔ 6 tuiles

À 4 joueurs ⇔ 7 tuiles

Terminez la manche en cours afin que chacun ait joué le même nombre de tours.

Ensuite, effectuez une dernière action *Scorer* pour récupérer toutes les tuiles présentes sur votre cube.

Scoring final

Vous scorez des 🪙 de quatre manières différentes...

- 1 En additionnant tous vos jetons 🪙 récoltés durant la partie.



- 2 Scorez 3 🪙 par 🗺️ que vous possédez et ignorez ces tuiles pour la suite de cette phase.



En remportant des majorités parmi les 9 catégories (5 objets et 4 couleurs de fond)...

- 3 Pour chaque couleur de fond (horizontal) :
le joueur majoritaire gagne 5 🪙 et le second joueur gagne 2 🪙.

- 4 Pour chaque objet (vertical) :
le joueur majoritaire et le second gagnent des 🪙, selon l'objet, comme suit :

	Étoile de mer	Amphore	Sextant	Perle	Diamant
PREMIÈRE PLACE	3 🪙	4 🪙	5 🪙	6 🪙	7 🪙
DEUXIÈME PLACE	0 🪙	1 🪙	2 🪙	3 🪙	4 🪙

ÉGALITÉS

Les joueurs à égalité reçoivent tous les 🪙 de la position convoitée.

Mais en cas d'égalité pour la première place, aucun 🪙 n'est octroyé pour la deuxième place.

À l'issue du *scoring* final, le joueur totalisant le plus de 🪙 l'emporte.

En cas d'égalité, celui ayant le plus de tuiles Objet l'emporte.

Si l'égalité persiste, une nouvelle partie s'impose.

REMARQUE Nous ne mentionnons ci-dessous que les modifications à appliquer aux règles qui précèdent afin de pouvoir jouer avec les plus jeunes.



Mise en place

Utilisez la face  des plateaux Joueur. Les jetons  ne sont pas utilisés dans la version Kids.

Tour de jeu

Seules deux actions sont possibles : *Rouler* ou *Récupérer votre cube*.

ROULER

Si votre cube se trouve dans votre zone personnelle

Vous devez poser votre cube **sur une case** libre en lisière de l'aire de jeu. Cela **termine** votre tour de jeu.

Si votre cube se trouve dans l'aire de jeu

Déplacez votre cube sur une case libre adjacente en le pivotant comme bon vous semble, mais de manière à le poser sur une de ses faces libres (sans tuile magnétisée).

Après avoir joué l'action *Rouler*, si les 6 faces de votre cube contiennent une tuile, vous **devez** immédiatement jouer en plus l'action *Récupérer votre cube* (voir colonne suivante).

IMPORTANT


Si aucune case adjacente n'est libre, vous ne pouvez pas jouer l'action *Rouler*; vous **devez** jouer l'action *Récupérer votre cube*.




RÉCUPÉRER VOTRE CUBE

Récupérez votre cube et détachez-en **toutes** les tuiles, puis posez-les sur les emplacements valides de votre plateau Joueur.

Chaque case de votre plateau Joueur ne peut accueillir qu'**une seule tuile valide**. Une tuile est valide si elle correspond aux caractéristiques de la case :

 **Case montrant un objet sur un fond non-multicolore** : la tuile doit montrer le même objet sur la même couleur de fond que la case.


 **Case montrant un objet sur un fond multicolore** : la tuile doit montrer le même objet que la case, peu importe la couleur de fond de la tuile.


 **Case de couleur non-multicolore, sans objet** : la tuile doit avoir la même couleur de fond que la case, peu importe l'objet de la tuile.



Conservez les tuiles Pièce à côté de votre plateau Joueur.

Empilez dans l'ordre de votre choix (face tentacule vers le bas) les tuiles Objet que vous n'avez pas pu poser sur votre plateau Joueur (car il n'y a pas/plus d'emplacement valide pour les accueillir) puis :

 utilisez cette pile pour **remplacer** une tuile Abysse au choix de l'aire de jeu. Ladite tuile Abysse retourne à la réserve générale.

 s'il n'y a pas de tuile Abysse dans l'aire de jeu, posez ladite pile **sur** la pile la plus basse de l'aire de jeu (au choix s'il y en a plusieurs).

Votre cube vide reste dans votre zone personnelle dans l'attente de votre prochain tour de jeu.

Fin de partie

La fin de partie est déclenchée lorsqu'un joueur pose la seizième et dernière tuile sur son plateau personnel.

- Terminez la manche en cours de manière à ce que tous les joueurs aient pu jouer le même nombre de tours.
- Contrairement au jeu standard, **ne jouez pas** ensuite une ultime action *Scorer*, et il n'y a pas de scoring final.
- Le joueur ayant son plateau Joueur complété est déclaré vainqueur.

Si plusieurs joueurs remplissent la condition de victoire, celui possédant le plus de **tuiles Pièce** remporte la partie.

Si l'égalité persiste, une nouvelle partie s'impose.



VERSION AVANCÉE

REMARQUE

Cette version avancée n'est pas compatible avec la version Kids.

La mise en place et le déroulement de la partie sont identiques à ceux du jeu de base, à l'exception des changements suivants:

- ❄ À 3 ou 4 joueurs, placez au centre de l'aire de jeu une tuile Pouvoir au hasard, parmi les huit disponibles.
- ❄ Durant la partie, **les tuiles Abysses sont placées face Pouvoir visible**.

Il y a deux possibilités pour déclencher le pouvoir d'une tuile Abysses:

- ❄ Vous pouvez déclencher l'effet d'**une** tuile Abysses visible et adjacente à votre cube. Vous ne jouez alors **aucune autre action** durant votre tour.
- ❄ Si vous venez de **rouler** votre cube **sur** une tuile Abysses, vous pouvez déclencher son pouvoir.

Pouvoir des tuiles Abysses



A. Jouez l'action *Rouler*.



F. Prenez une des tuiles visibles de l'aire de jeu, **adjacente à votre cube**, et échangez-la avec une tuile de votre plateau Joueur. La tuile arrivant sur votre plateau doit être posée sur l'emplacement lui correspondant.



B. Échangez la tuile du dessus de votre cube avec une tuile de votre plateau Joueur. Si aucune tuile n'est présente au-dessus du cube ou sur votre plateau joueur, vous ne pouvez pas activer ce pouvoir.



G. Échangez la position de votre cube avec celle d'un cube adverse, au choix. Les deux cubes doivent conserver leur orientation initiale.



C. Prenez votre cube sans en modifier l'orientation et posez-le sur une case libre au choix de l'aire de jeu.



H. Intervertissez deux **piles** libres de l'aire de jeu sans en consulter le contenu.



D. Prenez n'importe quelle tuile visible de l'aire de jeu et ajoutez-la à la face **supérieure** de votre cube. Cette face doit être libre pour que ce pouvoir puisse être déclenché.



I. Échanger la tuile du dessus de votre cube avec la tuile du dessus d'un cube adverse présent sur l'aire de jeu. Chaque cube concerné doit posséder une tuile sur sa face supérieure.



E. Réorientez votre cube comme vous le souhaitez mais sans en réorganiser les tuiles, et sans le déplacer de case.