Aqualin

TACTIQUE AQUATIQUE

UN JEU DE PLACEMENT ET DE TACTIQUE POUR 2 JOUEURS DE 8 ANS ET PLUS

APERÇU ET BUT DU JEU

Une multitude de créatures marines se débat dans les récifs et tente de trouver la meilleure place dans un banc d'animaux marins. Dès qu'une méduse s'éloigne, une étoile de mer se précipite pour prendre sa place à côté d'une autre étoile de mer.

Les joueurs tentent d'assembler les plus grands bancs d'animaux marins possibles : l'un des joueurs rassemble les créatures marines de même type, et l'autre les créatures marines de même couleur. Plus un banc d'animaux marins est grand, plus il rapporte de points de victoire. Celui qui a le plus de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

MATÉRIEL



1 plateau Récif



36 tuiles Créature marine

MISE EN PLACE

Disposez le plateau (le Récif) entre les deux joueurs au centre de la table. Mélangez toutes les tuiles Créature marine, et formez une **Réserve face cachée** à côté du plateau.

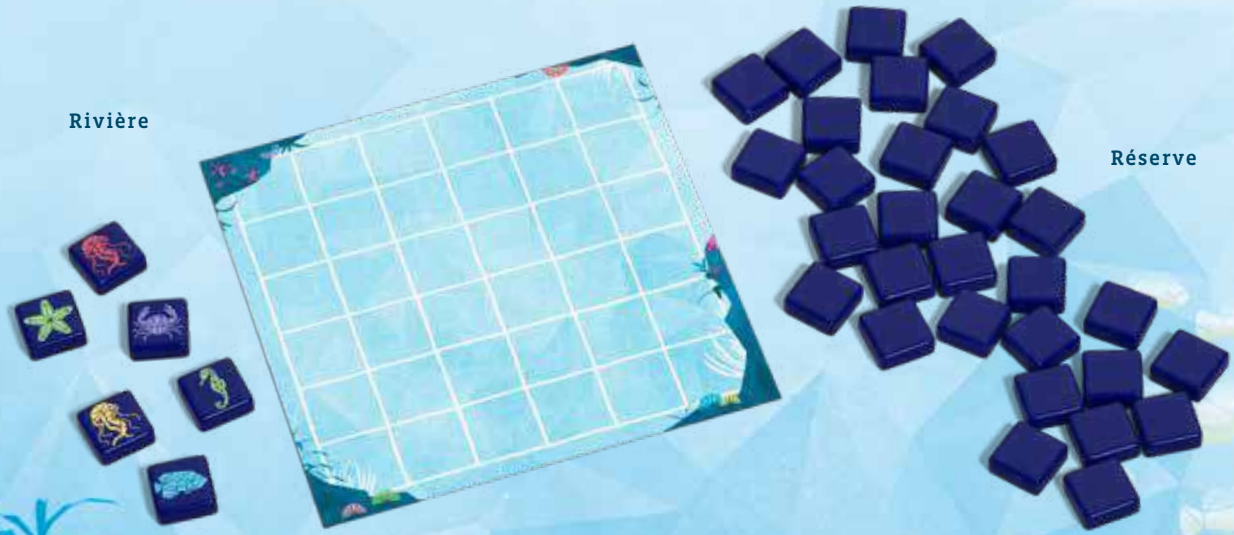
Prenez 6 tuiles au hasard parmi celles-ci, et posez-les **face visible** à côté du plateau. Il s'agit de la **Rivière**.

Choisissez ensemble l'objectif de chacun des deux joueurs :

- l'un doit former des bancs de **même type** ;
- l'autre doit former des bancs de **même couleur**.

Un **banc** est un groupe de tuiles adjacentes qui possèdent le même type d'animaux ou la même couleur.

Le dernier à s'être baigné dans la mer commence la partie et devient le joueur actif.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Un tour de jeu est composé de trois phases :

1. **Déplacer une Créature marine**
2. **Placer une nouvelle Créature marine sur le Récif**
3. **Compléter la Rivière**

1. Déplacer une Créature marine

Remarque : *Cette phase n'a pas lieu lors du premier tour.*

Avant de prendre une tuile Créature marine depuis la Rivière, le joueur actif peut, **s'il le souhaite**, déplacer une Créature marine sur le plateau. La tuile peut être glissée de n'importe quel nombre de cases **le long de sa ligne ou de sa colonne** (mais elle ne peut pas sauter une autre tuile ou dépasser le bord du plateau).

2. Placer une nouvelle Créature marine sur le Récif

Le joueur actif choisit une tuile Créature marine **depuis la Rivière** et la place sur une case vide du plateau. La tuile peut être placée à côté d'une autre, mais ce n'est pas une obligation.

Conseil : *Afin de garder une meilleure vue d'ensemble du plateau, disposez les tuiles de même type d'animaux dans le même sens.*

3. Compléter la Rivière

Avant la fin de son tour, le joueur actif prend une tuile de la Réserve face cachée et l'**ajoute à la Rivière** (face visible). Puis, c'est au tour de l'autre joueur, qui devient le joueur actif.

Remarque : *S'il n'y a plus de tuiles dans la Réserve, vous ne pouvez plus compléter la Rivière. Dans ce cas, jouez jusqu'à ce que la Rivière soit vide.*

Les joueurs jouent chacun leur tour jusqu'à ce que les 36 tuiles Créature marine aient été placées sur le plateau. Procédez ensuite au décompte des points.

Exemple 1
« Déplacer une Créature marine »



Nina doit assembler des bancs de même type. Elle pousse le crabe jaune vers le crabe violet.

Exemple 2
« Placer une nouvelle Créature marine sur le Récif »



Afin d'empêcher Marc de déplacer le crabe jaune vers le banc jaune, Nina y place un crabe rose.

DÉCOMPTE DES POINTS

Le nombre de points de chacun des joueurs se calcule grâce aux bancs d'animaux marins sur le récif. Une créature marine peut aussi bien compter pour un banc de même couleur que pour un banc de même type.

Un **banc** est un groupe de deux tuiles adjacentes ou plus qui sont de même type ou de même couleur. Pour former un banc, les tuiles doivent **se toucher par l'un de leurs côtés** (les tuiles en diagonale ne comptent pas).

Pour procéder au calcul des points, laissez toutes les tuiles sur le plateau. Comptez d'abord tous les bancs de même couleur (bleu, vert, rose…). Puis, comptez ceux de même type (crabe, poisson, méduse…). Le tableau ci-dessous indique combien de points vous obtenez pour chaque banc :

Tuiles par banc	2	3	4	5	6
Points	1	3	6	10	15

Remarque : *Une tuile seule ne forme pas de banc et ne rapporte donc pas de points !*

En cas d'égalité, le joueur qui remporte la partie est celui qui n'a pas commencé.

Exemple de décompte :



Marc joue les bancs de ***même couleur*** *:*
bleue (4 tuiles = 6 points, 2 tuiles = 1 point),
verte (1 point),
rose (3 points),
violette (3 points),
rouge (3 points)
jaune (2 x 1 point).
Il marque un total de ***19 points****.*

Nina joue les bancs de ***même type****. Elle compte donc les crabes (1 point), les méduses (1 point), les hippocampes (2 x 1 point), les étoiles de mer (10 points), les poissons (6 points) et les tortues (1 point). Cela fait un total de* ***21 points*** *: elle remporte donc la partie !*

REVANCHE

Vous souhaitez rejouer ? Échangez vos objectifs : si vous deviez faire des bancs de même type, faites alors des bancs de même couleur, et vice versa !



Auteur : Marcello Bertocchi est un joueur expérimenté qui s'intéresse à tous les styles de jeux. Après quelques années passées au Japon, il est rentré en Italie plein d'expériences, de nouveaux jeux et de nouvelles idées, et a aussi rencontré sa femme. Il étudie et collectionne depuis peu les jeux de stratégie pour deux joueurs, et a fondé XVgames, une petite maison d'édition qui se spécialise dans les jeux à deux. Son jeu *FeudaLink* a gagné, en 2018, la seconde place du concours de jeux Premio Archimed. Il est désormais publié sous le nom *Aqualin* chez KOSMOS.

Illustrations : Sophie Rekasowski
Graphisme : Sensit Communication
3D : Andreas Resch
Développement produit : Monika Schall
Rédaction : Alexandra Kunz
Traduction française : Laura Muller-Thoma
Relecture française : Maëva Debieu, Robin Houpier
Édition française : IELLO

© 2020 KOSMOS Verlag Stuttgart, Allemagne
© 2021 IELLO pour la version française
IELLO – 9, avenue des Érables, lot 341 – 54180 Heillecourt, France
www.iello.com

Tous droits réservés
Fabriqué en Allemagne