

# AQUATIKA

Auteur : **Alexandre Droit**

Illustrateur : **Martin Texier**

Éditeur : **Jeux FK**

© Jeux FK 2016 - Règle, marque, dessins et modèle déposés

Un jeu pour 2 poissons de 8 à 108 ans 1/2

Durée moyenne d'une partie : 15 minutes

**Contenu :** 1 règle français-anglais, 1 plateau de jeu et 18 pièces (3 pieuvres, 3 requins, 3 poissons volants de chaque couleur).

**But du jeu :** être le premier à amener une de ses pièces dans le camp adverse.

**Avant de se jeter à l'eau !** Chaque joueur positionne ses 9 pièces comme il le souhaite sur les 9 cases de sa couleur. Le dernier à avoir mangé du poisson commence !

**Les pièces :** elles se déplacent toutes d'une seule case à la fois, en avant, en diagonale ou sur un des côtés. En aucun cas, elles ne peuvent reculer, même pour protéger leur camp ou pour prendre une pièce adverse (dessin n°1).

**Chaque pièce dispose d'un pouvoir supplémentaire :**



## La pieuvre

Cette bestiole aux multiples tentacules peut recouvrir n'importe quelle pièce (hormis une autre pieuvre), de son camp ou du camp adverse. Elle vient se placer dessus pour la recouvrir. Aux tours suivants, elle pourra ainsi se déplacer avec sa proie, dont elle pourra se dissocier à tout moment si elle le souhaite (et en profiter par exemple pour recouvrir une nouvelle pièce lors d'un autre tour de jeu, ou pas !).

Pendant la partie, chaque joueur a le droit de soulever uniquement ses propres pieuvres (afin de vérifier quelles proies se cachent dessous).

D'un commun accord, les joueurs pourront décider, en début de partie, qu'il est interdit de soulever aussi bien les pieuvres adverses que les siennes.



## Le requin

Il a faim ! Il peut dévorer n'importe quelle pièce (y compris un autre requin, voire même une pièce de son propre camp). Pour manger une pièce, il prend sa place et la sort du plateau.

Attention ! Si le requin décide de manger une pieuvre, il mange aussi l'éventuelle proie qui se cache dessous (qu'il s'agisse de l'une de ses propres pièces ou d'une pièce adverse).



## Le poisson volant

Il n'a l'air de rien sous ses dehors aériens. Et pourtant, il peut sauter allègrement par-dessus une ou plusieurs pièces. Il doit obligatoirement y avoir une case libre (et une seule) entre chaque saut. Il peut aller dans toutes les directions (en avant, sur le côté ou en diagonale), mais doit impérativement rester dans le même axe lors d'un même tour de jeu (dessin n°2).

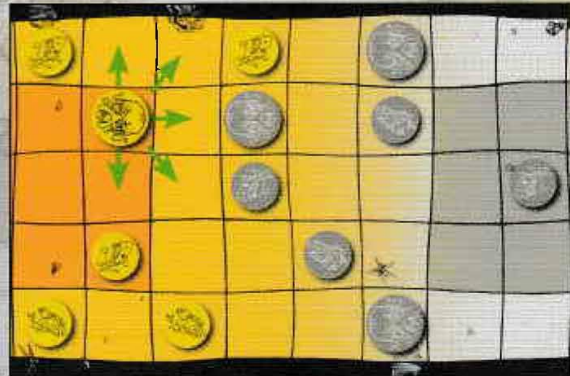


## Fin de partie !

Pour remporter la partie et devenir "le roi des océans", il faut être le premier à amener une de ses pièces dans le camp adverse sur la case correspondant à sa couleur.

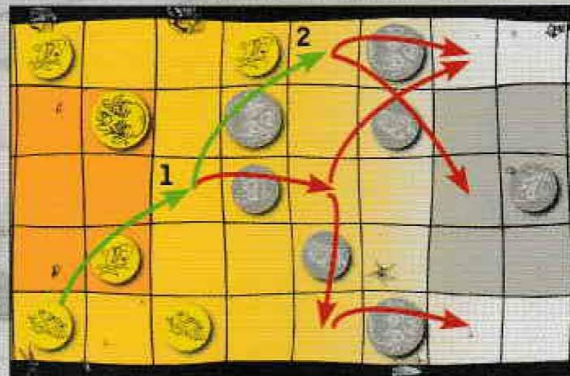
Et voilou ! Maintenant, à vous de plonger dans le monde merveilleux d'Aquatika !

## Dessin n°1 :



Toutes les pièces se déplacent d'une seule case à la fois, en avant, en diagonale ou sur un des côtés. Attention ! Aucun retour possible (même pour prendre, hein !)

## Dessin n°2 :



Une case libre suffit. Le poisson volant jaune peut donc sauter par-dessus le requin jaune (1) et s'arrêter sur cette case ou bien poursuivre en sautant par-dessus la pieuvre grise et s'arrêter sur la case suivante (2). En revanche, il ne peut pas, dans le même tour de jeu, changer de trajectoire (flèches rouges).

## Remerciements de l'auteur :

Un grand MERCI à...

- François Koch pour sa gentillesse et son esprit d'équipe, c'était vraiment top de bosser comme ça !
- Martin Texier pour ses chouettes illustrations et ses questions pertinentes,
- Guillaume Desbiolles pour les chouettes illustrations du prototype,
- tous les CAListes, pour les tests divers et surtout les belles énergies,
- tous ceux qui m'accueillent dans leur boutique et autres lieux "magiques" où l'on joue,
- tous ceux qui ont joué, jouent ou joueront à Aquatika,
- Fabienne Guillot pour tout !