



Aquarium Logic

Author Sébastien Decad
Design Philip Giordano

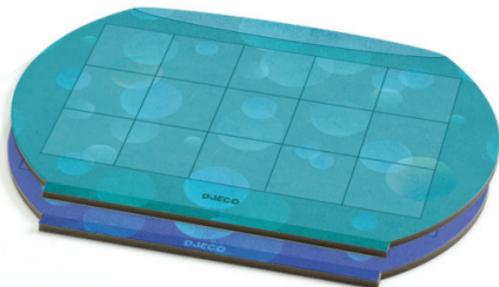


7-99
7-99
ano years
años Jahre



Aquarium Logic

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x 2



x 30



x 13

Contenu du jeu : 2 plateaux aquarium, 13 jetons (5 hippocampes, 3 étoiles de mer, 2 coraux, 2 poissons et 1 coffre au trésor), 30 cartes défi (3 niveaux de difficulté croissants)

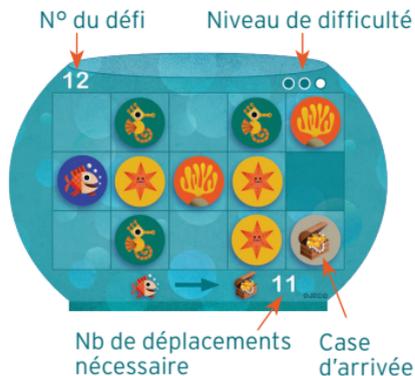
But du jeu : trouver le chemin qui permettra au(x) poisson(s) d'atteindre le coffre au trésor.

Mise en place du jeu :

Choisissez une carte défi et l'aquarium qui lui correspond : l'aquarium violet pour les défis de niveau 1 numérotés de 1 à 10 et l'aquarium bleu pour les défis de niveau 2 et 3 numérotés de 11 à 30.

Positionnez les jetons nécessaires au défi sur l'aquarium comme indiqué sur la carte.

Le chiffre en bas de la carte indique le nombre de déplacements nécessaires pour atteindre le coffre au trésor.



Résoudre le défi :

Déplacez les jetons sur le plateau pour permettre au(x) poisson(s) d'arriver jusqu'au trésor tout en respectant le nombre de déplacement(s) imposé(s) et les possibilités de déplacement de chaque jeton.

- Les jetons se déplacent uniquement sur une case libre (sauf sur la case trésor où les poissons se superposent).
- Il est interdit de soulever les jetons ou de faire passer un jeton au-dessus d'un autre.
- Un jeton qui change de case compte pour 1 déplacement.
- Le coffre au trésor est uniquement réservé au(x) poisson(s). Les autres espèces ne peuvent pas s'y poser.
- Le poisson ne peut pas se déplacer sur les cases foncées.

Le déplacement des jetons :



Le poisson se déplace vers la **droite, la gauche, le haut ou le bas**



L'étoile se déplace uniquement vers le **haut ou le bas**



L'hippocampe se déplace uniquement vers la **droite ou la gauche**



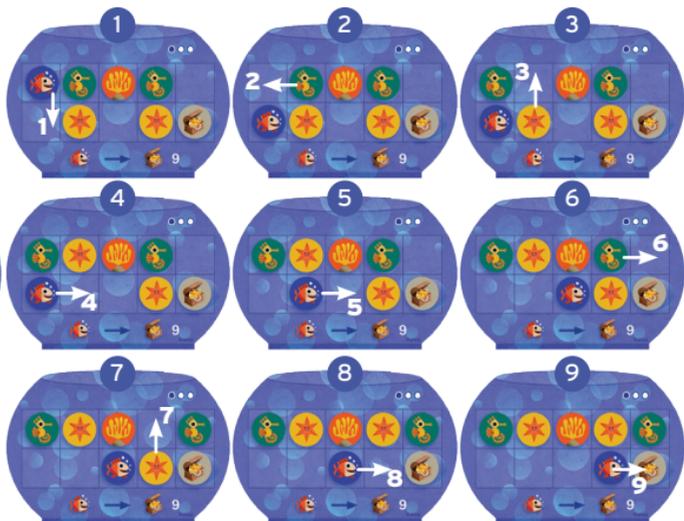
Le corail est fixe et **ne peut être déplacé**



Le trésor est la case d'arrivée et **ne peut être déplacé**

Une fois que le ou les poisson(s) se retrouve(nt) sur la case avec le trésor, le défi est gagné !

Exemple de défi à réaliser en 9 déplacements :



Solutions en fin de livret.

Des défis de Sébastien Decad.





