

PieroCioni



Shark Park™

SELECTION TENKIGAMES SILVER COLLECTION



TENKIGAMES
games for fun

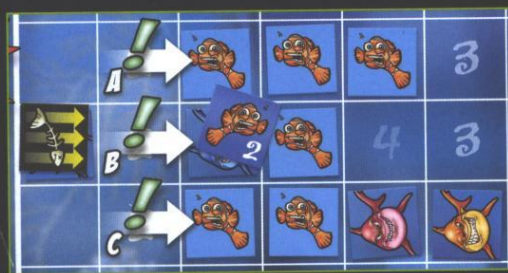
Rules
Spielregeln
Règles
Spelregels
Regole



SharkPark™

COMPOSANTS

La boîte de SharkPark™ contient tout ce qui est nécessaire pour nourrir un requin affamé :



1 J'ai un petit creux : l'Arête de Poisson positionnée sur le Requin orange, orientée de gauche à droite, provoque la « frayeur » qui a un effet sur les cases A, B et C. Les Poissons présents sur les cases influencées par la « frayeur », se déplacent dans la direction indiquée par la tuile, en provoquant un « effet domino » sur les cases suivantes. Sur la ligne de mouvement de la case A, les Poissons se déplacent d'une position. Sur la ligne de la case B, le Requin bleu mange un Poisson par effet du même mouvement. Par contre le Requin rose ne mange pas parce que le Poisson adjacent ne se déplace pas, étant donné que « l'effet domino » est interrompu par la case vide qui le précède, malgré le déplacement du Poisson depuis la case C.



12

1 plateau de jeu très coloré : sur lequel est dessinée la carte de l'océan, divisée en 60 cases. Certaines sont numérotées de 2 à 4 et représentent le Banc de Poissons. Le plateau indique également le niveau de faim, dans l'ordre suivant : J'ai un petit creux (vert), Faim (jaune) et Je meurs de faim ! (rouge). Dispose le plateau au centre de la table de manière à ce que tous les joueurs puissent facilement l'atteindre.

16 tuiles cartonnées Requin : (bleu, violet, orange et rose) vous représentent vous, pauvres Requins affamés et votre position dans l'océan ;

36 tuiles cartonnées Poisson : représentent tous ces bons Poissons, et au dos se trouve un numéro (2, 3 ou 4) qui indique les points de victoire ;

1 tuile cartonnée Arête de Poisson : c'est la tuile spéciale qui représente la « source de frayeur », un effet spécial qui vous sera expliqué après ;

4 pièces en bois, de couleur : (bleu, violet, orange et rose) une par joueur et elles indiquent votre niveau de faim sur le plateau.

Et pour finir, la **règle du jeu**, ce que tu es en train de lire.

Nous avons mis aussi une tuile cartonnée Poisson en plus pour chaque décompte de manière à ce qu'il soit possible de remplacer les éventuelles tuiles perdues ou abîmées. Nous ne voudrions surtout pas que nos pauvres requins n'aient plus rien à manger ...

PREPARATION DU JEU

Choisis une couleur et prend tous les Requins et la pièce en bois de cette couleur.

Attention ! au cours d'une partie à 3 ou 4 joueurs, chacun d'entre eux n'utilisera que 3 Requins, le quatrième ne sera pas utilisé.

Mets la pièce en bois de ta couleur sur le niveau de faim J'ai un petit creux (vert).

Forme le Banc de Poissons : les cases centrales du plateau sont numérotées (2, 3 et 4). Toutes les tuiles Poisson ont une valeur (2, 3 ou 4). Mets les tuiles Poisson sur le plateau en créant les correspondances.

Exemple : sur les cases ayant le numéro 2 pose un Poisson ayant 2



comme valeur et fais la même chose pour les Poissons à 3 et 4 points. Les Poissons doivent tous être placés avec leur numéro caché, de manière à ce qu'on ne voit pas leur nombre de points.

Le premier à jouer sera celui qui a mangé du poisson en dernier pour déjeuner, ensuite on continuera dans le sens des aiguilles d'une montre.

Mettez vos Requins en place, un à la fois en suivant l'ordre, sur les cases extérieures du plateau, l'un après l'autre jusqu'à les avoir tous mis en place. Il n'est pas possible de mettre plus d'un Requin sur chaque côté de la carte de l'océan.

Maintenant le jeu peut commencer.

TOUR DE JEU

Pendant ton tour, tu dois effectuer chacune des étapes suivantes, dans l'ordre indiqué :

- 1 - Faire peur aux Poissons
- 2 - Déplacer les Requins
- 3 - Contrôler le niveau de faim.

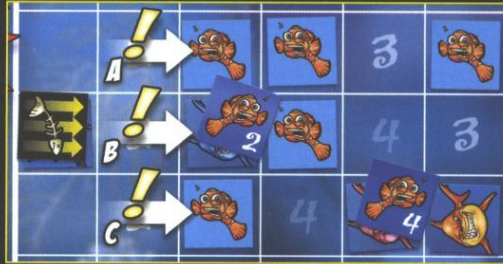
1. Faire peur aux Poissons : choisis un Requin parmi ceux qui sont présents sur le plateau, même celui d'un adversaire si tu veux. Mets la tuile Arête de Poisson sur le Requin que tu as choisi. Les flèches (frayeur) sur la tuile Arête de poisson indiquent la direction que les Poissons suivent en échappant au Requin choisi. Essaie de pousser les Poissons entre les mâchoires de tes Requins et pas entre celles de tes adversaires.

La frayeur influence les trois cases en face du Requin que tu as choisi et son effet continue dans la direction indiquée par la tuile (exemple 1). Si les cases frappées par la frayeur contiennent des Poissons, ceux-ci se déplaceront d'une case dans la direction indiquée par la tuile. Si lors du déplacement les Poissons pénètrent sur des cases occupées par d'autres Poissons, ceux-ci également se déplaceront de la même manière, en provoquant un « effet domino ». Si un Poisson pénètre sur une case vide l'effet prend fin. Quand un Poisson pénètre sur une case occupée par un seul Requin, il est mangé. Le contrôleur du Requin obtiendra les points de victoire indiqués sur le dos de la tuile Poisson.

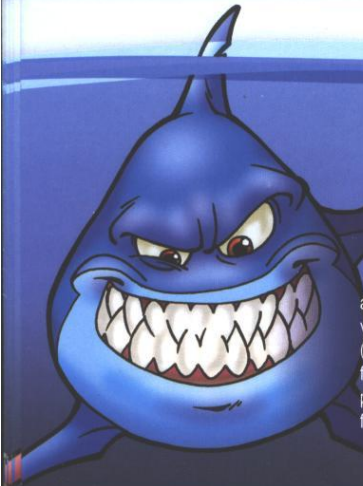
Pendant la fuite, les Poissons pourraient pénétrer sur les cases extérieures de l'océan, où vous avez positionné les Requins au début du jeu. Ensuite, ils pourraient être poussés en dehors de la carte de l'océan. Si cela se produit, le Poisson se sauve et doit être retiré du jeu.

Rappel : les Poissons mangés sont conservés découverts en face de toi. Leur nombre de points doit pouvoir être vu par tous les adversaires.

2. Déplacer les Requins : pendant ton tour, tu as à ta disposition 2 points de déplacement pour déplacer tes Requins. L'utilisation d'actions spéciales particulières (Cours ! ou Vole !!!) peut augmenter ces points. Chaque point de déplacement permet à un Requin de se déplacer d'une case. Le déplacement doit être horizontal ou vertical, jamais en diagonale.



2 Faim : l'Arête de Poisson positionnée sur le Requin orange, orientée de gauche à droite, provoque la « frayeur » qui a un effet sur les cases A, B et C. Comme dans le cas précédent, les Poissons présents sur les cases influencées par la « frayeur », se déplacent dans la direction indiquée par l'Arête de Poisson. Cette fois également, le Poisson présent sur la ligne de mouvement de la case A se déplace d'une position. Ci-dessous également, le même effet que celui décrit précédemment survient sur la case B : le Requin bleu mange un Poisson. Mais cette fois, le Requin rose mange également parce que, malgré la case vide, le mouvement du Poisson de la case C se répercute sur toute la ligne parce que Peur ! n'est pas interrompue par une seule case vide.



Rappel : tu n'es jamais obligé d'utiliser tous les points de déplacement dont tu disposes et, surtout, tu peux créer toutes les combinaisons de déplacement que tu veux !

Exemple : avec 2 points de déplacement tu peux choisir de déplacer deux Requins, tous les deux d'une case, ou bien un Requin, de deux cases.

3. Contrôler la faim : après le déplacement des Requins, si tu n'as mangé aucun Poisson, tu dois augmenter le niveau de faim de tes Requins. Le niveau de faim augmente de J'ai un petit creux (vert) à Faim (jaune) ou de Faim (jaune) à Je meurs de faim ! (rouge). Les niveaux Faim (jaune) et Je meurs de faim ! te permettent d'effectuer plusieurs actions spéciales que nous verrons plus loin. A chaque fois que tu manges un ou plusieurs Poissons, ton niveau de faim retombe à J'ai un petit creux (vert).

Attention ! le niveau de faim de tes Squales est modifié uniquement pendant ton tour de jeu. Les Poissons éventuellement mangés pendant le tour d'un autre joueur ne font pas diminuer le niveau de faim.



QUEL GUEULETO !

La partie prend immédiatement fin au moment où tous les Poissons à 4 points ont été retirés du jeu. Qu'ils aient été mangés ou qu'ils se soient sauvés n'a pas d'importance. Chaque joueur fait la somme des valeurs de tous les Poissons qu'il a mangés. Celui qui obtient le plus grand nombre de points a gagné. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a mangé le plus de Poissons à 4 points qui a gagné. Si la partie est

3 Je meurs de faim ! : l'Arête de Poisson positionnée sur le Requin orange, orientée de gauche à droite, provoque la « frayeur » qui a un effet sur les cases A, B et C. Si le Requin orange Meurt de faim ! l'effet provoqué par l'Arête de Poisson est Terreur !!! et toutes les tuiles, aussi bien les Poissons que les Requins, se déplacent dans la direction indiquée, en ignorant l'interruption des cases vides. Par conséquent, aucun Requin ennemi ne mange étant donné qu'eux aussi se déplacent de la même manière que les Poissons. Le requin rose est mordu par le requin orange.

encore à égalité, ce sera celui qui a mangé le plus grand nombre de Poissons à 3 points qui aura gagné.

ACTIONS SPECIALES

Pour « Faim »

Si au début de ton tour de jeu le niveau de faim de tes Requins est « Faim », tu pourras choisir une seule des actions spéciales suivantes (mais tu n'es pas obligé de la faire) :

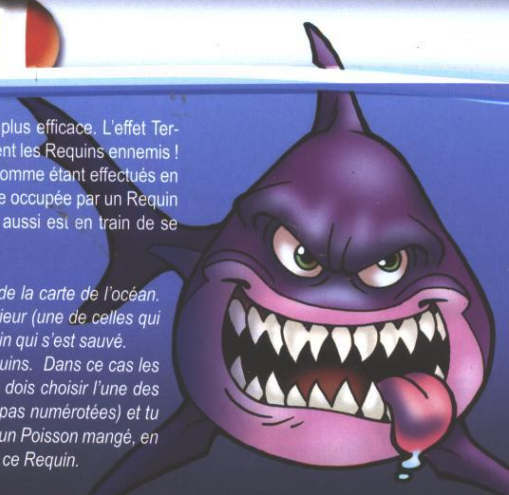
Peur ! C'est comme la frayeur, mais plus efficace. En effet, « l'effet domino » n'est pas interrompu par une case vide. (voir exemple 2). Si tu décides d'utiliser Peur !, le niveau de faim de tes Requins diminue immédiatement à J'ai un petit creux (vert).

Cours ! C'est comme un déplacement normal, mais doublé : tes Requins ont à disposition 4 points de déplacement au lieu de 2. Tu peux utiliser ces points comme tu veux. Si tu utilises Cours ! le niveau de faim de tes Requins diminue immédiatement sur J'ai un petit creux (vert).

Pour « Je meurs de faim ! »

Si au début de ton tour de jeu le niveau de faim de tes Requins est « Je meurs de faim », tu pourras choisir une seule des actions spéciales suivantes (mais tu n'es pas obligé de la faire) :





Terreur !!! C'est comme Peur ! mais c'est encore plus efficace. L'effet Terreur !!! est tellement puissant qu'il épouvante également les Requins ennemis ! Tous les mouvements dans l'océan sont considérés comme étant effectués en même temps. Un Poisson qui se déplace sur une case occupée par un Requin ennemi ne sera pas mangé parce que le Requin lui aussi est en train de se sauver !

Cas particuliers :

- les Requins ennemis sont poussés en dehors de la carte de l'océan. Tu dois choisir l'une des cases libres du bord extérieur (une de celles qui ne sont pas numérotées) et tu dois y placer le Requin qui s'est sauvé.

- les Requins ennemis sont poussés sur tes Requins. Dans ce cas les Requins ennemis seront mordus (exemple ③). Tu dois choisir l'une des cases du bord extérieur (une de celles qui ne sont pas numérotées) et tu dois y mettre le Requin qui a été « mordu ». Prends un Poisson mangé, en choisissant celui que tu veux, au joueur qui contrôle ce Requin.

Si tu décides d'utiliser Terreur !!!, le niveau de faim de tes Requins diminue immédiatement sur J'ai un petit creux (vert).

Vole !!! C'est comme un déplacement normal, mais triplé : le joueur a à sa disposition 6 points de déplacement au lieu de 2. Tu peux utiliser ces points comme tu veux. Si ton Requin Vole !!! le niveau de faim de tes Requins diminue immédiatement sur J'ai un petit creux (vert).

Exception : Quand le niveau de faim est Je meurs de faim ! (rouge), tu peux aussi décider d'effectuer des actions spéciales de niveau Faim (jaune). Si tu choisis cette option, le niveau de faim de tes Requins diminue seulement d'un niveau. Le niveau descend à Faim (jaune) au lieu de descendre directement à J'ai un petit creux (vert).

VARIANTES

Sonar : si vous voulez vous amuser avec un jeu plus « stratégique », essayez de jouer avec les Poissons à découvert, c'est-à-dire avec les points de victoire visibles. De cette manière la conquête des points se fait moins au hasard et le jeu sera plus intéressant.

Vivier : si vous voulez que votre repas dure plus longtemps, remettez toujours en jeu les Poissons qui s'enfuient du plateau. Le joueur qui les a fait se sauver choisit une case libre parmi les cases numérotées et met le Poisson dessus, en respectant la correspondance. Répétez la procédure pour chaque Poisson qui s'est enfui. Les poissons sont positionnés avant de déplacer ses Requins. Si cette condition ne peut être remplie, alors le Poisson ne rentre pas dans le jeu (ce sera pour une autre fois !).

CREDITS

Auteur : **Piero Cioni**

Règle : **Piero Cioni, Gabriele Mari, Giacomo Santopietro, Gianluca Santopietro, Demis Savini**

Illustrations : **Demis Savini, Barbara Chies et Giancarlo Calvitti**

Graphisme : **e-Nigma Ravenna**

Traduction : **AST di Angela Schultz**

Supervision : **Gianluca Santopietro**

Editeur : **Luca Pansecchi**

Remerciements : **à tous ceux qui ont contribué au playtest du jeu.**

A Giovanni Melega, Andrea « Sargon » Cupido, Marco Ferrandi, Raffaele Cingottini, Yves Phaneuf et La Ludoteca dei Cacciatori di Teste.

Copyright ©2005 TENKIGAMES Srl
Via Alessandrini 30
48018 Faenza (RA) ITALY
www.tenkigames.com
TENKIGAMES™ et SharkPark™
sont des marques déposées TENKIGAMES Srl.
Tous droits réservés.