

The classic game of aquatic survival by Julian Courtland-Smith



Vin d'jeu d'aide

Tour d'un joueur

1) Jouer une tuile de sa main (facultatif)

A jouer immédiatement :



Prendre 1 **requin** en réserve & le poser sur la tuile juste retirée. **Nageurs** -> out



Prendre 1 **baleine** en réserve et la poser sur la tuile juste retirée.



Pion **barque** -> tuile juste retirée. Pions **persos** dans la mer → **dans la barque** (si de trop, le joueur actif décide)



Retirer tous les persos, serpents de mer, requins, baleine et calamars géants (ext) dans l'hex de mer libéré & dans les **6 hex adjacents**.



Fin de la partie immédiate (le plus de points gagne)

A jouer au début de votre tour : (1 fois jouée, la retirer du jeu)



Déplacer 1 de vos **nageurs** de **3 hex** max (on ne peut pas l'utiliser pour monter sur une île refuge)



Déplacer 1 de vos **barques** de **3 hex** max



Déplacer 1 **serpent de mer** présent sur le plateau vers **1 hex inoccupé**



Déplacer 1 **requin** présent sur le plateau vers **1 hex inoccupé**



Déplacer 1 **baleine** présente sur le plateau vers **1 hex inoccupé**

A jouer n'importe quand de façon défensive : (1 fois jouée, la retirer du jeu)



Lorsqu'un autre joueur **déplace** 1 **requin** dans 1 **hex** contenant 1 de vos **nageurs** : **retirer** ce requin **du jeu** avant qu'il ne mange les nageurs.



Lorsqu'un autre joueur **déplace** 1 **baleine** dans 1 **hex** contenant 1 de vos **barques** : **retirer** cette baleine **du jeu** avant qu'il ne chavire la barque.



2) **Bouger vos pions perso ou vos pions barques** (facultatif / phase passée si plus de persos en jeu))

Max 3 hex

Personnages :

- D'1 hex terre à 1 hex terre adjacent
- D'1 hex terre à 1 barque d'une zone de mer adjacente (si 1 des 3 places = libre)
- D'1 barque vers 1 barque adjacente (si 1 des 3 places = libre)
- D'1 barque vers 1 hex d'une île refuge

Interdit de revenir sur l'île centrale si on l'a quittée (sauf si dans le lagon central avec aucune connexion à la mer)

Nageurs :

- Max 1 hex / tour
- D'1 hex terre vers 1 hex mer & D'1 barque vers 1 mer est 1 mvt de nageur
- 1 nageur peut monter sur une barque sur le même hex (= mvt d'un nageur)
- 1 nageur peut aller sur 1 île refuge = 1 mvt
- Si dans 1 hex avec serpent de mer ou requin : retiré du jeu

Barques :




- N'importe quel joueur peut déplacer n'importe quelle barque inoccupée
- Max 1 barque / hex de mer
- Contient max 3 persos
- Contrôle :
 - Celui qui a la majorité des persos : seul lui peut déplacer la barque
 - Si pas de majorité : chacun à son tour
- Dans hex serpent de mer : barque & persos retirés du jeu
- Dans hex baleine : barque retirée du jeu & persos = nageurs

3) **Supprimer 1 tuile terre** (obligatoire)

Priorités :

- 1° : 1 tuile plage avec 1 tuile mer adjacente
- 2° : 1 tuile plage
- 3° : 1 tuile forêt avec 1 tuile mer adjacente
- 4° : 1 tuile forêt
- 5° : 1 tuile montagne avec 1 tuile mer adjacente
- Pions persos → en mer
- Regarder le dos de la tuile (la garder, la jouer immédiatement)

4) **Lancer le dé rouge** (obligatoire) & **déplacer 1 créature** (facultatif)

	Déplacer 1 serpent de mer d'1 hex : <ul style="list-style-type: none"> → Barque + nageurs = retirés du jeu → Nageurs = retirés du jeu → Barque sans nageur : rien
	Déplacer 1 requin de 1 ou 2 hex : s'arrêter dès qu'il rencontre des nageurs → retirés du jeu
	Déplacer 1 baleine de 1 à 3 hex : s'arrête dès qu'elle rencontre 1 barque occupée par des persos (n'affecte pas 1 barque vide): <ul style="list-style-type: none"> → retirer la barque du jeu → Les persos = nageurs