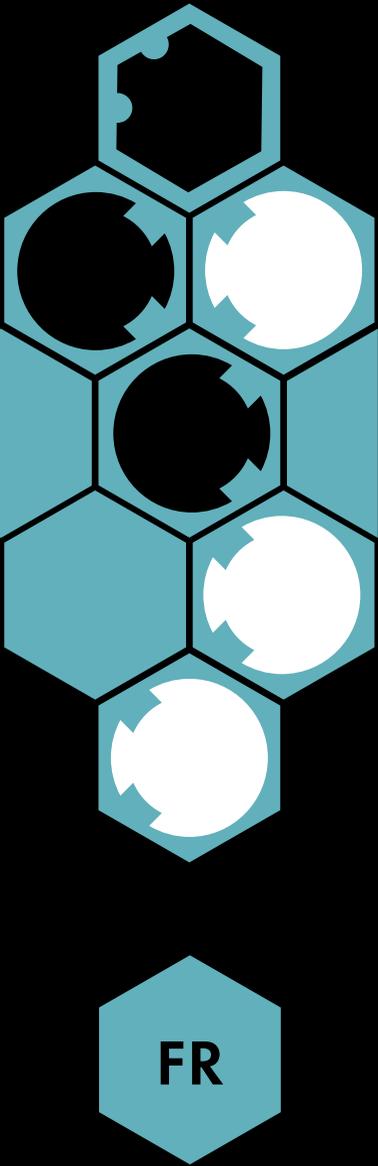


XOK

PRENEZ GARDE AUX REQUINS !



XOK

PRENEZ GARDE AUX REQUINS !

Auteurs : Joël et Rafael Escalante
Design : Ewelina Proczko

Nombre de joueurs : 2
Durée d'une partie : environ 15 min.
Age : dès 8 ans

Xok est un jeu facile à prendre en main et qui a une grande profondeur. Pour gagner, vous devez connecter 10 pions de votre couleur. Mais faites attention aux requins de votre adversaire ! Ils mangent vos poissons et perturbent en permanence non seulement vos plans, mais également le plateau de jeu. Qui aura le mordant nécessaire et la meilleure tactique ? Plongez dans l'eau trouble pour le découvrir !

N.B. : Les mayas appelaient les requins Xok, qu'on prononce choc [ʃok].

Contenu :

- 1 Plateau de jeu en coton
- 12 Requins (3× avec 2 gueules et 3× avec 1 gueule en noir et en blanc)
- 28 Poissons (14× noirs, 14× blancs)

Mise en place :

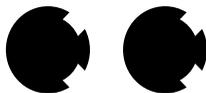
Déroulez le plateau de jeu et placez-le au centre de la table. Choisissez une couleur, récupérez les 6 requins et 14 poissons de votre couleur et déposez-les devant vous. Ils forment votre réserve.

Déroulement du jeu :

La personne ayant choisi le blanc commence, puis vous jouez chacun à votre tour.

À votre tour, effectuez l'une des deux actions suivantes :

- **Jouer deux poissons**

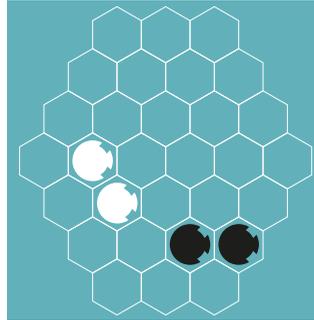


- **Jouer un requin**



JOUER DEUX POISSONS

Placez deux poissons de votre réserve sur deux cases adjacentes vides du plateau de jeu. Vous ne pouvez jamais placer vos poissons sur des cases déjà occupées. L'orientation de vos poissons n'a aucune importance.



Mia a choisi le blanc et commence. Elle choisit l'action « Jouer deux poissons ». Elle place ses deux poissons blancs côte à côte sur deux cases vides. Ensuite, c'est au tour de Robin, qui décide également de jouer deux de ses poissons noirs.

JOUER UN REQUIN

Vous commencez la partie avec le même nombre de requins : 3 petits requins à une gueule et 3 grands requins à 2 gueules.

Choisissez un requin dans votre réserve et placez-le sur le plateau en suivant les règles suivantes :

- Vous pouvez placer votre requin soit sur une **case vide**, soit sur un **poisson adverse**, en orientant une gueule de votre requin vers une case adjacente de votre choix.
- Votre requin doit manger au moins un poisson adverse.
- Vous ne pouvez **jamais placer** votre requin **sur vos propres poissons**.
- Les requins joués restent sur la case jouée jusqu'à la fin de la partie.

Les requins ne mangent donc pas d'autres requins ni les poissons de leur couleur. Ils mangent uniquement les poissons adverses.

MANGER DES POISSONS

Si vous jouez un requin, il doit manger au moins un poisson adverse.

Les **petits requins** n'ont qu'une seule gueule avec laquelle ils peuvent manger 1 poisson.

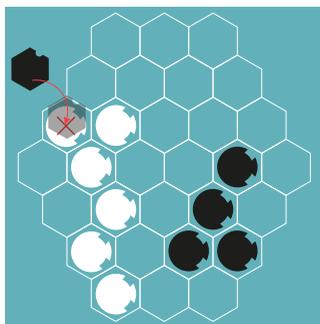
Les **grands requins** ont deux gueules avec lesquelles ils peuvent manger jusqu'à 2 poissons. Ils ne diffèrent que par la disposition de leurs deux gueules.

De plus, un requin mange le poisson adverse sur lequel il est posé. Un petit requin peut ainsi manger jusqu'à 2 poissons et un grand requin jusqu'à 3.

Note : Si vos poissons ont été mangés, vous les récupérez et vous pourrez les réutiliser à votre tour.

UN REQUIN PEUT SE NOURRIR DE DIFFÉRENTES MANIÈRES

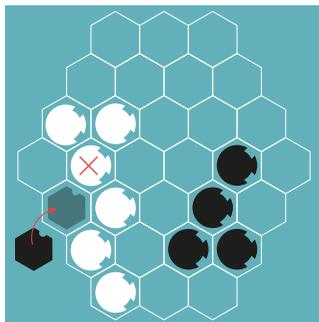
1. Placer un requin sur un poisson : Quand vous placez un petit ou un grand requin sur un poisson adverse, celui-ci est mangé.



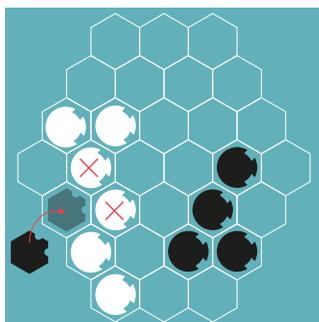
Robin utilise un petit requin noir. Il le place directement sur le poisson blanc de Mia et le mange. Mia remet ce poisson blanc dans sa réserve.

2. Manger des poissons avec la gueule : Si la gueule pointe vers un poisson adverse, celui-ci est alors mangé.

Avec le grand requin, vous pouvez donc manger 1 ou 2 poissons de cette manière. Tout poisson adverse situé devant une gueule est mangé.



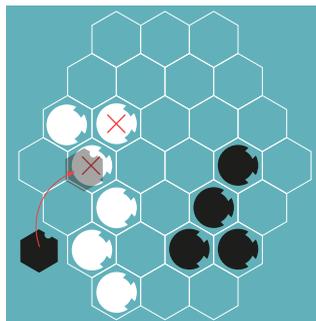
Robin place son petit requin noir sur une case vide. Le poisson blanc de Mia est ainsi mangé.



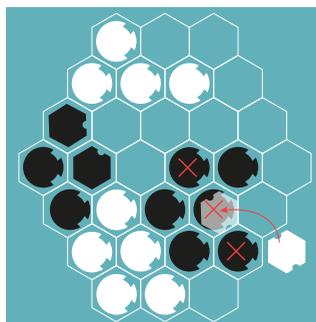
Robin joue son grand requin noir et oriente les deux gueules vers les deux poissons blancs. Ils sont donc mangés.

3. Combiner la pose et la gueule : En plaçant votre requin sur un poisson adverse tout en orientant sa ou ses gueules vers un ou deux poissons adverses adjacents, votre requin mangera tous ces poissons. **Un petit requin peut ainsi manger jusqu'à 2 poissons et un grand requin jusqu'à 3.**

N'oubliez pas : un requin doit manger au moins 1 poisson pour être joué, peu importe de quelle manière.



Robin place son petit requin sur le poisson blanc de Mia et la gueule pointe vers un autre poisson blanc. De cette manière, le petit requin de Robin mange deux poissons blancs.

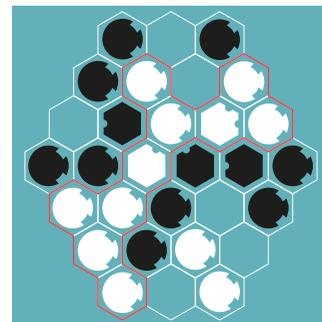


Mia utilise un grand requin avec les gueules opposées. Celui-ci mange le poisson noir sur lequel il est placé ainsi que les deux poissons noirs qui font face à ses gueules.

Conseil stratégique : Parfois, il est judicieux que votre requin ne mange pas tous les poissons possibles : ainsi vous ne donnez pas à votre adversaire la chance de libérer des cases qui mettraient vos propres poissons en danger.

FIN DU JEU :

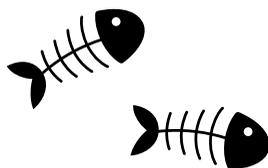
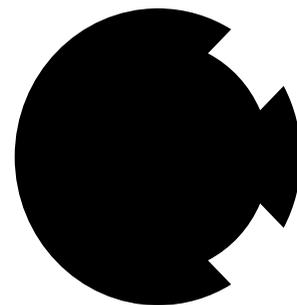
La partie s'arrête dès qu'une personne parvient à former une chaîne d'au moins 10 poissons et requins. Elle gagne alors la partie.



Mia a réussi en premier à former sa chaîne de 10 poissons et requins.

Cas particulier : Si à votre tour vous ne pouvez poser ni deux poissons ni un requin, alors la partie s'arrête immédiatement et la personne ayant créé la plus longue chaîne de pièces à sa couleur gagne. En cas d'égalité, celui ou celle qui a le plus de requin dans sa plus longue chaîne gagne. Si l'égalité persiste, vous gagnez ensemble.

Le saviez-vous ? Les poissons-pilotes noir et blanc n'ont pas peur des requins. Au contraire, ils nagent à leurs côtés et les débarrassent des parasites.



Traduction : Lisa Waldvogel
Relecture : Translation Circus
(Silas Rummel)

