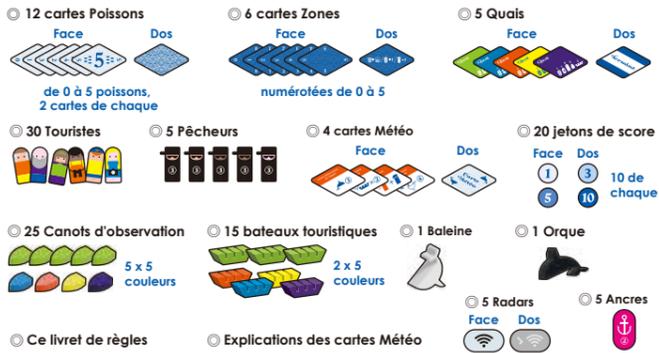


Orques et baleines blanches abondent dans la baie, qui est devenue un haut lieu touristique. Tout le monde veut observer les cétacés, mais ils ne se montrent pas toujours, et pas toujours là où on les attend. À la tête de l'une des petites entreprises promenant les visiteurs, vous devez décider où envoyer vos bateaux, en vous basant sur vos observations, ou en suivant vos concurrents.

ヤマ

Matériel



タニ

1. But du jeu

Les joueurs tentent de prédire dans laquelle des six zones vont apparaître la Baleine et l'Orque. Cela dépend du nombre de poissons sur les cartes entourant chaque zone. La Baleine apparaît toujours là où il y a le plus de poissons, l'Orque là où il y en a le moins, mais au début de la partie, personne ne sait où sont les poissons. Les joueurs vont donc observer les cartes et placer leurs bateaux là où ils pensent que les touristes pourront prendre les meilleures photos. À la fin de chaque manche, un joueur marque des points si ses bateaux se trouvent sur la même zone que l'Orque ou la Baleine. Le joueur ayant le plus de points à l'issue de la deuxième manche est vainqueur.



ヤマ

2. Mise en place

1 Chaque joueur prend les éléments ci-dessous et les place devant lui :

Quai x1	placé face visible.	Touriste x6	
Canot d'observation de la même couleur x5		Ancre x1	
Bateau touristique de la même couleur x3		Radar x1	placé face visible. *à 2 joueurs, chacun prend 2 radars

2 Chacun place les touristes sur ses bateaux. Un bateau doit emporter 3 touristes, un autre 2, le dernier 1 seul. Les bateaux sont ensuite placés sur le quai.

3 Choisissez, comme vous le souhaitez, un premier joueur.

4 Mélangez les cartes Zone et placez-les, face cachée, sur la table, comme indiqué sur le schéma ci-contre. Une fois toutes les cartes placées, **retournez-les face visible**.

5 Mélangez les cartes Poissons et placez-les, face cachée, comme indiqué sur le schéma ci-dessous.

Carte Zone face visible

5 Carte Poissons

4 Cartes Zones

6 Jetons de score

Baleine

Orque

Cartes Météo
Utilisées lors de la deuxième manche

Pêcheurs
Parfois utilisés lors de la deuxième manche.

6 Placez les jetons de score, la Baleine, l'Orque, les cartes Météo et les pêcheurs à côté de la surface de jeu. Les éléments restants ne sont pas utilisés et sont remis dans la boîte.

タニ

ヤマ

3. Tours de jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle, en sens horaire. **À son tour, un joueur doit soit A) observer et naviguer ou B) passer**. Un joueur qui n'a plus de canots, ou qui ne peut plus placer ou déplacer de bateau, doit choisir de passer.

A. Observer et naviguer

Étape 1 Observer les poissons

Regardez une carte Poissons de votre choix, reposez-la face cachée, et placez l'un de vos canots à côté.

*Vous pouvez à tout moment regarder les cartes à côté desquelles se trouve l'un de vos canots.



Une fois par manche, durant la phase 1 de son tour de jeu, un joueur peut utiliser son radar pour révéler une carte Poissons. La carte est retournée face visible. Le jeton Radar est retourné pour indiquer qu'il ne peut plus être utilisé.



* Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur dispose de deux Radars par manche, mais ne peut en utiliser qu'un seul par tour.

タニ

Étape 2 Naviguer vers une zone où peuvent apparaître la Baleine ou l'Orque

Si vous avez regardé une carte Poissons, vous devez déplacer l'un de vos bateaux. Vous devez soit a) envoyer un bateau en mer soit b) déplacer un bateau déjà en mer.



OU



Notes sur le déplacement des bateaux :

- Vous pouvez déplacer l'un de vos Bateaux sur une Zone sur laquelle se trouve déjà un autre de vos Bateaux, ou des Bateaux de vos adversaires.
- Le nombre maximum de bateaux sur une même carte Zone est égal au nombre de joueurs.
- Vous ne pouvez pas déplacer un bateau vers une zone qui se trouve au-delà d'une carte poisson.



Bonus Ancre : Une fois par manche, chaque joueur peut, après avoir déplacé un bateau, jeter une ancre sur sa zone d'arrivée. L'ancre est placée sous le bateau. À la fin de la partie, un bateau au-dessus d'une ancre peut rapporter un bonus de **2 points**.

Notes sur le placement des ancres :

- Il ne peut y avoir qu'une seule ancre par zone.
- Un bateau posé sur une ancre ne peut plus être déplacé.
- Vous ne pouvez pas placer une ancre que sous le bateau que vous venez de déplacer.

B. Passer

Au début de votre tour si vous ne pouvez, ou ne souhaitez pas, placer ou déplacer de bateau, ou si vous n'avez plus de canots, vous devez annoncer « je passe » et retourner votre carte Quai face cachée. Vous ne participez plus à la manche, mais les autres joueurs continuent de jouer normalement.

▼ La manche se termine lorsque tous les joueurs ont passé.

4. Calcul du score

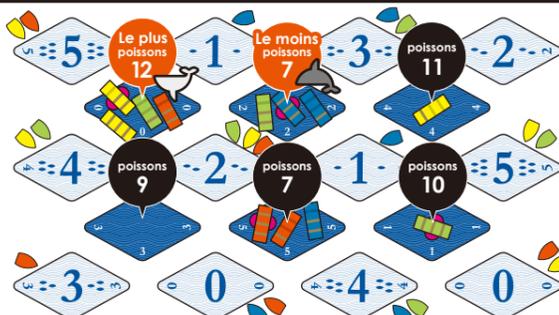
▼ Lorsque tous les joueurs ont passé, retournez toutes les cartes Poissons face visible.

▼ Faites la somme, dans chaque zone, des poissons figurant sur les 4 cartes adjacentes. Consultez ensuite le tableau ci-dessous pour voir où apparaissent la Baleine et l'Orque. Placez les pions Baleine blanche et Orque noire dans les zones correspondantes.

Où apparaît la Baleine?	Où apparaît l'Orque?
La Baleine apparaît dans la zone où se trouvent le plus de poissons.	L'Orque apparaît dans la zone où se trouvent le moins de poissons.
En cas d'égalité, elle apparaît dans la zone la plus poissonneuse au numéro le plus élevé.	En cas d'égalité, elle apparaît dans la zone la moins poissonneuse au numéro le plus bas.

▼ Chaque bateau présent dans l'une de ces deux zones rapporte à son propriétaire autant de points qu'il y a de touristes à bord. Chaque ancre dans ces zones rapporte également 2 points.

Exemple de calcul des scores



	3 Points	2 Points	6 Points	7 Points
			Aucun	
		Aucun		Aucun

5. Fin de la manche

▼ Chacun reprend ses bateaux, ses canots et son ancre, et retourne face visible son quai, ainsi que les radars qui ont été utilisés.

▼ Mélangez les cartes Météo et révélez-en une. Pour en connaître les effets, référez-vous au livre d'explications des cartes Météo.

▼ La nouvelle manche débute à l'étape 4 de la phase de mise en place.

Le joueur ayant obtenu le score le plus élevé lors de la première manche devient le premier joueur de la seconde manche. En cas d'égalité, c'est le premier des ex-æquo, en sens horaire, après le premier joueur de la première manche.

6. Fin de la partie

Le joueur ayant le score total le plus élevé après 2 manches est vainqueur. En cas d'égalité, c'est celui des ex-æquo ayant eu le score le plus élevé à la seconde manche. S'il y a encore égalité, c'est celui des ex-æquo qui était dernier dans l'ordre du tour à la seconde manche.



Attention

- ▼ Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Contient de petits éléments. Risque d'étouffement.
- ▼ Ne pas exposer à la chaleur ou à un environnement humide. Cela peut endommager le matériel.
- ▼ À conserver loin des flammes. Risques de détérioration ou d'incendie.