



Aquarium Logic

Author Sébastien Decad
Design Philip Giordano

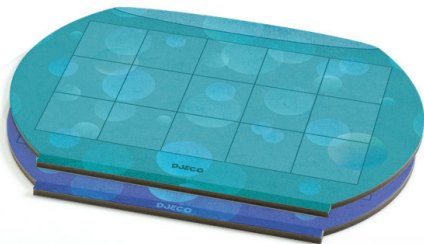


7-99
7-99
ans years
años Jahre



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)

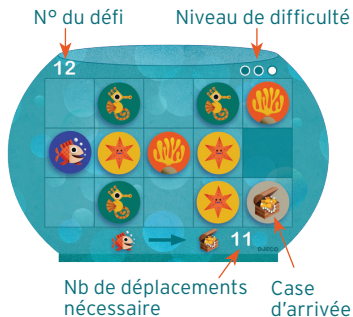
But du jeu : trouver le chemin qui permettra au(x) poisson(s) d'atteindre le coffre au trésor.

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**



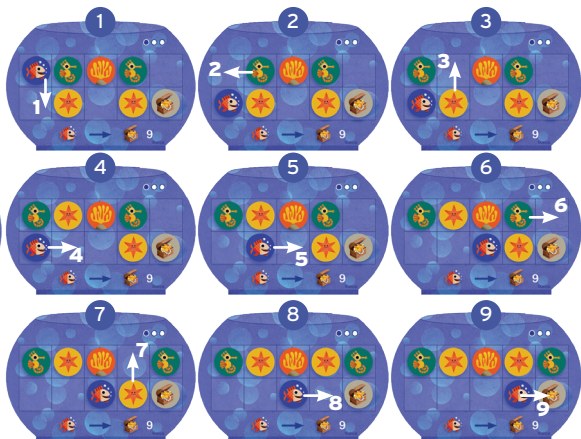
Le corail est fixe et **ne peut être déplacé**



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.



Contents: 2 aquarium boards, 13 tokens (5 seahorses, 3 starfish, 2 corals, 2 fish, and 1 treasure chest), 30 challenge cards (3 difficulty levels).

Aim of the game: Help the fish find their way to the treasure chest.

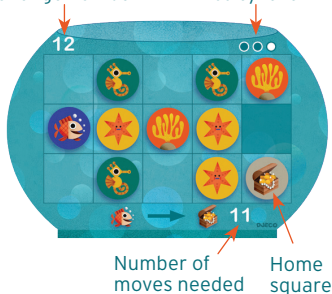
Game set-up:

Choose a challenge card and the corresponding aquarium: the purple aquarium for level 1 challenges, numbered from 1 to 10, and the blue aquarium for level 2 and 3 challenges, numbered from 11 to 30.

Place the tokens needed for the challenge on the aquarium, as shown on the card.

The number at the bottom of the card indicates the number of moves required to reach the treasure chest.

Challenge number Difficulty level



Solving the challenge:

Move the tokens on the board so the fish can reach the treasure chest while respecting the number of moves indicated and the movements allowed for each token.

- The tokens can only be moved to a free square (except for the treasure square, where the fish can be placed on top of each other).
- Players may not lift the tokens off the board and tokens may not jump over one another.
- Moving a token to another square counts as 1 move.
- The treasure chest is for fish only. Other species cannot land there.
- The fish cannot move to the dark squares.

Moving the tokens:



The fish can move **right, left, up and down**



The starfish can only move **up and down**



The seahorse can only move **right and left**



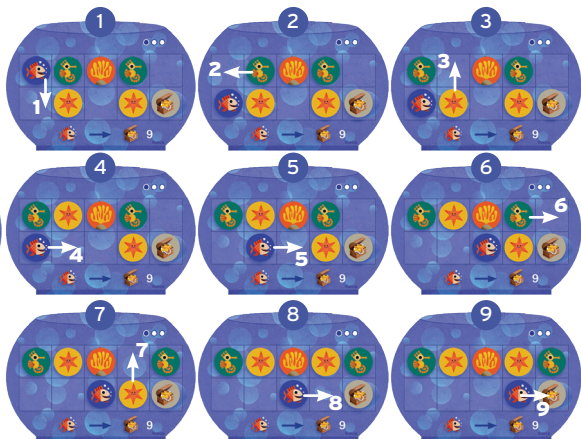
The coral is fixed to the spot and **cannot be moved**



The treasure chest is the home square and **cannot be moved**

When the fish reach(es) the treasure, you have won the challenge!

Example of a challenge to be completed in 9 moves:



Solutions are at the end of the booklet.

Challenges by
Sébastien Decad.

D Spielregeln



7 - 99 Jahre



1 Spieler

Inhalt: 2 Aquarium-Spielfelder, 13 Chips (5 Seepferdchen, 3 Seesterne, 2 Korallen, 2 Fische und 1 Schatztruhe), 30 Aufgabenkarten (3 Level)

Ziel des Spiels: Den Weg finden, über den der/die Fisch/e zur Schatztruhe schwimmt/ schwimmen.

Spielvorbereitung:

Wähle eine Aufgabenkarte und das entsprechende Aquarium: Das lilafarbene Aquarium für Level 1 (Aufgaben von 1 - 10), das blaue Aquarium für Level 2 und 3 (Aufgaben 11 - 30). Lege für die Aufgabe erforderlichen Chips wie auf der Karte dargestellt auf das Aquarium.

Die unten auf der Karte angegebene Zahl stellt die Anzahl der Bewegungen dar, um zur Schatztruhe zu gelangen.



Die Aufgabe lösen:

Ziehe die Chips auf dem Spielfeld, um es dem/den Fisch/en zu ermöglichen, bis zum Schatz zu gelangen. Dabei müssen die angegebene Anzahl an Zügen und die Bewegungsmöglichkeiten jedes Chips eingehalten werden.

- Die Chips können nur auf freie Felder bewegt werden (mit Ausnahme des Schatzfelds, wo die Fische übereinander liegen).
- Die Chips dürfen nicht angehoben oder über einen anderen Chip gezogen werden.
- Wird ein Chip auf ein anderes Feld bewegt, zählt dies als 1 Bewegung.
- Die Schatztruhe ist ausschließlich dem/den Fisch/en vorbehalten. Die anderen Arten können dorthin nicht ziehen.
- Der/die Fisch/e darf/dürfen nicht auf die dunklen Felder ziehen.

Die Bewegungsmöglichkeiten der Chips:



Der Fisch bewegt sich **nach rechts, links, oben oder unten.**



Der Stern bewegt sich ausschließlich **nach oben oder unten.**



Das Seepferdchen bewegt sich ausschließlich **nach rechts oder links.**



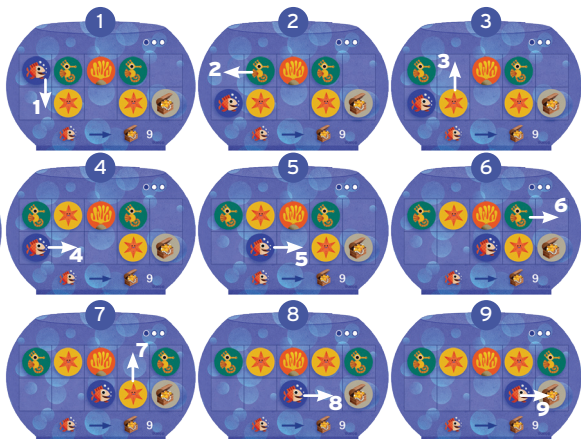
Die Koralle steht fest und kann nicht bewegt werden.



Der Schatz ist das Zielfeld und kann nicht bewegt werden.

Sobald der/die Fisch/e sich auf dem Schatzfeld befindet/befinden, hast du die Aufgabe geschafft!

Beispiel für eine Aufgabe mit 9 Bewegungen:



Lösungen am Ende der Spielanleitung.

Aufgaben von Sébastien Decad.

Contenido del juego: 2 tableros acuario, 13 fichas (5 caballitos de mar, 3 estrellas de mar, 2 corales, 2 peces y 1 cofre del tesoro), 30 cartas de desafío (3 niveles de dificultad)

Objetivo del juego: encontrar el camino por el que los peces podrán llegar al cofre del tesoro.

Preparación del juego:

Se escoge una carta de desafío y el acuario correspondiente: acuario violeta para los desafíos de nivel 1 (1 a 10) y acuario azul para los desafíos de nivel 2 y 3 (11 a 30).

Se colocan las fichas necesarias para el desafío sobre el acuario, como se indica en el mapa.

El número en la parte inferior del mapa indica el número de movimientos necesarios para llegar al cofre del tesoro.



Resolver el desafío:

Se mueven las fichas sobre el tablero para que los peces puedan llegar al tesoro respetando el número de movimientos estipulado y el tipo de movimiento de cada ficha.

- Las fichas se mueven únicamente hacia una casilla libre (salvo la casilla del tesoro, en la que los peces se superponen).
- Está prohibido levantar las fichas o pasar una ficha por encima de otra.
- Cada ficha que se cambia de casilla cuenta como 1 movimiento.
- El cofre del tesoro está reservado para los peces. Las otras especies no pueden colocarse en esa casilla.
- Los peces no pueden moverse hacia las casillas oscuras.

Movimientos de las fichas:



El pez se desplaza hacia **la derecha, la izquierda, arriba o abajo**



La estrella de mar se desplaza únicamente hacia **arriba o hacia abajo**



El caballito de mar se desplaza únicamente **hacia la derecha o la izquierda**



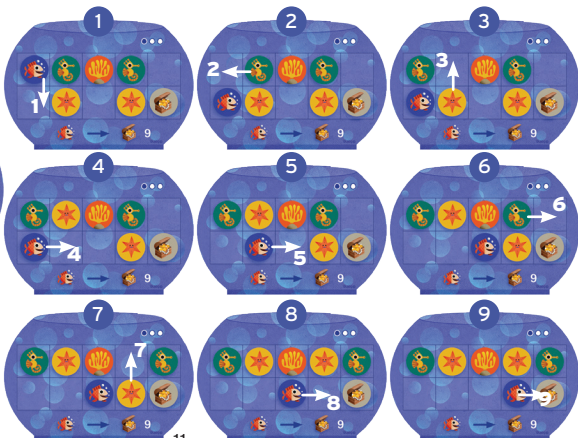
El coral está fijo y **no puede desplazarse**



El tesoro es la casilla e llegada y **no puede desplazarse**

El desafío se supera una vez que los peces llegan a la casilla del tesoro

Ejemplo de desafío de 9 movimientos:



Las soluciones se encuentran al final de las instrucciones.

Desafíos ideados por Sébastien Decad.



Contenuto della scatola: 2 tabelloni acquario, 13 gettoni (5 cavallucci marini, 3 stelle di mare, 2 coralli, 2 pesci e 1 forziere), 30 carte sfida (3 livelli di difficoltà).

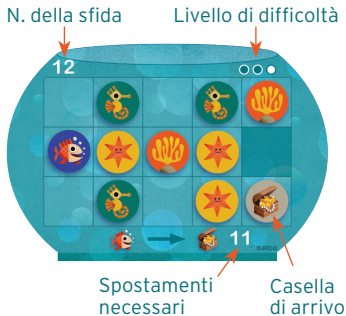
Scopo del gioco: trovare il percorso che permetterà al/i pesce/i di raggiungere il forziere.

Preparazione del gioco:

Scegli una carta sfida e l'acquario corrispondente: l'acquario viola per le sfide di livello 1, numerate da 1 a 10, e l'acquario blu per le sfide di livello 2 e 3, numerate da 11 a 30.

Posiziona i gettoni necessari per la sfida sull'acquario, come indicato nella carta.

Il numero in fondo alla carta indica gli spostamenti necessari per raggiungere il forziere.



Risolvere la sfida:

Sposta i gettoni sul tabellone per permettere al/i pesce/i di arrivare al tesoro rispettando il numero di spostamenti previsto e le possibilità di spostamento di ogni gettone.

- È possibile spostare i gettoni solo su una casella libera (salvo per la casella del tesoro, dove i pesci possono sovrapporsi).
- È vietato sollevare i gettoni o far passare un gettone su un altro.
- Il cambio di casella di un gettone corrisponde a 1 spostamento.
- Il forziere è riservato esclusivamente al/i pesce/i. Le altre specie non vi si possono posizionare.
- Il pesce o i pesci non possono spostarsi sulle caselle scure.

Spostamento dei gettoni:



Il pesce si sposta **verso destra, verso sinistra, verso l'alto o verso il basso**



La stella marina si sposta esclusivamente **verso l'alto o verso il basso**



Il cavalluccio marino si sposta esclusivamente **verso destra o verso sinistra**



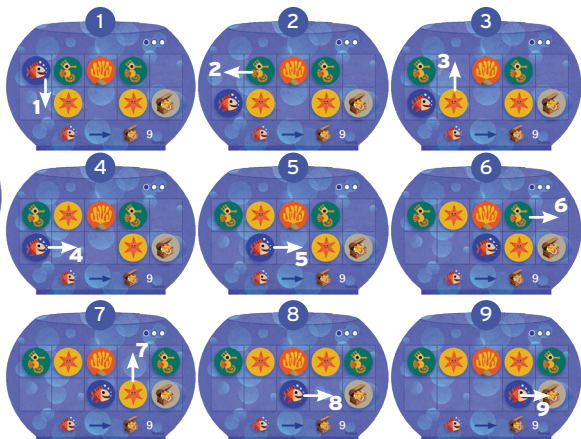
Il corallo è fisso e **non può essere spostato**



Il tesoro rappresenta la casella di arrivo e **non può essere spostato**

Una volta che il pesce o i pesci raggiungono la casella del tesoro, si vince la sfida!

Esempio di sfida da realizzare in 9 spostamenti:



Le soluzioni sono indicate alla fine del libretto.

Sfide create da Sébastien Decad.



Conteúdo do jogo: 2 tabuleiros de aquário, 13 fichas (5 cavalos-marinhos, 3 estrelas-do-mar, 2 corais, 2 peixes e 1 baú do tesouro), 30 cartas de desafio (3 níveis de dificuldade)

Objetivo do jogo: encontrar o caminho que permitirá ao(s) peixe(s) alcançar(em) o baú do tesouro.

Preparação do jogo:

Escolhe uma carta de desafio e o aquário correspondente: o aquário roxo para desafios de nível 1 numerados de 1 a 10 e o aquário azul para desafios de nível 2 e 3 numerados de 11 a 30.

Coloca as fichas necessárias para o desafio no aquário, conforme indicado na carta.

O número na parte inferior da carta indica o número de deslocações necessárias para alcançar o baú do tesouro.



Resolução do desafio:

Desloca as fichas no tabuleiro para permitir ao(s) peixe(s) chegar(em) ao tesouro, respeitando o número de deslocação(ões) imposta(s) e as possibilidades de deslocação de cada ficha.

- As fichas deslocam-se apenas para uma casa livre (exceto na casa do tesouro onde os peixes são colocados uns em cima dos outros).
- É proibido levantar as fichas ou passar uma ficha por cima de outra.
- Uma ficha que mude de casa conta como 1 deslocação.
- O baú do tesouro é reservado apenas para o(s) peixe(s). As outras espécies não podem ficar nessa casa.
- O(s) peixe(s) não pode(m) deslocar-se para as casas escuras.

Deslocação das fichas:



O peixe desloca-se para a **direita**, para a **esquerda**, para **cima** ou para **baixo**



A estrela desloca-se apenas para **cima** ou para **baixo**



O cavalo-marinho desloca-se apenas para a **direita** ou para a **esquerda**



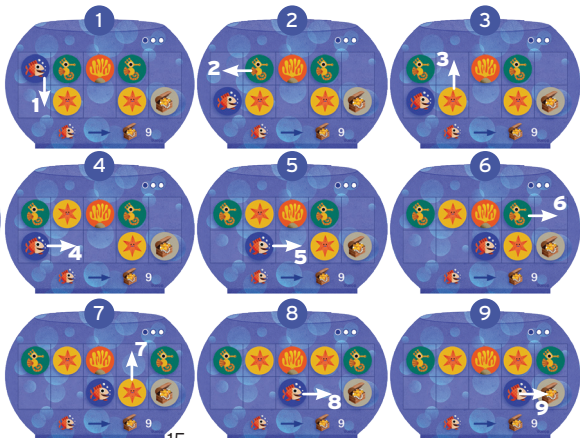
O coral é fixo e **não pode** ser deslocado



O tesouro corresponde à casa de chegada e **não pode** ser deslocado

Ganhas o desafio quando o(s) peixe(s) alcançar(em) a casa do tesouro!!

Exemplo de desafio a ser realizado em 9 deslocações:



Soluções no final do livrete.

Desafios de Sébastien Decad.



Inhoud: 2 aquariumborden, 13 fiches (5 zeepaardjes, 3 zeesterren, 2 koralen, 2 vissen en 1 schatkist), 30 uitdagskaarten (3 moeilijkheidsniveaus).

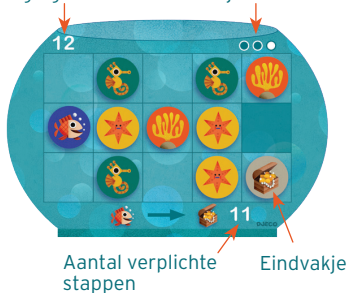
Doel van het spel: de weg vinden die de vis(sen) naar de schatkist leidt.

Spelvoorbereiding:

Kies een uitdagskaart en het bijbehorende aquarium: het paarse aquarium hoort bij de uitdagingen van niveau 1 met de cijfers 1 t/m 10 en het blauwe aquarium hoort bij de uitdagingen van niveau 2 en 3 met de cijfers 11 t/m 30. Zet de fiches die nodig zijn voor de uitdaging op het aquarium, zoals aangegeven op de kaart.

Het cijfer onderaan de kaart geeft het aantal stappen weer die nodig zijn om bij de schatkist te komen.

Uitdagsnummer Moeilijkheidsniveau



Ga de uitdaging aan:

Verplaats de fiches op het bord om ervoor te zorgen dat de vis(sen) bij de schatkist kan (kunnen) komen. Volg hiervoor het aantal verplichte stappen en de verplaatsingsmogelijkheden van elke fiche.

- De fiches kunnen alleen over vrije vakjes verplaatst worden (behalve op het vakje met de schatkist waar de vissen op elkaar worden gezet).
- De fiches mogen niet opgetild worden of over een andere fiche heen springen.
- Als een fiche naar een ander vakje gaat, wordt er 1 stap gerekend..
- De schatkist is alleen bestemd voor de vis(sen). De andere dieren mogen niet op dit vakje gaan staan.
- De vis(sen) mag (mogen) niet over de donkere vakjes gaan.

Het verplaatsen van de fiches:



De vis verplaatst zich **naar rechts, naar links, naar boven of naar beneden**



De zeester verplaatst zich alleen **naar boven of naar beneden**



Het zeepaardje verplaatst zich alleen **naar rechts of naar links**



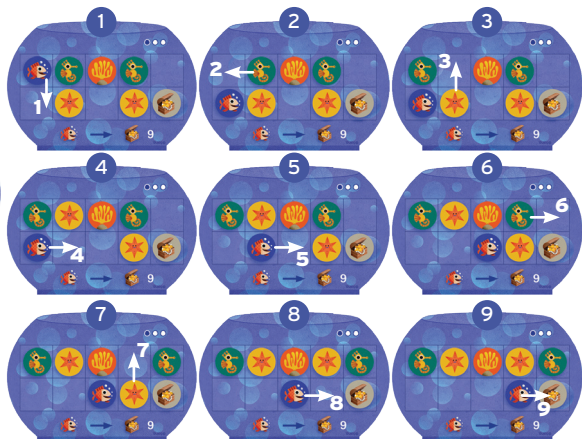
Het koraal staat vast en kan niet verplaatst worden



De schatkist is het eindvakje en kan niet verplaatst worden

Als de vis(sen) op het vakje met de schatkist komt (komen), heb je de uitdaging gewonnen!

Voorbeeld van een uitdaging in 9 stappen:



Oplossingen achter in het boekje.

Uitdagingen van Sébastien Decad.



Spelets innehåll: 2 spelbräden med akvarium, 13 spelpjäser (5 sjöhästar, 3 sjöstjärnor, 2 koraller, 2 fiskar och 1 skattkista), 30 utmaningskort (3 svårighetsnivåer)

Spelets mål: hitta vägen som fisken/fiskarna ska ta för att komma till skattkistan.

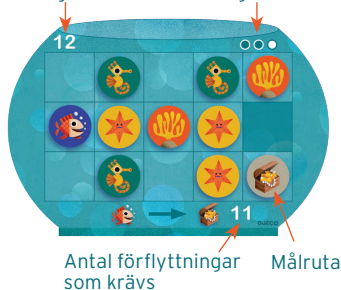
Spelförberedelse:

Välj ett utmaningskort och motsvarande akvarium: lila akvarium för utmaningar på nivå 1, numrerade från 1 till 10 och blått akvarium för utmaningar på nivå 2 och 3, numrerade från 11 till 30.

Placera spelpjäserna som krävs för utmaningen på akvariet så som visas på kortet.

Siffran längs ner på kortet visar antal förflyttningar som krävs för att nå fram till skattkistan.

Utmaningsnummer Svårighetsnivå



Lösa utmaningen:

Flytta spelpjäserna på brädet så att fiskarna kan nå skatten medan du respekterar det antal förflyttningar som står på kortet och de möjligheter till förflyttningar som varje spelpjäs har.

- Spelpjäserna kan endast flyttas till en ledig ruta (förutom på skattkistan där fiskarna överlappar varandra)..
- Man får inte lov att lyfta spelpjäserna eller hoppa över en spelpjäs med en annan.
- En spelpjäs som byter ruta räknas som en förflyttning.
- Skattkistan är reserverad för fiskarna. De andra arterna kan inte ställa sig på den rutan.
- Fiskarna kan inte flyttas till de mörka rutorna.

Förflyttning av speljäserna:



Fisken förflyttas **till höger, vänster, uppåt eller nedåt**



Stjärnan förflyttas endast **uppåt eller nedåt**



Sjöhästen förflyttas endast **till höger eller vänster**



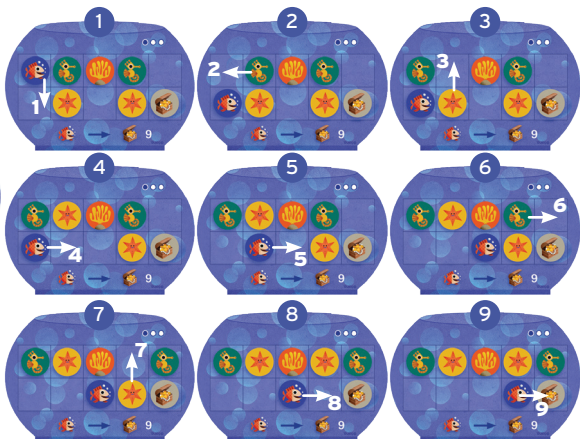
Korallen är fast och **kan inte flyttas**



Skatten är målrutan och **kan inte flyttas**

När fisken eller fiskarna når skattkistan är utmaningen avklarad!

Exempel på utmaning
att utföra med 9
förflyttningar:



Lösningarna anges
i slutet av häftet.

Utmaningar av
Sébastien Decad.



Spilletts indhold: 2 akvarium-plader, 13 jetoner (5 søheste, 3 søstjerner, 2 koralrev, 2 fisk og 1 skattekiste), 30 udfordringskort (3 sværhedsgrader)

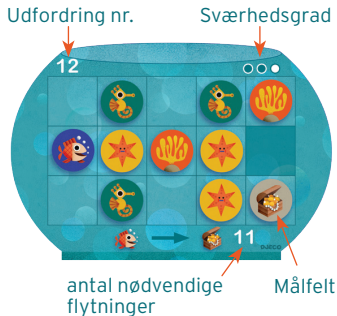
Målet med spillet: At finde den bane, der giver fisken eller fiskene mulighed for at nå frem til skattekisten.

Forberedelse af spillet:

Vælg et udfordringskort og det tilsvarende akvarium: lilla akvarium til udfordringsgrad 1 med nummer fra 1 til 10, og blått akvarium til udfordringsgrad 2 og 3 med nummer fra 11 til 30.

Placér de jetoner, der er nødvendige til udfordringen, på akvariet som vist på kortet.

Tallet nederst på kortet angiver det antal flytninger, der er nødvendige for at nå frem til skattekisten.



Sådan løses udfordringen:

Flyt jetonerne på pladen for at tillade fisken eller fiskene at komme frem til skatten og samtidig overholde det påbudte antal flytninger og de muligheder, som hver jeton har for at flytte.

- Jetonerne må kun flyttes hen på et ledigt felt (med undtagelse af skattefeltet, hvor fiskene placeres ovenpå hinanden).
- Det er forbudt at løfte jetonerne op eller at springe over en jeton med en anden jeton.
- En jeton, der flyttes et andet felt, tæller for 1 flytning.
- Kun fiskene må stå på skattekisten. De andre dyrearter må ikke opholde sig på den.
- Fiskene må ikke flyttes hen på de mørke felter.

Flytning af jetoner:



Fisken kan flyttes **til højre, til venstre, opad eller nedad**



Søstjernen kan kun flyttes **opad eller nedad**



Søhesten kan kun flyttes **til højre eller til venstre**



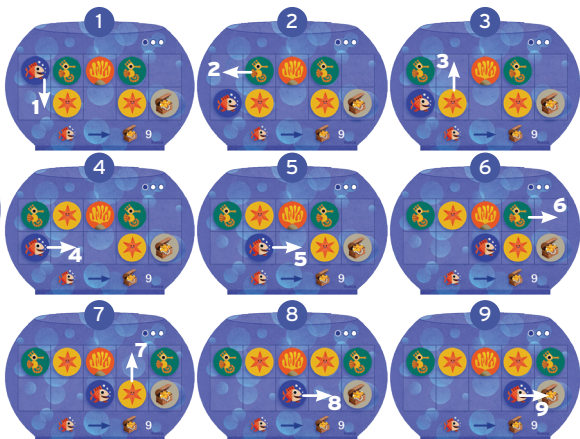
Koralrevet sidder fast og **kan ikke flyttes**



Skattekisten er målet og **kan ikke flyttes**

Når fisken eller fiskene står på skattekisten, er udfordringen løst!

Eksempel på en udfordring, der skal løses med 9 flytninger:



Løsningerne findes i slutningen af hæftet.

Udfordringer designet af Sébastien Decad.



В комплекте: 2 игровых поля «аквариум», 13 жетонов (5 морских коньков, 3 морские звезды, 2 коралла, 2 рыбы и 1 сундук с сокровищами), 30 карточек с заданиями (3 уровня сложности)

Цель игры: найти путь, по которому рыба сможет (рыбы смогут) добраться до сундука с сокровищами.

Подготовка к игре:

Выберите карточку с заданием и соответствующий аквариум: фиолетовый аквариум для заданий уровня 1 с номерами от 1 до 10 и голубой для заданий уровней 2 и 3 с номерами от 11 до 30.

Выложите на клетки аквариума жетоны задания, как показано на карточке.

Цифра внизу карточки указывает, сколько перемещений необходимо сделать, чтобы добраться до сундука с сокровищами.

Выполнение задания:

Перемещайте жетоны по полю, чтобы рыба смогла (рыбы смогли) добраться до сокровищ. При этом соблюдайте указанное количество перемещений и правила перемещений каждого жетона.

- Жетоны можно перемещать только на свободную клетку (за исключением клетки «сокровища», где рыб нужно класть друг на друга).
- Запрещается поднимать жетоны или пронести жетон над другим жетоном.
- Когда жетон меняет клетку, это считается одним перемещением.
- Сундук с сокровищами предназначен только для рыб. Другие виды не могут находиться на этой клетке.
- Рыбы не могут перемещаться по темным клеткам.



Перемещение жетонов:



Рыба может перемещаться **вправо, влево, вверх или вниз.**



Коралл неподвижен — **он не перемещается.**



Звезда перемещается только **вверх или вниз.**



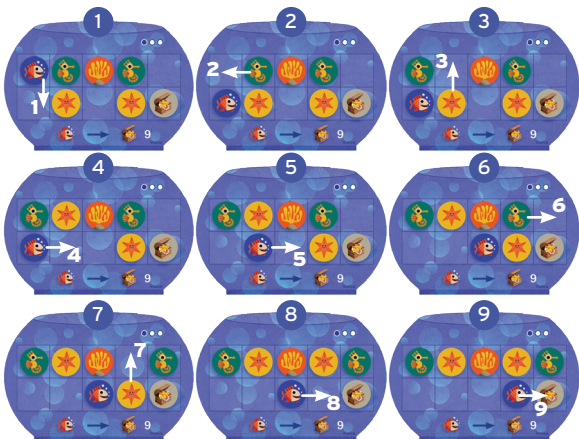
Сокровища находятся на клетке «финиш» и **не перемещаются.**



Морской конек перемещается только **вправо или влево.**

Для выполнения задания нужно привести рыбу (рыб) на клетку с сокровищами!

Пример задания с 9 перемещениями:



Решения указаны в конце брошюры.

Автор заданий:
Себастьян Дека





