

# STRAND UNTER



De Christian Raczek

Quels beaux châteaux de sable ! Et tous ces coquillages... Mais la marée remonte. Qui aura été le plus malin et aura bâti ses fragiles constructions à l'abri des flots destructeurs ? À la fin de la partie, le joueur à qui il restera de nombreux châteaux, décorés avec le maximum de coquillages, et ce, le plus près possible de l'eau, deviendra le roi de la plage !

Contenu :

• 1 plage

• 1 mer (tissu entre 2 baguettes)

• 2 brise-lames

• 4 coquilles Sélection

• 4 aiguilles + 4 rivets

• 32 cartes Construction

• 32 tuiles Château de sable

• 4 seaux

• 80 coquillages

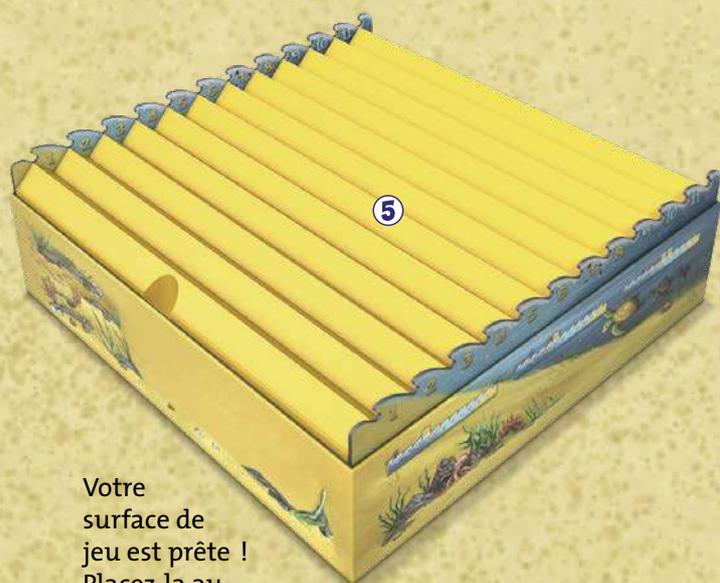
• 1 sac à coquillages

• 1 bécasseau (oiseau)

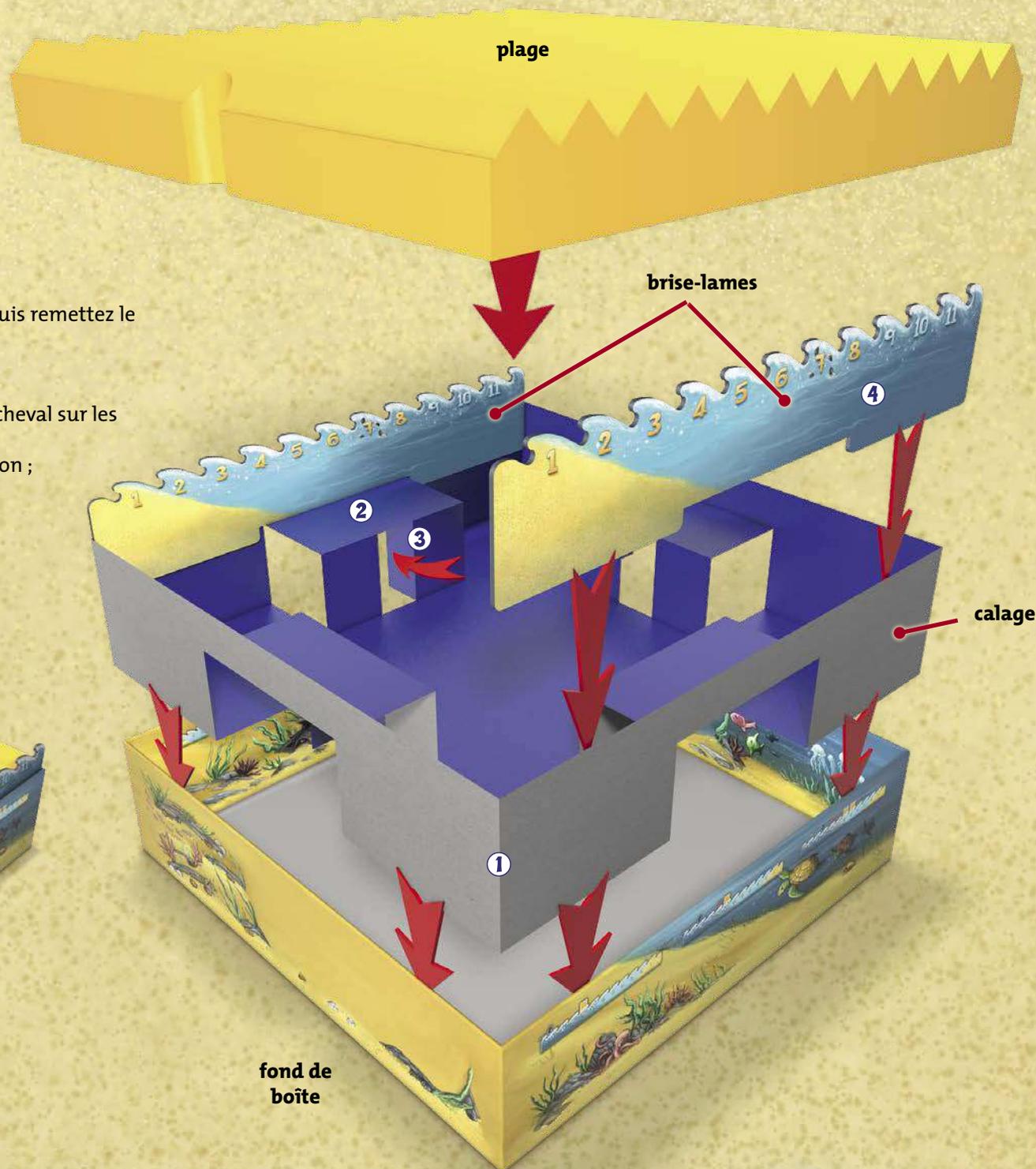


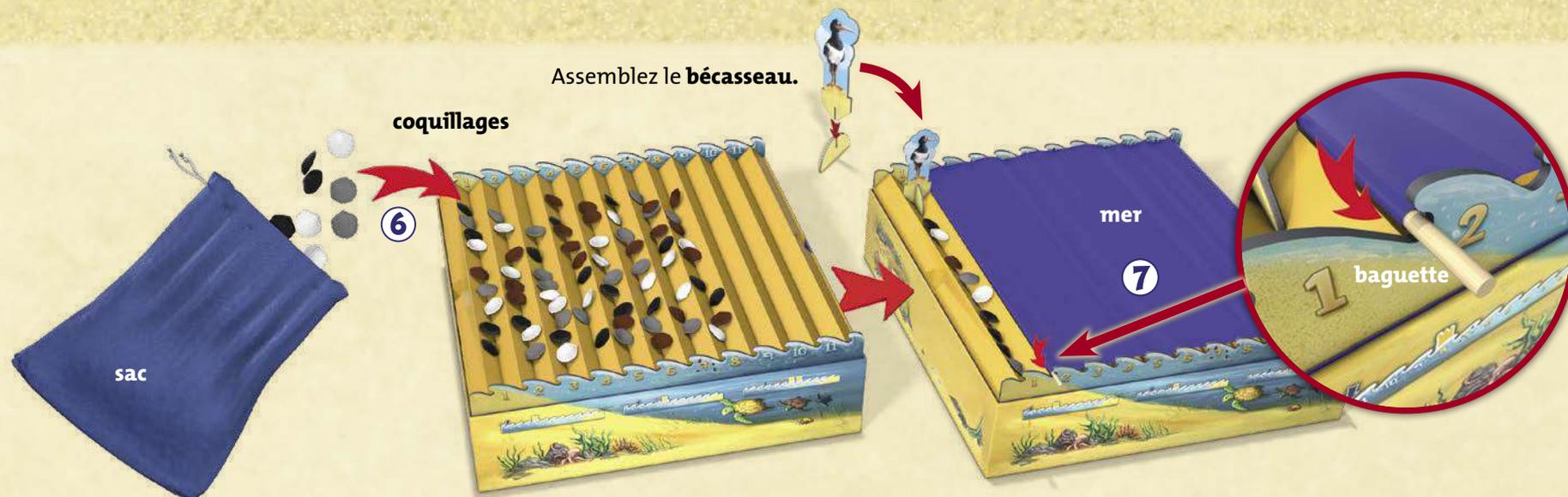
## MISE EN PLACE

- 1 Sortez **tout** le matériel de la boîte, y compris le **calage en carton**.
- 2 Formez les **4 piliers** à partir du calage.
- 3 Repliez les 4 « portes » des piliers vers l'intérieur, puis remettez le calage tel quel dans la boîte.
- 4 Insérez les **2 brise-lames l'un en face de l'autre**, à cheval sur les piliers, en veillant à ce que...
  - les vagues soient orientées dans la même direction ;
  - ils prolongent le dessin sur le bord de la boîte.
- 5 Posez la **plage sur les piliers**, comme l'indique l'illustration.



Votre surface de jeu est prête ! Placez-la au milieu de la table.



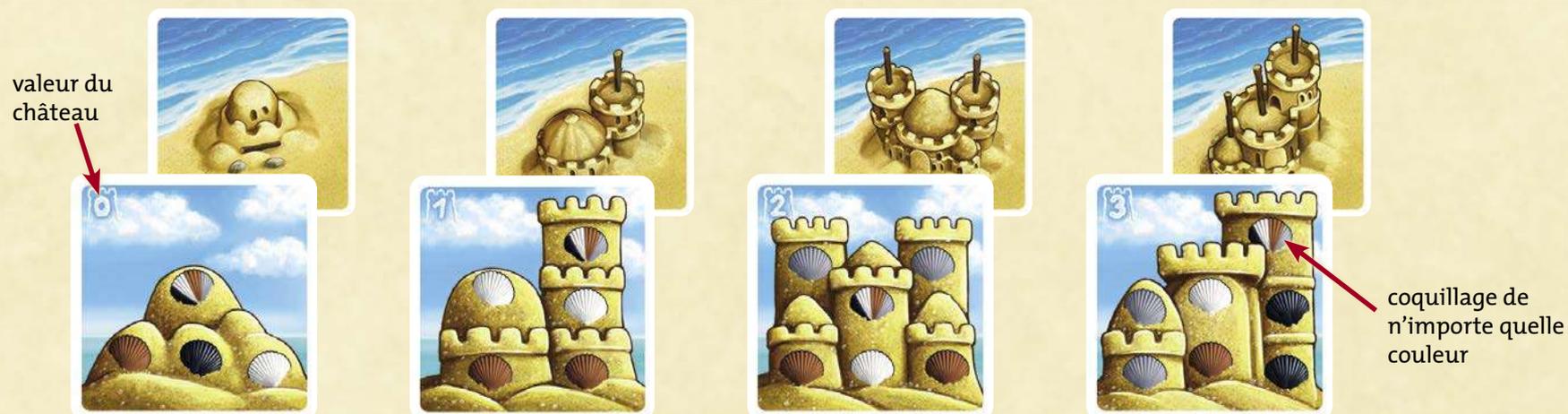


⑥ Tirez au hasard des **coquillages** du sac et remplissez les **sillons 1 à 8** :

- À 4 joueurs : **9 coquillages** par sillon ;
- À 3 joueurs : **8 coquillages** par sillon ;
- À 2 joueurs :
  - **5 coquillages** par sillon impair ;
  - **6 coquillages** par sillon pair.

⑦ Recouvrez la plage avec la **mer**. Ne laissez que le **sillon 1** visible et placez-y le **bécasseau**.

Accrochez une baguette dans la 2<sup>e</sup> encoche des deux brise-lames, recouvrez la plage avec le tissu et laissez le pendre au-delà de la boîte à l'autre extrémité.

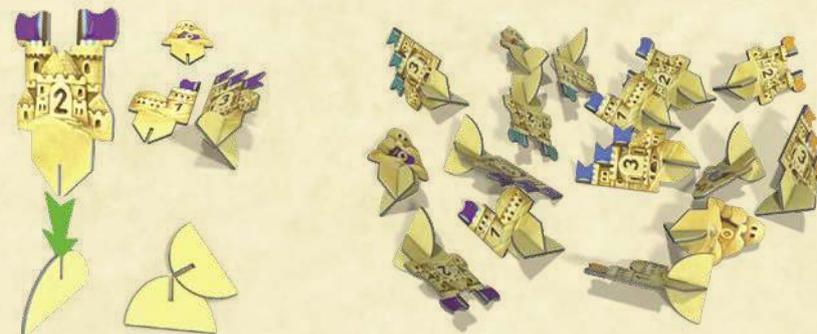


⑧ Prenez **chacun** 4 **cartes Construction** avec **quatre dos différents** et alignez-les devant vous, **face Coquillages visible**. Les cartes restantes ne sont pas utilisées et sont remises dans la boîte. Chaque carte montre les coquillages (couleurs) nécessaires pour la construction de ce château de sable. Les coquillages **quadricolores** indiquent une **couleur au choix**. Plus il y a de coquillages, plus la valeur du château augmente.



⑨ Choisissez chacun un **seau** et une **coquille Sélection** de la même couleur.

*Avant la première partie, fixez une aiguille sur chaque coquille à l'aide d'un rivet (en pressant les deux parties contre la surface de la table, par exemple, pour les bloquer).*



⑩ Assemblez vos **châteaux**, base + tours, puis formez un « **tas de sable commun** ».

## VOTRE BUT : LES CHÂTEAUX DE SABLE !

Au cours de la partie, vous construisez des châteaux de sable sur la plage qui doivent résister à la marée montante ! Le premier joueur à avoir construit **4 châteaux** met fin à la partie. Chaque château de sable (**encore**) debout rapporte des **points** à son propriétaire selon ...

- la valeur du **château** ; ..... 2
  - le numéro du **sillon** où il a été construit ..... +3
- Celui qui totalise le plus de points remporte la partie. =5



## LA PARTIE EST DIVISÉE EN 2 GRANDES PHASES : LA MARÉE DESCENDANTE ET LA MARÉE MONTANTE :

Vous commencez par ...

### LA MARÉE DESCENDANTE

Durant les  
**8 premiers tours**,  
la mer se retire.

Entre les deux, a lieu ...

### Le changement de marée

où la plage est presque  
entièrement découverte.

Puis vient ...

### LA MARÉE MONTANTE

À partir du  
**9<sup>e</sup> tour**,  
la mer envahit de nouveau la plage.

## LES TOURS DE JEU :

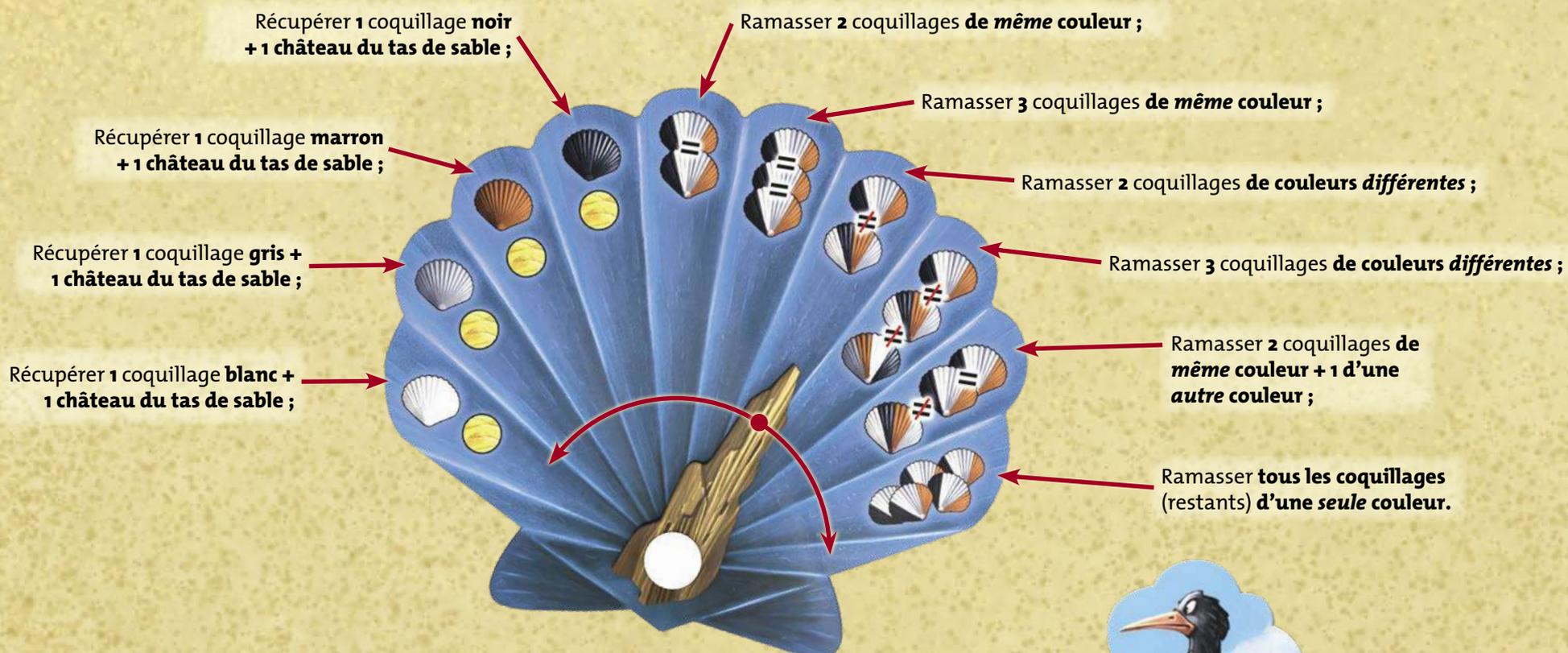
À marée descendante **et** montante, tous les tours de jeu se déroulent ainsi :

- A)** Vous ramassez des coquillages et récupérez des châteaux du tas de sable.
- B)** Vous construisez des châteaux sur la plage.
- C)** Vous déplacez la mer et le bécasseau.

### **A)** Vous ramassez des coquillages et récupérez des châteaux du tas de sable.

Sélectionnez tous secrètement sur votre coquille ce que vous souhaitez récupérer, puis dévoilez votre choix simultanément.

Vous devez choisir 1 des 10 actions suivantes :



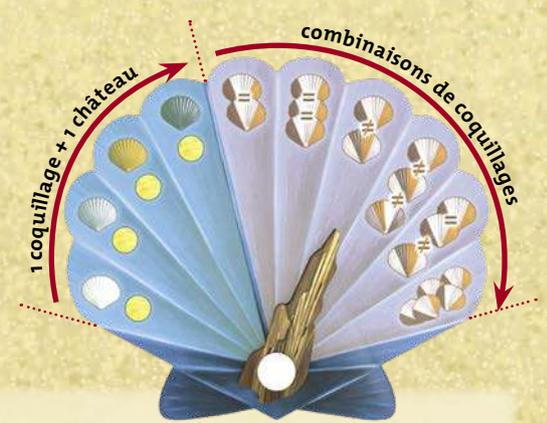
### Où ramasser des coquillages ?

Vous ne pouvez ramasser des coquillages que dans le **sillon** où se trouve actuellement le bécasseau : au 1<sup>er</sup> tour, dans le sillon 1.



## PRIORITÉ à GAUCHE :

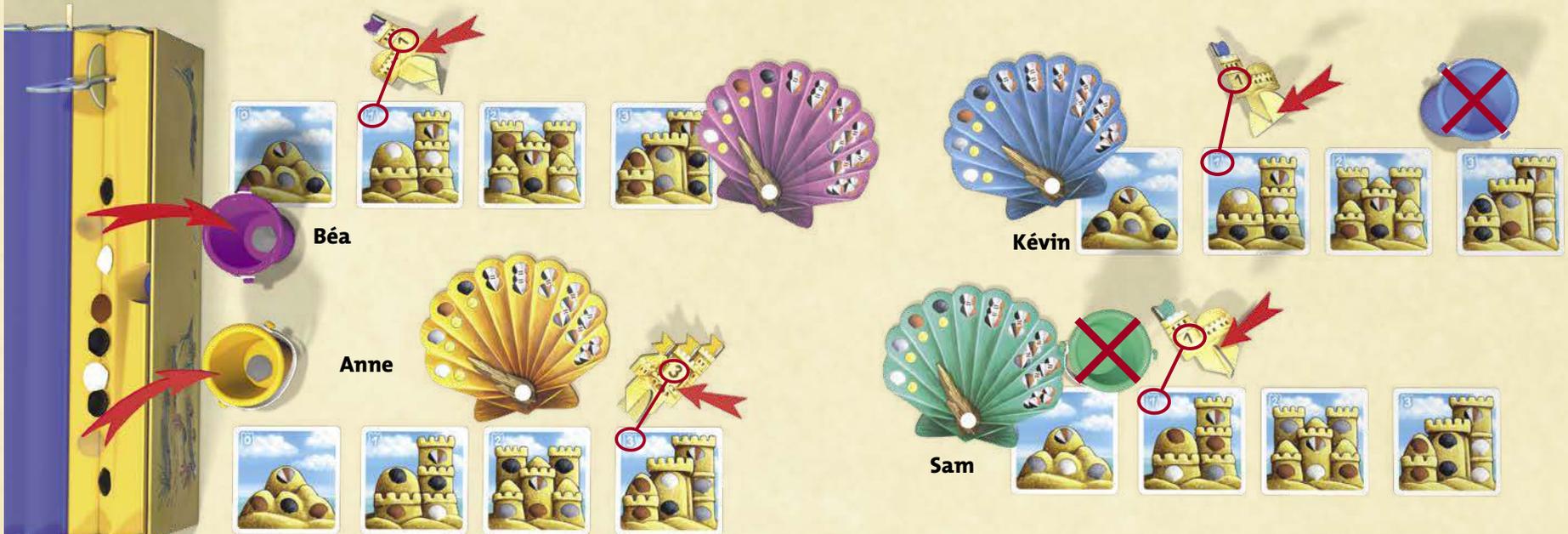
- Comparez la position de vos aiguilles.
  - Le joueur qui a positionné son aiguille le plus à gauche sur sa coquille, est le **premier** à ramasser des coquillages.
  - Puis les autres joueurs ramassent à tour de rôle leurs coquillages en suivant l'ordre fixé par la position de leur aiguille, de gauche à droite.
- Attendez toujours votre tour. Ne ramassez jamais rien avant.**



## Récupérez un SEUL COQUILLAGE et un CHÂTEAU DE SABLE

Si vous avez sélectionné un seul coquillage, ramassez **un** coquillage de la couleur choisie dans le sillon actuel et mettez-le dans votre **seau**. Choisissez en plus **l'un de vos châteaux** du tas de sable et placez-le au-dessus de votre **carte Construction de la valeur correspondante**.

S'il n'y a **pas assez** de coquillages d'une couleur **pour tous** les joueurs qui ont sélectionné **cette couleur** (un seul coquillage), **aucun d'eux** ne ramasse de **coquillage**. Les éventuels coquillages de cette couleur restent sur la plage.

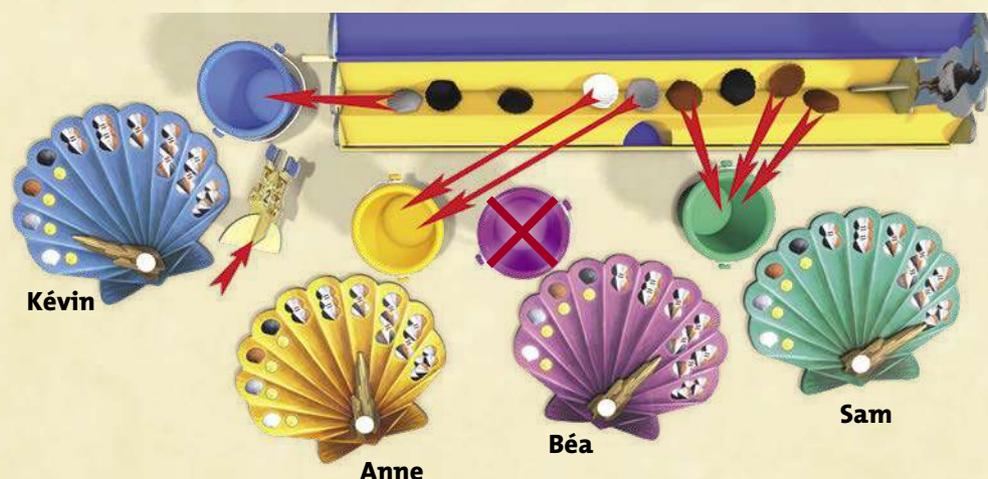


Anne et Béa ramassent le seul coquillage gris qu'elles ont sélectionné. Elles peuvent aussi récupérer un de leurs châteaux du tas de sable. Anna choisit son château de valeur 3. Béa prend son château de valeur 1.

Le seul coquillage marron disponible sur la plage ne suffit pas à Sam et Kevin, qui ont tous les deux sélectionné 1 coquillage marron. Aucun d'eux ne ramasse de coquillage. Le coquillage marron reste dans le sillon. Sam et Kevin peuvent cependant choisir l'un de leurs châteaux du tas de sable et le placer au-dessus de leur carte Construction correspondante.

## Une fois que chacun a récupéré ses coquillages,

**Exemple 1 :** Kevin ramasse le premier un seul coquillage gris et récupère un château du tas de sable. Anne ramasse 2 coquillages de couleurs différentes. Il ne reste plus que 2 couleurs de coquillages. Béa ne peut donc pas ramasser sa sélection de 3 coquillages de couleurs différentes et ne récupère donc rien. Sam s'en réjouit car il peut ramasser tous les coquillages restants d'une même couleur. Il a le choix entre les 3 coquillages marron ou les 3 noirs. Il prend les 3 marron. Ce tour de jeu n'a déclenché aucun compromis car aucun joueur n'a sélectionné la même combinaison de coquillages qu'un autre. Pour finir, Béa a droit à une compensation : elle a le choix entre 1 des coquillages noirs restants ou 1 château du tas de sable.



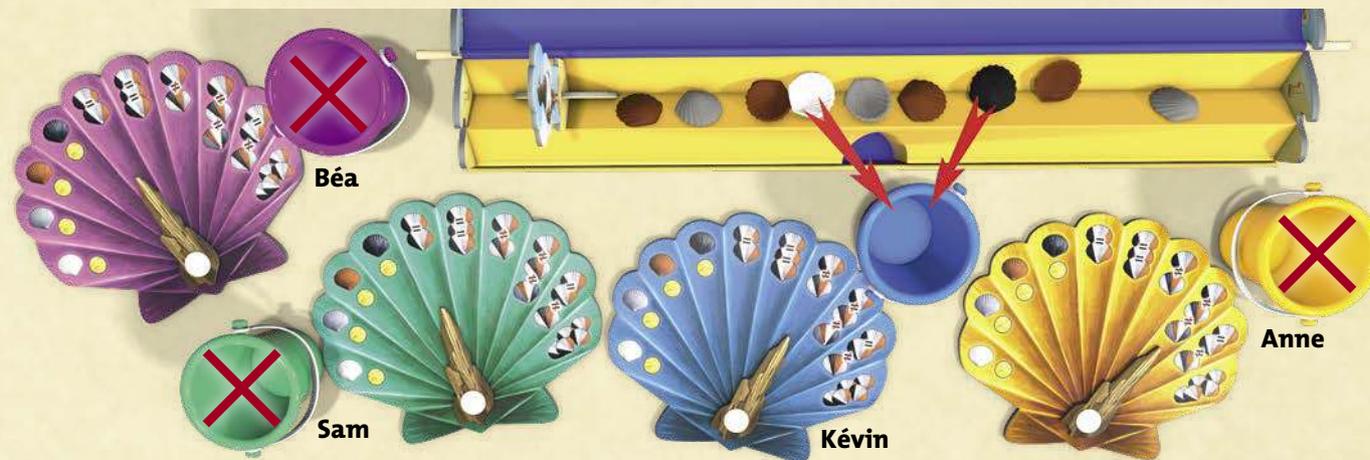
**Exemple 2 :** Kevin et Béa ont tous les deux sélectionné un seul coquillage blanc. S'il était resté (au moins) un coquillage blanc de plus, chacun aurait ramassé le sien. Mais le seul coquillage blanc ne suffit pas pour les deux. Kevin et Béa ne ramassent donc pas de coquillage. Ils récupèrent (cependant) tous les deux un de leurs châteaux du tas de sable. Les aiguilles d'Anne et de Sam pointent sur la même combinaison de coquillages. Eux non plus ne ramassent aucun coquillage. Mais ils vont tenter de trouver un compromis, sans Kevin ni Béa, qui ont, eux, sélectionné un seul coquillage. Anne et Sam sélectionnent et ramassent chacun un coquillage marron. Ils récupèrent ensuite en plus un de leurs châteaux du tas de sable.

## Récupérez une COMBINAISON DE COQUILLAGES

Si **aucun autre joueur** n'a sélectionné la même combinaison de coquillages que vous, vous ramassez les coquillages dans le **sillon actuel**, qui **doivent composer la combinaison exacte que vous avez sélectionnée (!)**, et les mettez dans votre **seau**.

→ Si **un autre joueur** a sélectionné la **même** combinaison de coquillages que vous, vous ne ramassez **rien**. Vous participerez au **compromis** de ce tour (plus tard).

→ Si vous ne pouvez **pas** ramasser **l'ensemble** des coquillages nécessaires à votre combinaison, vous ne ramassez rien. Vous aurez le droit à une **compensation** (plus tard).



**Exemple :** **Béa** et **Sam** ne ramassent rien car ils ont sélectionné la même combinaison de coquillages. **Kévin** ramasse la combinaison de coquillages qu'il a sélectionnée car personne à part lui n'a choisi « 2 coquillages de couleurs différentes ». Comme l'aiguille d'**Anne** se trouve le plus à droite, elle ne peut ramasser ses coquillages que maintenant. Elle a sélectionné « 3 coquillages de différentes couleurs ». Mais il ne reste plus que 2 couleurs de coquillages. Kévin lui a pris sous le nez les seuls coquillages blanc et noir disponibles. Comme elle n'a **pas** pu ramasser **l'ensemble** des coquillages nécessaires à la combinaison qu'elle avait sélectionnée, elle ne ramasse aucun coquillage, pas même une partie.

### Compromis

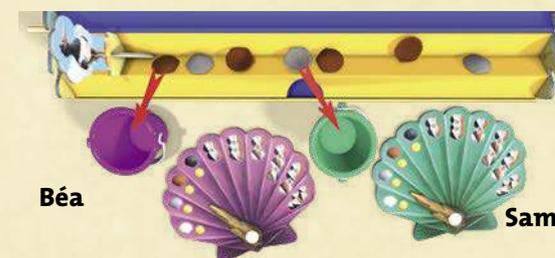
Les joueurs qui ont sélectionné la **même combinaison de coquillages** durant le tour tentent de trouver un **compromis** tous ensemble (après que tous les joueurs ont joué leur tour selon la **position de leur aiguille**, de gauche à droite).

### Déroulement d'un compromis :

Tous les joueurs concernés ...

- Sélectionnent secrètement tous ensemble **un seul coquillage** ;
- Révèlent simultanément leur choix ;
- Ramassent un coquillage de la couleur sélectionnée dans le sillon et le mettent dans leur seau ;
- Si une des couleurs de coquillage ne suffit pas pour **tous les joueurs** qui l'ont sélectionnée, **aucun d'eux ne ramasse de coquillage**. Ils n'ont pas (non plus) droit à une compensation.
- Récupèrent un de leurs châteaux du tas de sable (s'il en reste).

Ensuite a lieu le **compromis** entre Béa et Sam.



Pour finir, Anne a droit à une **compensation**.



### Compensation

Pour finir, chaque joueur qui n'a pas réussi à ramasser les coquillages de sa combinaison a droit à une compensation. Si plusieurs joueurs sont concernés, chacun gagne sa compensation dans l'ordre fixé par la position de son aiguille (de gauche à droite). Ils récupèrent ...

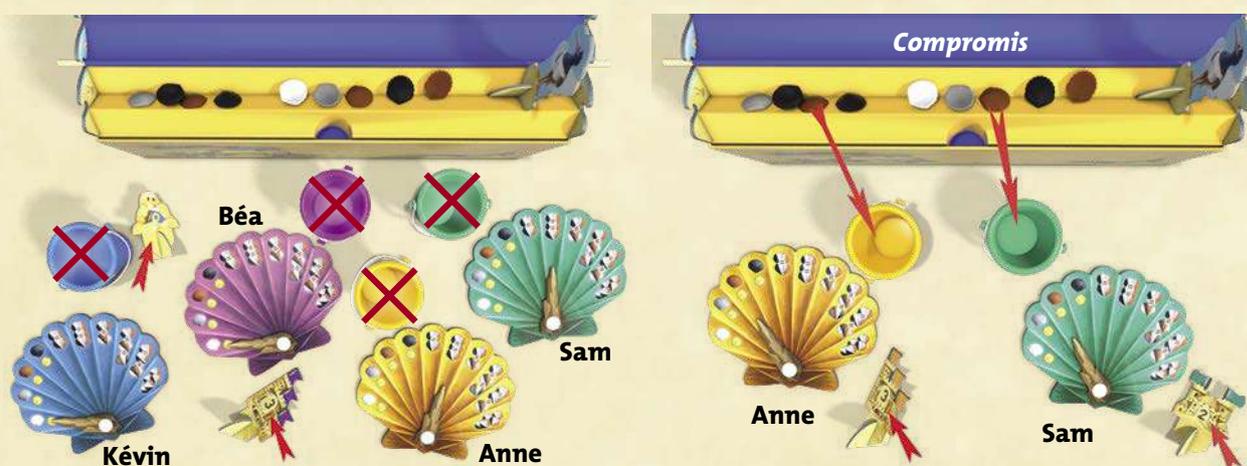
→ un coquillage de leur choix dans le sillon actuel (et le mettent dans leur seau)

**ou**

→ un de leurs châteaux du tas de sable (qu'ils placent au-dessus de leur carte Construction correspondante).

Si rien n'est disponible, ils repartent les mains vides.

**remettez ceux qui restent dans le sillon actuel dans le sac.**



### Est-ce la bonne règle ?!

(Petits détails pour la grande pêche aux coquillages) :

- Vous ne pouvez **jamais** ramasser qu'une **partie** de votre combinaison de coquillages.
- Si vous avez **plusieurs possibilités** de réunir la combinaison sélectionnée, choisissez celle que vous voulez.
- Si la combinaison que vous avez sélectionnée est **entièrement** disponible, vous êtes **obligé** de la ramasser. (Vous ne pouvez pas y renoncer.)
- Si vous avez sélectionné un **seul coquillage**, vous ne ne participez jamais à un **compromis** et n'avez droit à aucune **compensation**.

## B) Vous construisez des châteaux sur la plage.

Dans n'importe quel ordre, chacun a le droit de construire **1** château **dans le sillon actuel**. Vous ne pouvez construire que ...

- un château qui se trouve déjà au-dessus d'une de vos cartes Construction ;
- si vous possédez les coquillages représentés sur cette carte (dans votre seau).

Un coquillage quadricolore peut être de n'importe quelle couleur.

### Comment construire ?



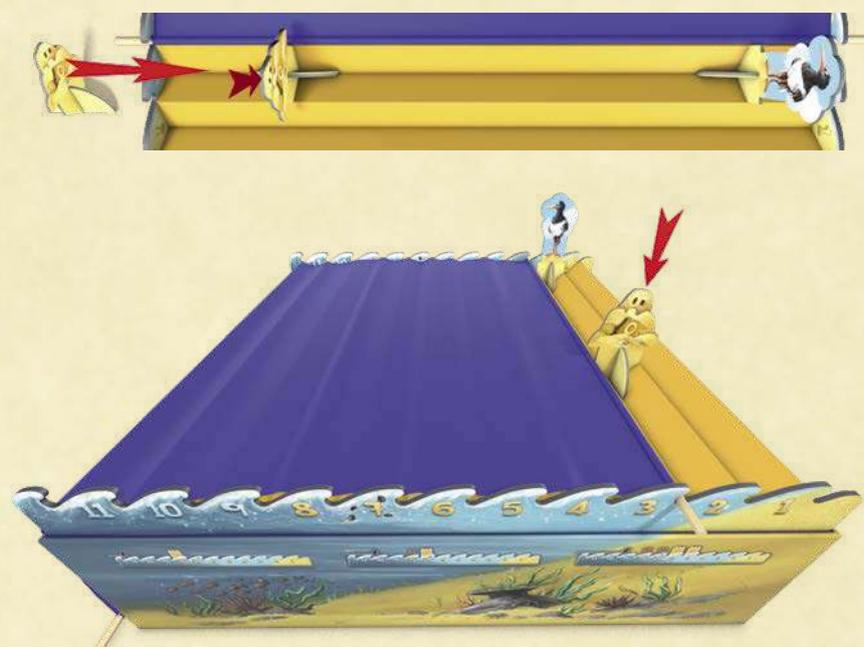
- 1 Sortez de votre seau les **coquillages** nécessaires à la construction. Montrez à tous les joueurs que **leurs couleurs correspondent** bien à celles figurant sur la carte de Construction.



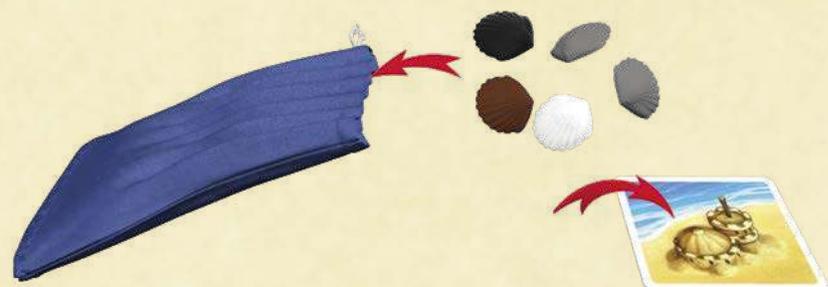
**Exemple :** Kevin pourrait construire son château 2 avec ses coquillages. Mais il n'a récupéré que le château 1 du tas de sable et ne possède pas les coquillages nécessaires. Kevin ne peut donc pas construire de château ce tour-ci.



**Exemple :** Béa veut construire son château 3 sur la plage. Elle peut le faire car elle l'a déjà récupéré du tas de sable. Sa carte Construction indique 7 coquillages nécessaires. (Pour le coquillage quadricolore, elle utilise un (autre) coquillage blanc.



- 2 Placez le **château de sable** correspondant dans le **sillon actuel**.



- 3 Remettez les coquillages utilisés dans le sac. Retournez la carte Construction achevée.

### Est-ce la bonne règle ?!

(Petits détails pour la grande construction de châteaux) :

- Il n'y a pas d'ordre pour construire. Celui qui ne veut ou ne peut pas construire ne fait rien.
- Un même sillon peut accueillir des châteaux de joueurs différents.
- Chaque joueur ne peut construire qu'un château par tour.
- Il est interdit de construire un château dans un sillon où ne se trouve pas le bécasseau.

## C) Vous déplacez la mer et le bécasseau.

À la fin de chaque tour de jeu, **déplacez la mer** et le **bécasseau** dans le **sillon suivant**. Accrochez de nouveau la baguette dans les encoches des brise-lames, dans la nouvelle position.

### MARÉE DESCENDANTE (tours 1 à 8) : La mer et le bécasseau se déplacent d'un sillon vers le large.

- Déplacez la **mer d'1 sillon vers le large**.
- Déplacez le **bécasseau** dans le sillon ainsi découvert.
- Celui-ci devient le **sillon actuel**.



À la fin du **1<sup>er</sup> tour**, déplacez la mer de manière à découvrir le **2<sup>e</sup> sillon** et placez-y le **bécasseau**.



À la fin du **2<sup>e</sup> tour**, dévoilez le **3<sup>e</sup> sillon** et placez-y le **bécasseau**. Et ainsi de suite pendant toute la marée descendante...



Au **8<sup>e</sup> tour**, le **sillon actuel** est le **8**. Le bécasseau s'y trouve. La mer recouvre le sillon 9 (et les suivants).

### Changement de marée (entre les tours 8 et 9) : la marée s'inverse

- La mer continue de se **retirer**. Jusqu'où ? Cela dépend de la **position de vos châteaux**.

Trois possibilités se présentent :

- Remettez le bécasseau dans le **sillon 7**.



- Remettez autant de **coquillages** dans le **sillon 7** que lors de la mise en place du jeu.



**I. Aucun château n'a été construit dans les sillons 7 et 8 ?** Déplacez la mer de manière à ce que le **sillon 9** soit le dernier visible. La mer recouvre donc le sillon 10 (et tout ce qui se trouve après).



**II. Au moins un château a été construit dans le sillon 7, mais aucun dans le 8 ?** Déplacez la mer jusqu'à l'**avant-dernière** vague. Le **sillon 10** est alors le dernier visible. La mer recouvre encore le sillon 11.

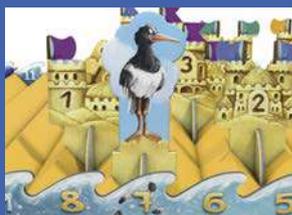


**III. Au moins un château a été construit dans le sillon 8 ?** Déplacez la mer jusqu'à la dernière vague. Le dernier sillon (11) est alors visible.

Avec le changement, à marée montante, le bécasseau a toujours un écart avec la mer (contrairement à marée descendante).

### MARÉE MONTANTE (à partir du 9<sup>e</sup> tour) : Déplacez la mer et le bécasseau d'un sillon vers la plage.

- La mer recouvre le **prochain sillon visible**.
- Déplacez le **bécasseau d'1 sillon vers les terres**.
- Remettez autant de **coquillages** dans ce sillon que lors de la mise en place.



Au **9<sup>e</sup> tour**, le **sillon actuel** est le **7**. C'est là que se trouve le **bécasseau**.



La **mer** remonte à chaque tour d'un sillon, tout comme le **bécasseau**.



Au **10<sup>e</sup> tour**, le **sillon actuel** est le **6**. C'est là que se trouve le **bécasseau**, etc.



Comme le bécasseau et la mer remontent toujours ensemble d'un sillon, l'écart entre eux, fixé au moment du changement de marée, reste constant à marée montante.

#### Châteaux recouverts par la mer ?

Les châteaux **recouverts par la mer** sont immédiatement **détruits**.

Retirez-les **du sillon concerné** (avant de déplacer la mer). Ils ne **rapporteront aucun point** et ne **pourront pas être reconstruits**.

## FIN DE LA PARTIE... QUELS CHÂTEAUX SONT ENCORE LÀ ?

Le premier joueur qui a **construit ses 4 châteaux met fin à la partie.** (À ce tour aussi, chaque joueur peut construire 1 château.)

Si **personne** ne réussit à construire ses 4 châteaux, vous jouez **jusqu'à la fin** du tour au cours duquel le bécasseau a atteint à nouveau le **sillon 1** à marée montante. **Ne déplacez plus la mer !** Retirez le bécasseau de la plage.

### Comptez les points ...

Chacun de vos châteaux (encore) sur la plage vous rapporte autant de points que ...

- la **valeur du sillon** où il se trouve **plus**
- la **valeur du château** lui-même.

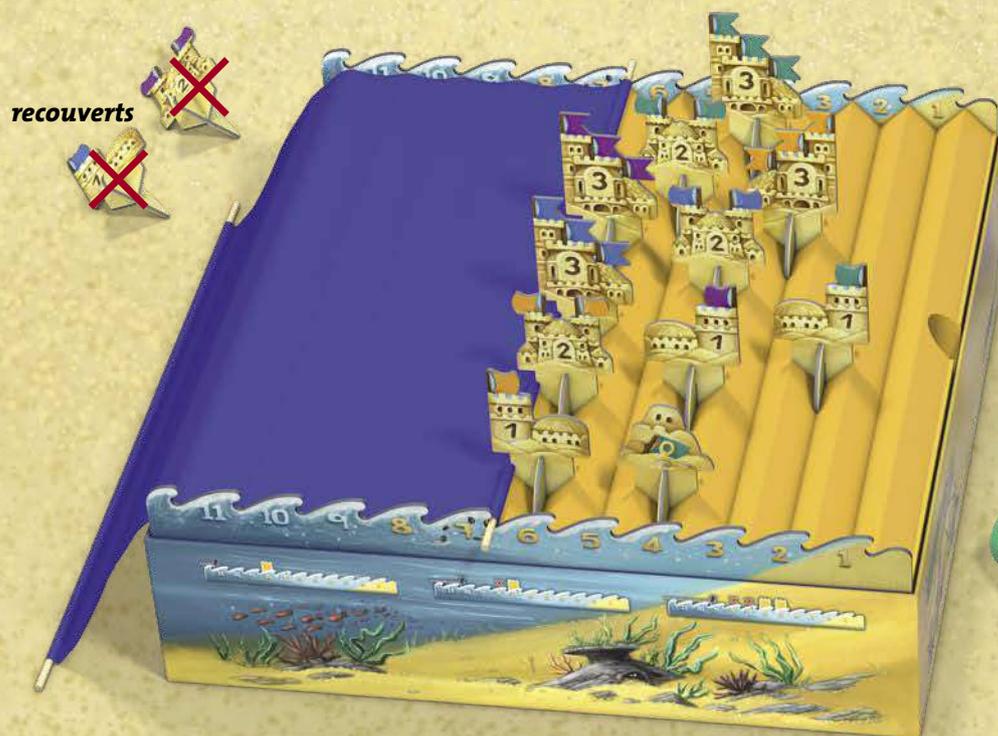
De ce résultat, il faut malheureusement déduire les **coquillages inutiles** :

Comparez votre total de points.

**Celui qui en totalise le plus remporte la partie !**

### En cas d'égalité

Dans ce cas, le vainqueur est celui qui a gagné le plus de points dans le sillon « le plus risqué ». Comparez vos points dans le sillon le plus proche de la mer. En cas de nouvelle égalité, comparez les points obtenus dans le sillon suivant, vers les terres, ... Plusieurs joueurs peuvent se partager la victoire.



### Déduisez les coquillages inutiles ...

Sortez tous les coquillages de votre seau. Placez chacun d'eux sur les coquillages de même couleur représentés sur vos cartes Construction encore face visible.

Les coquillages qui ne trouvent pas de place sont des **coquillages inutiles**.

**Vous perdez 1 point par coquillage inutile.**



**Béa** n'a plus que 2 châteaux : un château 3 dans le sillon 6 ( $3 + 6 = 9$  points) et un château 1 dans le sillon 4 ( $1 + 4 = 5$  points). Elle n'a pas de coquillages inutiles car elle a réussi à tous les placer sur sa carte Construction restante.

→ **BÉA TOTALISE 14 POINTS.**

**Kévin**, lui aussi, n'a plus que 2 châteaux, mais ceux de plus grandes valeurs : ses châteaux 2 et 3, respectivement dans les sillons 4 et 6 ( $2 + 3 + 4 + 6 = 16$ ). Pour l'instant, il totalise 16 points. Malheureusement, il lui reste 2 coquillages inutiles qu'il n'a pas pu placer sur sa carte Construction restante ( $15 - 2 = 13$ ).

→ **KÉVIN TOTALISE 13 POINTS.**

**Anne** a encore 3 châteaux de valeurs 1, 2 et 3 sur la plage. Deux se trouvent dans le sillon 6 et un dans le sillon 3, ce qui lui rapporte  $1 + 2 + 3 + 6 + 6 + 3 = 21$  points. Un coquillage inutile réduit son total à 20 points ( $21 - 1$ ).

→ **ANNE TOTALISE 20 POINTS.**

**Sam** a encore ses 4 châteaux, de valeurs 0, 1, 2 et 3, dans les sillons 2, 4 et 5. La somme de ses points est de  $0 + 1 + 2 + 3 + 2 + 4 + 4 + 5 = 21$ . Comme il lui reste aussi un coquillage inutile qui lui fait perdre 1 point, il atteint 20 points.

→ **SAM TOTALISE 20 POINTS.**

**À égalité avec Sam, Anne remporte la partie car elle possède des châteaux d'une valeur totale de 3 dans le sillon 6, le plus proche de la mer, tandis que Sam n'en a aucun.**

Art. Nr. : 60 110 5161

Auteur : Christian Raczek

Illustrations : Dennis Lohausen

Mise en page : Oliver Richtberg

Traduction : Éric Bouret

2021 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1, D-90765 Fürth  
service.zoch-verlag.de  
zoch-verlag.com

