

INTRODUCTION

Au début d'une partie d'AQUA, chaque joueur contrôle un point chaud de biodiversité, autour duquel des formations coralliennes vont se développer progressivement. Ces coraux servent d'habitat à de petits animaux marins. En y favorisant la biodiversité, vous allez créer les conditions permettant d'attirer des animaux marins plus imposants.

À la fin de la partie, c'est le joueur qui a développé les coraux les plus accueillants et attiré le plus d'animaux marins petits et grands qui l'emporte.



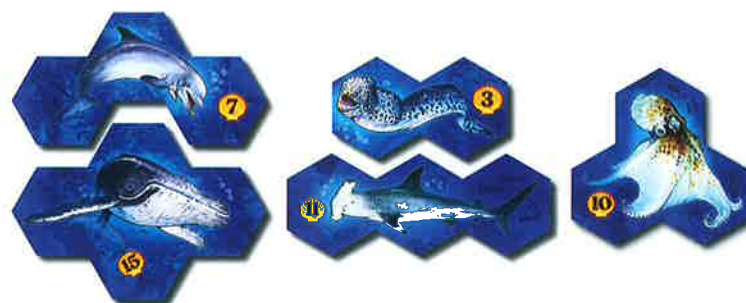
MATÉRIEL



70 tuiles Coraux



72 Petits animaux



15 Grands animaux



24 Écosystèmes



1 jeton Escargot



4 tuiles Points chauds



1 bloc de feuilles de scores

CRÉDITS

Conception : Dan Halstad & Tristan Halstad

Développement : Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

Illustrations : Vincent Dutrait

Conception graphique : Yan Moussu & Arthur Jacques

Adaptation française par EDGE STUDIO

Traduction : Martin Terrier

Relecture : Thomas Demongin

Mise en page : Luis E. Sánchez



Tous droits réservés

© 2024, Sidekick Games K/S
Prinsesse Charlottes Gade 28, 2
2200 Copenhagen N, Denmark
contact@sidekick.games

Distribué en France par/Distributed in France by Asmodee Partners - Asmodee Group,
18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt, France.

Distribué au Canada par/Distributed in Canada by Asmodee Canada,
4001 F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion (Québec) J7V 8P5, Canada.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

MISE EN PLACE

Voici les étapes à suivre pour préparer une partie classique.
Pour jouer avec les règles avancées ou familiales, consultez la page 7.

1. Chaque joueur reçoit une tuile Point chaud au hasard et la place sur la table devant lui. Elle lui servira de point de départ.
2. Placez les 6 Écosystèmes classiques (★ 1-6) en ligne comme sur l'image ci-dessous. Les Écosystèmes avancés (7-18) ne servent qu'avec les règles avancées ; rangez-les dans la boîte du jeu.
3. Classez les différents Petits animaux en piles distinctes et placez-en une au hasard au-dessus de chaque Écosystème. Ces petits animaux sont désormais natifs de l'Écosystème au-dessus duquel ils se trouvent, ce qui affecte les scores en fin de partie (voir p. 6).
4. Classez les Grands animaux en piles selon leur forme de la plus haute valeur en points (au sommet) à la plus basse, et placez-les près des Petits animaux. À 2 ou 3 joueurs, retirez de chacune de ces piles la tuile Grand animal portant le symbole 🐌 et rangez-la dans la boîte du jeu.
5. Mélangez toutes les tuiles Coraux face cachée, et placez-les face aux Écosystèmes en laissant de la place au milieu. Retirez aléatoirement un nombre de tuiles dépendant du nombre de joueurs (35 à 2 joueurs, 18 à 3 joueurs et 1 à 4 joueurs) et rangez-les dans la boîte du jeu. Révélez autant de tuiles Coraux que le nombre de joueurs plus un, et placez-les face visible au centre de la table pour préparer le marché initial.
6. Donnez le jeton Escargot à un joueur au hasard. La partie peut commencer.

Exemple de mise en place d'une partie à 3 joueurs



JOUER UN ROUND

Une partie d'AQUA se joue en 17 rounds. Au début de chaque round, le joueur qui possède le jeton Escargot prépare le marché et joue son tour le premier, puis tous les autres joueurs jouent l'un après l'autre leur tour entier dans le sens horaire. Chaque tour est composé des trois phases suivantes :

1. **CROISSANCE DES CORAUX** - Prenez une tuile Coraux du marché et placez-la.
2. **CRÉATION D'HABITATS ET DE RÉCIFS** - Si cette tuile crée un Habitat, attirez immédiatement un Petit animal.
3. **DÉVELOPPEMENT DE LA BIODIVERSITÉ** - Si ce Petit animal crée de la biodiversité, vous pouvez attirer un Grand animal.

La partie se termine quand vous avez épuisé toutes les tuiles Coraux et qu'il est impossible de préparer un nouveau marché.

PRÉPARER LE MARCHÉ

(Sauter cette étape au 1^{er} round)

Au début de chaque round, le joueur qui possède le jeton Escargot doit créer le marché en révélant au centre de la table autant de tuile Coraux qu'il y a de joueurs. Le jeton Escargot est ensuite remis sur le marché.



1. CROISSANCE DES CORAUX

À votre tour, prenez une tuile Coraux du marché ; placez-la de façon qu'au moins un de ses coraux soit en contact bord à bord (et pas seulement par une pointe) avec un corail de même couleur.

Si le jeton Escargot est disponible, au lieu de jouer normalement votre tour, vous pouvez le prendre et le placer à côté de votre zone de jeu. Passez immédiatement au tour du joueur à votre gauche. Vous jouerez votre tour entier une fois que tous les autres joueurs auront joué le leur.

Si le jeton Escargot n'est pris par aucun joueur, le dernier joueur à avoir joué son tour le reçoit automatiquement.

EXEMPLE 1

Dans une partie à trois joueurs, quatre tuiles Coraux sont disponibles sur le marché au début de chaque round, ainsi que le jeton Escargot. Le joueur qui a placé le jeton Escargot sur le marché joue son tour le premier.



EXEMPLE 2

Le placement de la tuile Coraux 2A n'est pas valide, car aucun de ses coraux n'est en contact bord à bord avec un corail de même couleur.

Celui de la tuile 2B est valide puisqu'un de ses coraux est en contact bord à bord avec un corail de même couleur.

Concepts principaux

Les principaux concepts du jeu sont résumés ici. Vous pourrez ainsi les retrouver rapidement et vous y référer pendant l'apprentissage des règles ou les consulter en cours de partie.

Marché

À la fin d'un round, il reste toujours une tuile Coraux sur le marché.

Au début d'un round, il y a toujours une tuile disponible de plus que le nombre de joueurs.

Coraux

Une tuile Coraux comporte trois coraux distincts.

Jeton Escargot

Vous jouez en dernier durant le round où vous prenez ce jeton, mais en premier au round suivant.

2. CRÉATION D'HABITATS ET DE RÉCIFS

Les joueurs ont deux objectifs principaux en faisant croître leurs coraux : créer des Habitats et des Récifs.

- Un Habitat est un hexagone constitué de trois coraux de même couleur (3A). Si vous avez formé un ou plusieurs Habitats, placez immédiatement dessus un Petit animal de même couleur.
- Un Récif est un groupe d'au moins quatre coraux de même couleur en contact les uns avec les autres (3C).

Les Habitats rapportent des points en fonction des Petits animaux placés sur eux. Les Récifs rapportent des points en fonction des Petits animaux qui leur sont adjacents (voir Fin de partie et scores, p. 6).

3. DÉVELOPPEMENT DE LA BIODIVERSITÉ

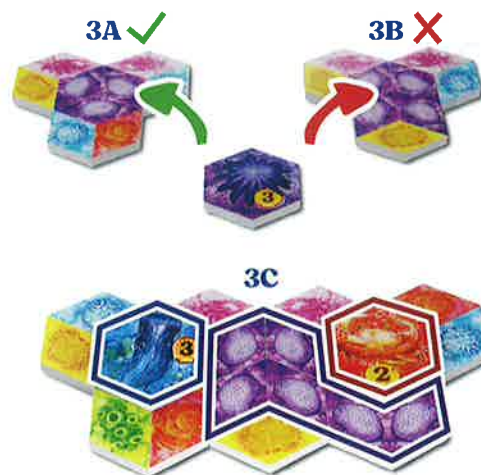
Pour attirer un Grand animal, vous devez remplir trois conditions.

1. Un Grand animal doit être placé sur au moins un Petit animal que vous avez placé lors du même tour.
2. Un Grand animal doit être entièrement placé sur des Petits animaux.
3. Pour entretenir la biodiversité, tous les Petits animaux recouverts par un Grand animal doivent être différents les uns des autres. Aucun doublon n'est permis.

Vous n'êtes pas obligé d'attirer un Grand animal. Si vous le faites, prenez celui qui vaut le plus de points dans la forme choisie. Chaque forme présente un animal différent sur chacune de ses deux faces ; ce choix est sans conséquences.

FIN DU ROUND

Le round se termine quand tous les joueurs ont pris une tuile Coraux. Il reste alors une seule tuile Coraux sur le marché, qui sera disponible au prochain round.



EXEMPLE 3

Élodie crée un Habitat (3A) et doit placer un Petit animal de la même couleur dessus. Les tuiles Coraux en 3B ne créent pas d'Habitats, car elles ne forment pas un hexagone régulier. Le Récif en 3C rapportera des points en fonction des Petits animaux qui lui seront adjacents en fin de partie.



EXEMPLE 4

La tortue verte (4A) vient d'être placée, le joueur peut maintenant choisir d'attirer l'un des deux Grands animaux représentés (4B). La biodiversité interdit de recouvrir les deux tortues vertes. Les seuls placements valides sont donc les formes indiquées par les contours de couleurs (4C).

Habitats

Un Habitat est constitué d'exactly trois coraux de même couleur formant un hexagone. Un Habitat doit toujours être recouvert par un Petit animal.

Récifs

Un Récif est un groupe d'au moins quatre coraux de même couleur en contact les uns avec les autres. Les Récifs rapportent des points en fin de partie en fonction des Petits animaux qui leur sont adjacents. Ils ne rapportent aucun point pour les Grands animaux.

Biodiversité



Un Grand animal ne peut pas recouvrir plusieurs Petits animaux de la même espèce.



Décompte des points des animaux

À la fin d'une partie, tous les Petits et Grands animaux rapportent les points indiqués dessus (👉). Les Petits animaux rapportent des points même s'ils sont recouverts par un Grand animal. Le décompte des points ne tient aucun compte de quel Grand animal recouvre un Petit animal donné.

FIN DE PARTIE ET SCORES

Au bout de 17 rounds, vous ne pouvez plus reconstituer le marché et la partie s'arrête. Utilisez les feuilles de scores pour calculer le score de chaque joueur. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie. Si plusieurs joueurs sont à égalité, celui qui a joué en premier lors du dernier round gagne.

- **GRANDS ANIMAUX**
Faites le total des points indiqués sur vos Grands animaux. Puis, retirez-les de votre zone de jeu et placez-les à côté.
- **PETITS ANIMAUX**
Faites le total des points indiqués sur vos Petits animaux.

- **RÉCIFS**
Faites le total des points que rapportent vos Récifs. Pour chacun de vos Récifs, marquez les points indiqués sur les Petits animaux en contact bord à bord avec lui (mais pas juste par une pointe). Un Petit animal peut compter pour plusieurs Récifs.
- **ÉCOSYSTÈMES**
Marquez les points correspondant à chacun des six Écosystèmes en jeu.

ÉCOSYSTÈMES

Lors de la mise en place, six Écosystèmes se voient assigner chacun un Petit animal au hasard. Le Petit animal placé juste au-dessus d'un Écosystème est considéré comme natif de celui-ci.

Pour marquer les points d'un Écosystème, une condition doit être remplie. Elle est indiquée sur la tuile de l'Écosystème et dépend toujours du Petit animal qui est natif de celui-ci.

ÉCOSYSTÈMES LOCAUX ET GLOBAUX

Il existe deux grands types d'Écosystèmes, appelés Locaux (☉) et Globaux (●). Dans un Écosystème Local, le Petit animal natif doit être en contact avec l'élément représenté sur l'Écosystème. Dans un Écosystème Global, aucun contact n'est nécessaire pour remplir la condition et marquer des points.

ÉCOSYSTÈMES CLASSIQUES



Pour chaque Petit animal natif dans votre zone de jeu, marquez 1 point par Petit animal en contact avec lui (toutes couleurs confondues, y compris la sienne).



Pour chaque barracuda/murène dans votre zone de jeu, marquez 2 points par Petit animal natif dans votre zone de jeu.



Pour chaque grand dauphin/dugong dans votre zone de jeu, marquez 3 points par Petit animal natif dans votre zone de jeu.



Pour chaque raie manta/pieuvre de récif dans votre zone de jeu, marquez 3 points par Petit animal natif dans votre zone de jeu.

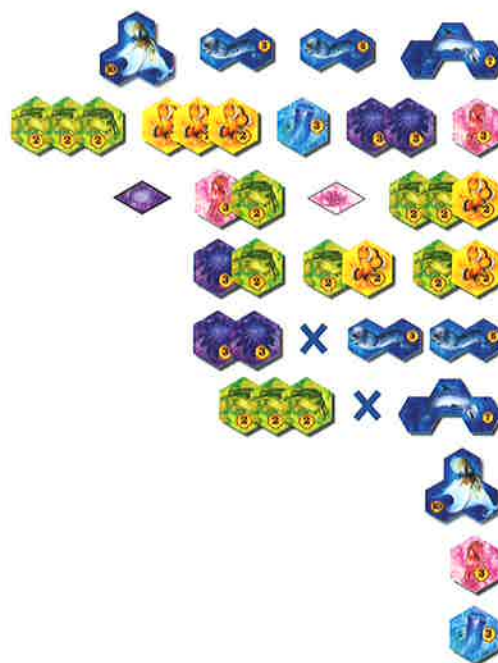


Pour chaque requin-marteau/requin à pointes noires dans votre zone de jeu, marquez 3 points par Petit animal natif dans votre zone de jeu.



Pour chaque baleine à bosse/requin-baleine dans votre zone de jeu, marquez 4 points par Petit animal natif dans votre zone de jeu.

EXEMPLE DE SCORE



	ÉLODIE
	25
	24
	11
	6
	8
	9
	0
	0
	0
	83

VARIANTES

AQUA vous propose trois variantes de règles : familiales, avancées et solo. Les règles solo se trouvent page 8.

RÈGLES FAMILIALES

Pour simplifier le décompte, ne marquez pas de points pour les Récifs ni pour les Écosystèmes. Sautez l'étape 2 de la mise en place et rangez tous les Écosystèmes dans la boîte du jeu. Cette variante ne s'intéresse qu'aux Petits et Grands animaux, dont les tuiles indiquent clairement la valeur en points. Le décompte final est donc facile.

RÈGLES AVANÇÉES

Les règles avancées introduisent de multiples sources de points, sous la forme de nouveaux Écosystèmes. Lors de l'étape 2 de la mise en place, mélangez les 24 Écosystèmes face cachée, révélez-en six au hasard et placez-les en ligne.

RÈGLES SOLO

Suivez les règles classiques en intégrant les changements suivants :

Mise en place : Utilisez les Écosystèmes classiques et/ou avancés, selon vos préférences. Ne retirez aucun Grand animal. Retirez du jeu le jeton Escargot et 19 tuiles Coraux au hasard. Révélez 3 tuiles Coraux pour préparer le marché initial.

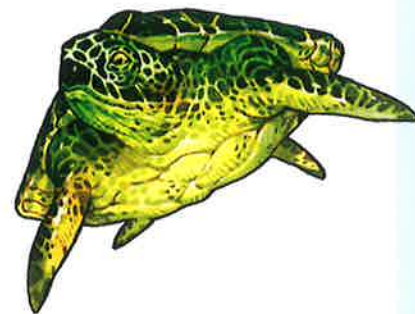
Jouer un round : Pour préparer le marché, révéléz 3 tuiles Coraux. Prenez une tuile Coraux et placez-la.

Fin du round : Une fois votre tour fini, le round prend fin. Défaussez les deux tuiles Coraux restant sur le marché.

Fin de partie : La partie se termine toujours au bout de 17 rounds quand vous tombez à court de tuiles Coraux. Comptez vos points normalement et consultez le tableau suivant pour évaluer votre réussite.

Pour enrichir votre expérience en solo, vous pouvez ajouter certaines des règles de succès (Scénarios, Défis et Modifications). Ces règles sont présentées dans les pages qui suivent.

- 60+ : Un bon début ! 80+ : Remarquable ! 100+ : Vous pouvez être fier de vous !
70+ : Bien joué ! 90+ : Quel expert !



SUCCÈS

SCÉNARIOS, DÉFIS ET MODIFICATIONS

Pour pimenter vos parties d'AQUA, vous pouvez tenter d'obtenir les 50 succès répartis entre Scénarios (p. 9), Défis (p. 10) et Modifications (p. 10). Les succès peuvent être introduits quel que soit le nombre de joueurs et, sauf si vous jouez avec les Modifications, les joueurs ne sont pas tous obligés d'en tenir compte. Jusqu'à quatre joueurs peuvent noter leur progression sur la piste de progression ci-dessous.

Notez votre nom au début d'une des lignes de coraux. Lorsque vous validez un Scénario, un Défi ou une Modification, cochez une case sur votre piste de progression. Cochez aussi une case en regard du succès en question, sur les pistes des pages suivantes. Plusieurs joueurs peuvent valider le même succès en même temps.

<input type="text"/>	
<input type="text"/>	
<input type="text"/>	
<input type="text"/>	