

AQUARENA

Un jeu de Baptiste Le Corre

Les étangs de nos campagnes sont des petits coins de paradis où tout est calme et paisible. Du moins en apparence... Pour leurs habitants, ce décor bucolique est le théâtre d'une lutte quotidienne pour la survie : manger ou être mangé !

AQUARENA illustre la chaîne alimentaire d'un étang. Placez judicieusement vos prédateurs autour de l'étang pour qu'ils attrapent leurs proies favorites, mais veillez à ce qu'ils ne deviennent pas à leur tour les proies de cette arène aquatique.

MATÉRIEL



1 piste de score



60 cartes Prédateur
(10 x 6 couleurs)



6 pions Grenouille



1 pion Héron



7 tuiles Étang



21 tuiles Mouche



4 tuiles Compte-tour



6 tuiles 20



CARTE PRÉDATEUR : chaque joueur commence la partie avec 10 cartes Prédateur d'une même couleur illustrant chacune un prédateur différent. Ces cartes présentent les informations suivantes :

Famille de proies : la plupart des prédateurs sont eux-mêmes les proies d'autres prédateurs. Les trois familles de proies sont les poissons (🐟), les batraciens (🐸) et les insectes (🐞).



Ordre de résolution : les cartes sont numérotées de 1 à 10 et sont résolues dans l'ordre croissant.

Régime alimentaire : indique la famille de proies et la quantité maximum mangées. Certains prédateurs ont également un pouvoir spécial.

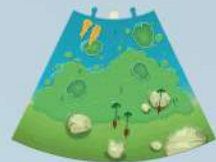
Exemple : la salamandre est un batracien (🐸). Elle est résolue en huitième position. Si elle n'est pas mangée par un prédateur, la salamandre mange 1 insecte (🐞) n'importe où sur le plateau (🌿).

TUILE MOUCHE : les mouches sont les proies des prédateurs qui mangent des insectes.



TUILE ÉTANG : la face présentant une majorité d'eau est appelée tuile Eau. L'autre face est appelée tuile Décor.

Tuile Eau : les joueurs posent leurs cartes Prédateur sur le bord de ces tuiles (🌊). Le nombre de cartes Prédateur que peut accueillir une tuile Eau n'est pas limité. Le nombre maximum de tuiles Mouche à poser sur chaque tuile Eau est indiqué devant l'icône mouche (🐞 3).




Tuile Décor : aucune tuile Mouche ou carte Prédateur ne peut être posée sur ces tuiles.



MISE EN PLACE

Formez le plateau en commençant par placer la piste de score au centre de la table. Ensuite, prenez aléatoirement **X tuiles Eau** ($X = \text{nombre de joueurs} + 1$) et raccordez-les à la piste de score (leur emplacement n'a pas d'importance). Enfin, comblez les espaces vides avec les tuiles Décor restantes.

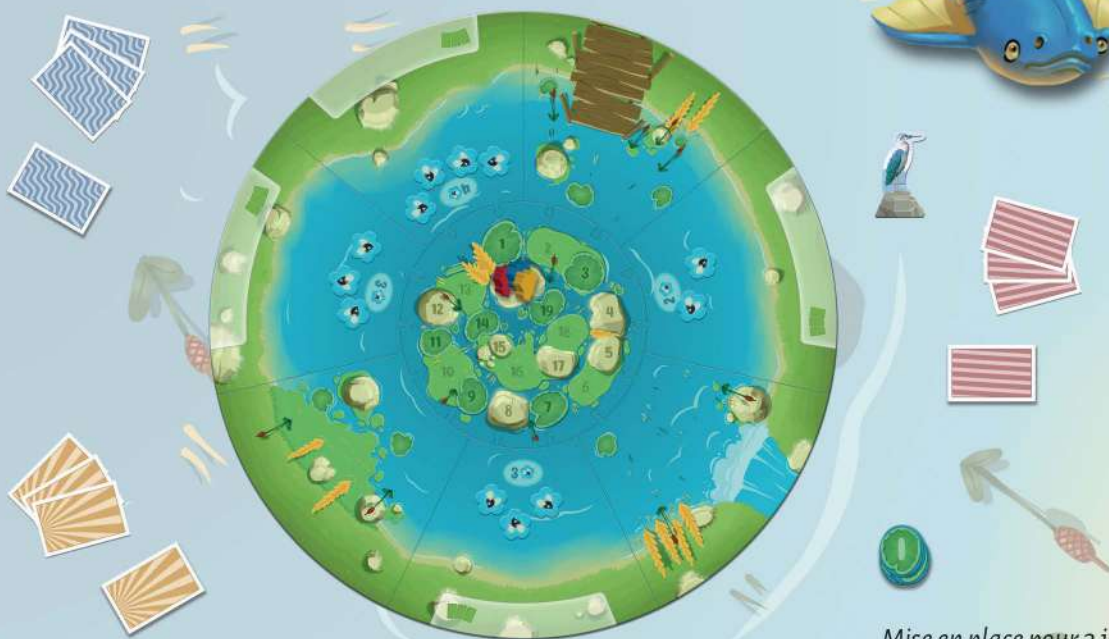
Placez sur chaque tuile Eau le nombre de **tuiles Mouche** indiqué ().

Prenez les **10 cartes Prédateur** de la couleur de votre choix et mélangez-les pour former votre pioche personnelle, face cachée. **Piochez les 3 premières cartes** pour former votre main de départ.

Placez le **pion Grenouille** de votre couleur sur la **case 0** de la piste de score.

Empilez les **4 tuiles Compte-tour** près du plateau.

Choisissez un **premier joueur** et donnez-lui le **pion Héron**.



Mise en place pour 3 joueurs

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se joue en **4 manches**, chacune se déroulant en 3 phases successives : **Planification, Résolution et Décompte.**

A. PLANIFICATION

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, procédez à tour de rôle comme suit :

- ◆ Choisissez **1 carte** de votre main et **posez-la sur le bord de la tuile Eau** de votre choix.
- ◆ Choisissez **1 autre carte** de votre main et **défaussez-la**, face cachée.
- ◆ **Piochez 2 nouvelles cartes** et ajoutez-les à votre main.

Poursuivez ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait posé 4 cartes sur le bord du plateau : **les 2 premières cartes sont posées face visible et les 2 cartes suivantes face cachée.**

Le nombre de cartes Prédateur que peut accueillir une tuile Eau n'est pas limité.

B. RÉOLUTION

Le premier joueur choisit une tuile Eau et révèle les cartes Prédateur qui s'y trouvent face cachée.

Résolvez toutes les cartes de la tuile dans l'ordre numérique (**de 1 à 10**). S'il y a plusieurs prédateurs identiques, résolvez-les dans le sens horaire, en commençant par le joueur qui a choisi la tuile.

Règles à respecter :

- ◆ Si possible, un prédateur **mange au maximum de sa capacité**, même les proies de sa couleur.
- ◆ Un prédateur **mange uniquement** des proies présentes **sur sa tuile**.

Dès qu'une de vos cartes Prédateur est résolue, placez-la devant vous avec les proies mangées.

Quand toutes les cartes Prédateur de la tuile sont résolues, le joueur suivant dans le sens horaire choisit une autre tuile Eau à résoudre.

Continuez ainsi jusqu'à la résolution de toutes les tuiles Eau puis passez au décompte de la manche.

C. DÉCOMPTE

Avancez votre pion Grenouille pour chacune des mouches et proies adverses attrapées :

- ◆ 1 case par tuile **Mouche**
- ◆ 1 case par carte **Insecte adverse**
- ◆ 2 cases par carte **Batracien adverse**
- ◆ 3 cases par carte **Poisson adverse**

Par contre, **les proies de votre couleur ne vous avancent pas** sur la piste de score.

Si votre pion Grenouille atteint la case 20, prenez une tuile 20.



FIN DE MANCHE

Défaussez 1 tuile Compte-tour. Si c'est la quatrième, la partie s'achève immédiatement. Sinon procédez comme suit avant la nouvelle manche :

- ◆ Placez les **tuiles Mouche** attrapées à côté du plateau.
- ◆ S'il n'y a plus de mouche sur une **tuile Eau**, remettez-y le nombre maximum de tuiles Mouche.
- ◆ Rendez les **cartes Prédateur adverses** à leurs propriétaires.
- ◆ Mélangez vos 10 cartes pour former une **nouvelle pioche**, face cachée, et piochez-en 3.
- ◆ Si vous possédez le **pion Héron**, passez-le au joueur à votre gauche qui devient premier joueur.





FIN DE PARTIE

La partie se termine à la **fin de la quatrième manche.**

Le joueur ayant obtenu le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



EFFETS DES CARTES PRÉDATEUR

- Hameçon** : attrape 1 poisson (1).
 Plusieurs hameçons présents sur une même tuile s'emmêlent sans rien attraper. Chaque joueur concerné place immédiatement sa carte Hameçon devant lui.
- Héron** : mange jusqu'à 2 batraciens (2).
 Plusieurs hérons présents sur une même tuile s'envolent sans rien manger. Chaque joueur concerné place immédiatement sa carte Héron devant lui.
- Brochet** : mange 1 batracien (1). S'il y en a pas, le brochet mange jusqu'à 2 insectes (2).
- Grenouille** : mange 1 insecte (1).
- Crapaud** : mange jusqu'à 2 insectes (2).
- Libellule** : mange 1 insecte, même une libellule adverse (1).
 Après avoir mangé, une libellule doit déplacer, si possible, 1 tuile Mouche de sa tuile vers une autre tuile Eau, résolue ou non.
- Triton** : mange 1 insecte (1).
 Un triton ne peut pas être mangé par un héron.
- Salamandre** : mange 1 Insecte (1).
 L'insecte mangé (mouche ou libellule) peut provenir d'une autre tuile Eau, résolue ou non.
- Carpe** : mange jusqu'à 3 insectes (3).
- Toile d'araignée** : attrape 1 insecte (1).