

Acqua dolce



20'



6+



2-5

AUTEUR: Daniele Ragazzoni

Dans **Acqua Dolce** tous les joueurs sont amateurs d'aquarium et Ils doivent créer en commun un seul grand aquarium.

Pour gagner, le joueur doit : ne plus avoir de cartes et avoir réalisé les demandes inscrites sur ses cartes « Objectif » (nombre et couleurs de poissons, type d'ornement, etc ...).

MATERIEL

80 cartes – Règle

DESCRIPTION DES CARTES

Les cartes sont réparties comme suit:

Carte Roi de l'Aquarium

Le joueur qui possède cette carte devra commencer le tour de jeu et Réaliser la phase de Contrôle (à fin du tour de jeu).

Cartes « Objectif »

Ces cartes indiquent les conditions de victoire qui doivent être satisfaites pour gagner la partie (pour une partie plus facile, les joueurs peuvent changer le numéro de ces cartes et les objectifs à atteindre).

Généralement, 3 Cartes « objectifs » sont utilisées (voir après).

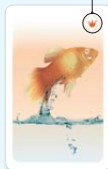
Au recto de la carte est représentée la condition « inactive » (pas encore réalisée: image noire et blanche), sur le verso, celle « active » (image colorée).

ROI DE L'AQUARIUM



Icône orange

RECTO



VERSO



CARTE OBJECTIF



Icône jaune/bleue

RECTO



VERSO



Carte active

Carte inactive

Cartes Poissons

Ces cartes indiquent les différentes espèces de poisson qui peuvent entrer dans l'Aquarium. Elles indiquent des éléments divers :

CONDITIONS DU JEU

Montre les conditions qui doivent être satisfaites pour jouer une carte poisson :



Décoration



Plante



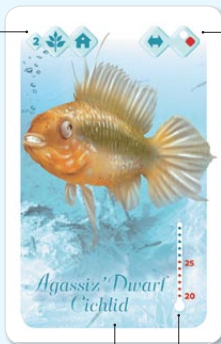
Banc



Pas de banc



Pas de Guppy



Nom du poisson

Température de l'eau

nécessaire pour les poissons (seulement pour les règles avancées).

CARACTERISTIQUES DU POISSON

Elles montrent les caractéristiques de la carte Poisson. Elles sont sur le côté droit. Elles sont :



Couleur de Poisson



Poisson Rare



Partie de l'aquarium occupée par les poissons (haute, médiane, basse)

Chaque carte que les joueurs tiennent dans leur main représente 1 dose de nourriture pour les poissons de l'Aquarium : en effet, dans la Phase de Contrôle, les joueurs doivent nourrir les Poissons avec les Cartes Nourriture en comptant les cartes dans leurs mains.

Memo

Chaque carte Poisson a au derrière un petit symbole qui rappelle ce concept.



DOS DE LA CARTE



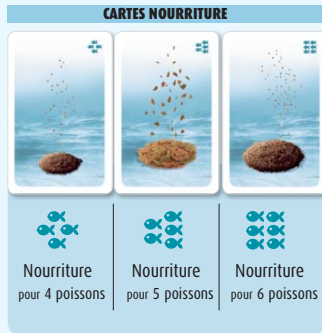
Cartes Ornement

Ce sont les cartes « Plante » et les cartes « Décoration ». Ces cartes représentent les algues et les objets qui peuvent être mis dans l'Aquarium par les joueurs pour l'embellir et avantager des espèces par rapport à d'autres.



Cartes Nourriture

La nourriture des poissons est représentée par le nombre de cartes restant dans les mains des joueurs et aussi par les Cartes « Nourriture » qui peuvent être jouées. Chaque tour, ces cartes nourrissent 4, 5 ou 6 poissons, comme sur la carte.



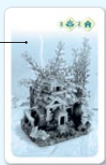
PREPARATION DES CARTES NOURRITURE

Le nombre des Cartes « Nourriture » est tributaire du nombre de joueurs:

NOMBRE DE CARTES NOURRITURE		
2/3 JOUEURS	4 JOUEURS	5 JOUEURS
Toutes les cartes « Nourriture »	3 cartes « Nourriture » (deux de 4 rations, une de 5)	2 cartes « Nourriture » de 4 rations

PREPARATION DE LA PARTIE

- ❶ Placer
3 Cartes
« Objectif »
faces noires
et blanches
visibles.



Décorations



Zones Aquarium



Variété de poissons

- ❷ Par rapport au
nombre de joueurs,
prendre **les cartes**
« Nourriture » à
ajouter au tas.



Tas

- ❸ Mélanger le
tas (avec cartes
Poisson, Ornement
et Nourriture) et
donner **7 cartes** à
chaque joueur.



- ❹ Placer
3 cartes faces
visibles.

- ❺ Le plus jeune
joueur prend
la carte **Roi de**
l'Aquarium et le
jeu commence.



DEROULEMENT DE CHAQUE TOUR

Le joueur avec la Carte Roi de l'Aquarium joue le premier. Il pose cette carte devant lui et joue son tour. Puis, tous les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. A la fin, le joueur avec la Carte Roi de l'Aquarium joue une deuxième fois. Chaque joueur joue les actions dans l'ordre suivant :

- ❶ Piocher une carte du tas ou prendre 1 carte parmi les 3 cartes retour-

nées ; si ce deuxième choix est pris, le joueur change immédiatement la carte avec la 1ère carte du tas, pour avoir toujours 3 cartes visibles.

❷ Choisir parmi les actions suivantes (chaque action peut être jouée plusieurs fois) :

- **Jouer 1 carte parmi les cartes en main ;**
- **Jouer 1 ou plusieurs cartes Poisson de Banc** de même espèce (par ex. 3 cartes Guppy ou 2 cartes Coridoras) ;
- **Piocher 1 carte du tas** ou une des trois retournées ;
- **Défausser 2 cartes** et piocher 3 cartes du tas ou des cartes tournées.

❸ **Le tour fini**, le tour passe au joueur à la gauche de celui qui vient de jouer. Les cartes défaussées serviront de pioche lorsque le tas sera épuisé.

COMMENT JOUER LES CARTES

Les cartes « Ornement » et « Nourriture » sont jouées directement sur la table. Pour jouer les cartes « Poisson », il faut respecter les conditions fixées par les icônes sur la carte (en haut à gauche). Les conditions du jeu sont les suivantes :



• **Décoration/Plante** : pour jouer cette carte « Poisson », une carte « Décoration » et/ou « Plante » doit être présente sur la table ;



• **Poisson de Banc** : pour jouer cette carte « Poisson de Banc » trois cartes identiques doit être sur la table (ou plus). Pour obtenir ça, le joueur peut jouer 1 ou plus cartes de Banc identiques dans la même action ;



• **Pas de Guppy** : aucune carte Guppy ne doit être sur la table ;



• **Pas de Banc de Poisson** : aucune carte « Banc de Poisson » ne doit être sur la table.

Quand une ou plusieurs conditions indiquées sur la carte « Poisson » ne sont pas respectées, **le joueur doit piocher 1 carte du tas pour chaque condition non respectée**. Exemple : un Bumblebee Fish est joué et ni une carte « Plante » ni une carte « Décorative » n'est sur la table ; le joueur devra donc piocher 2 cartes.

LA CARTE ROI DE L'AQUARIUM ET LA PHASE DE CONTROLE

Quand tous les joueurs ont fini leur tour, le joueur de la Carte Roi de l'Aquarium joue une deuxième fois et en suite commence la Phase de Contrôle. Quand la Phase de Contrôle est terminée, le joueur passe la Carte Roi de l'Aquarium au joueur à sa gauche qui commencera un nouveau tour de jeu. Pendant la Phase de Contrôle, les cartes qui ne respectent pas les conditions sont jetées.

La Phase de Contrôle est jouée selon l'ordre suivant :



❶ **Carte Piranha:** si cette carte est sur la table, le joueur qui a la Carte « Roi de l'Aquarium » décide du poisson qui sera mangé par le piranha (ce poisson est écarté).

❷ **Nourriture:** le joueur qui a la Carte « Roi de l'Aquarium » vérifie que tous les poissons peuvent être nourris. Il compte le nombre de cartes que les joueurs ont dans leurs mains et il ajoute le nombre des cartes « Nourriture » jouées sur la table. Si le résultat de nourriture est moins important que les poissons joués dans l'aquarium, le Roi de l'Aquarium écarte les Cartes Poisson en excès.

Exemple : sur la table, il y a 14 cartes « Poisson » et 1 carte « Nourriture » de 4 rations. Les joueurs tiennent 9 cartes collectivement dans leurs mains : ils peuvent, donc, nourrir 13 cartes Poisson (4 pour la nourriture + 9 pour les cartes en main = 13) ; 1 Carte Poisson est en excès. Le joueur « Roi de l'Aquarium » décide la carte Poisson à écarter.

❸ **Conditions des poissons:** le joueur qui a la Carte « Roi de l'Aquarium » vérifie les Conditions de Jeu sur les Carte « Poisson » sur la table (bancs de poissons, plantes, etc.) et écarte les cartes qui ne satisfont pas les conditions.

Exemple : sur la table, il y a 2 cartes « Neon » ; c'est un poisson de banc, donc 2 cartes ne sont pas suffisantes pour respecter les Conditions de Jeu (3 cartes pour un banc) : le Roi de l'Aquarium écarte du jeu les 2 cartes « Neon ».

Attention : si 2 ou plusieurs cartes « Poisson » ont des



Chaque carte
représente 1
nourriture

conditions qui s'opposent, le « Roi de l'Aquarium » décide l'ordre pour les résoudre.

Exemple : 2 Guppy et 1 Indian Glassfish sont sur la table. Les Guppy sont des poissons de banc et ils ont besoin d'au moins 3 poissons identiques. L'Indian Glassfish ne survit pas s'il y a des poissons de banc en place. Les deux conditions s'opposent. Le joueur « Roi de l'Aquarium » décide: il peut décider d'enlever les 2 Guppy et permet à l'Indian Glassfish de survivre, ou d'enlever d'abord l'Indian Glassfish et les Guppy après.

4 Nouvelles Cartes Découvertes : les 3 cartes couvertes sont écartées et substituées par 3 nouvelles cartes découvertes prise du tas.

La carte « Roi de l'Aquarium » passe au joueur suivant.







FIN DU JEU ET CARTES « OBJECTIF »

Le premier joueur qui **n'aura plus de cartes et qui aura satisfait aux exigences de ses cartes « Objectif »** gagnera la partie.

Les joueurs décident du nombre de cartes « Objectif » et du nombre minimal de buts à atteindre : plus ces nombres sont élevés, plus la partie sera complexe.

Pour votre première partie, utilisez les **3 Cartes « Objectif » Initiales** : le joueur qui remplira les conditions de 2 cartes gagnera la partie.

Les Cartes « Objectif » sont :

CARTES BUT INITIALES		
		
Espèce de poissons	Nombre de bancs	Ornements
		

- **Espèce de poissons :** 7 espèces différentes de poissons doivent être mises en place ;
- **Nombre de bancs :** au moins 3 bancs de poissons (3 cartes chacun au moins) doivent être mise en place ;
- **Ornements :** au moins 3 Cartes « Plante » et 2 Cartes « Décoration » doivent être mises en place ;

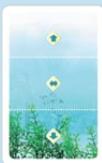
AUTRE CARTES BUT



Poisson
Rare



Nombre de
couleurs



Zones de
l'Aquarium



- **Poisson Rare :** le Indian Glassfish doit être mis en place ;
- **Nombre de couleurs :** les 5 couleurs indiquées sur les Cartes « Poissons » doivent être présentes ;
- **Zones de l'Aquarium :** au moins 1 Carte « Poisson » pour chacune des 3 zones (haute, centrale et bas) doit être présente sur la table.

Quand une de ces conditions a été satisfaite, la Carte « Objectif » est tournée face « active » (colorée), pour indiquer que le but est pour l'instant satisfait. Si la condition n'est plus satisfaite, la carte est tournée de nouveau du côté « inactive ».

Quand un joueur n'a plus de carte, immédiatement il gèrera la « Phase de Contrôle » (quel que soit le Roi de l'Aquarium).

Si, après cette phase, les objectifs sont satisfaits, **le joueur gagnera la partie,** mais si les objectifs ne sont encore satisfaits, le joueur sans carte **piochera 3 cartes du tas comme pénalité** et le jeu continuera normalement.

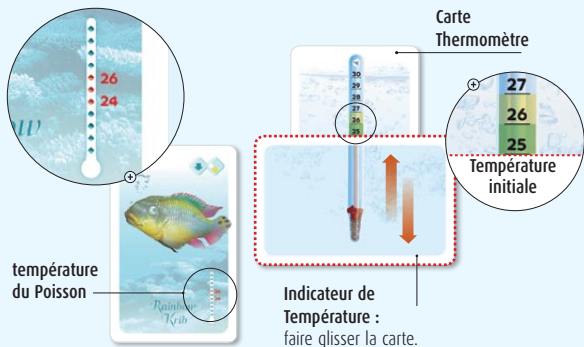
REGLES AVANCEES

Pour un jeu plus stratégique, utilisez les règles avancées.

- **La Température**
- **Les Règles Facultatives : Action Supplémentaire et Un Seul Tas**

La Température

Chaque carte indique les **valeurs de Température** entre lesquelles le poisson peut survivre dans l'Aquarium.



Dans les règles avancées, le jeu commence avec la Carte Thermomètre placée sur la **Carte Indicateur**, de façon à indiquer une température de **25°C** (température de l'Aquarium au début de la partie).

La Température pendant un Tour du jeu

Pendant son tour, chaque joueur peut modifier la Température de l'Aquarium de **1 ou 2 degrés**. Cette action sera 1 des 3 actions à disposition du joueur pendant son tour. Cependant, cette action ne peut être réalisée **qu'une seule fois** par tour de jeu.

La Température dans la Phase de Contrôle

Pendant toutes les Phases de Contrôle, (qu'elle soit gérée par « le Roi de l'Aquarium » ou par le joueur sans cartes), un **contrôle de la Température** est effectué (après carte piranha, nourriture, conditions des poissons, Nouvelles Cartes Découvertes).

Tous les poissons sans condition de température (représentée sur le thermomètre en bas à droite sur la carte) seront écartés.

Exemple : si la température de l'aquarium est de 24°, toutes les cartes Dwarf Gourami sont écartées (elles demandent une température entre 26° et 29°).

Attention : la température est une condition reliée seulement à la Phase de Contrôle. Par conséquent, il est possible de jouer des cartes « Poisson » quelle que soit la température dans l'Aquarium, sans pénalités.

Règles Facultatives

- **Action Supplémentaire:** si un joueur remplit les conditions d'une ou plusieurs cartes « Objectif » pendant son tour, il peut jouer une action supplémentaire par carte.
- **Un Seul Tas :** il est possible de jouer seulement avec les cartes cachées, sans les 3 cartes découvertes.

LE TAS

58 cartes Poissons

7 Corydoras	4 Fighting Fish
7 Neon	3 Cichlid of Agassiz
7 Guppy	3 Bumble Bee Fish
7 Platy	3 Black Molly
4 Dwarf Gourami	3 Piranha
4 Rainbow Krib	2 Indian Glassfish
4 Angelfish	

4 Cartes Décoration

5 Cartes Plante

4 Cartes Nourriture

(1 , 1 , 2 )

6 Cartes Objectif

2 Cartes Thermomètre

1 Carte Roi de l'Aquarium

CREDITS

Auteur: Daniele Ragazzoni

Illustration: Davide Tombino

Project de Grafique: Paula Simonetti

Project de l'édition: Michele Quondam

Collaborateurs: Luca Balestreri,
Roberta Pumpo, Alessandro Lanzuisi,
Anna Genovese, Yoann Laurent.

