2.3. Récolte de points d'expérience

Des points d'expérience sont répartis sur le plateau de jeu (voir → préparation)

Récolte
Lorsqu'une goutte s'arrête sur une → case illustrée portant un point d'expérience, on la pose dessus et la déplace par la suite avec celui-ci (*la goutte a acquis une nouvelle expérience*).
Une goutte d'eau accumulera ainsi une certaine quantité de points d'expérience. Ceux-ci sont empilés les uns sur les autres et la goutte se déplace sur cette « tour ». Après avoir amassé des points d'expérience, la goutte peut poursuivre ses déplacements dans la mesure où des points mobilité sont encore disponibles.

Échange
Lorsqu'une goutte d'eau véhiculant des points d'expérience s'arrête sur un point d'expérience dans un « trou » du plateau de jeu (→chemins interrompus), la joueuse/le joueur peut échanger le point d'expérience se trouvant sur cette case contre un des points d'expérience véhiculés. (→ valeur des couleurs)

3. Échange de cartes et placement de nouveaux points d'expérience sur le plateau de jeu

Échange de cartes
Lorsqu'on a quitté pendant le coup des cartes chemin exemptes de points d'expérience supplémentaires et de gouttes d'eau :

- On peut **à la fin du coup** échanger ces cartes contre une carte de même type. Les anciennes cartes sont sorties du jeu.
- Pour chaque nouvelle carte placée, on a le droit de placer au hasard un point d'expérience du stock - et un seul – sur un « trou » encore blanc des chemins interrompus. (→ valeur des couleurs)
- Sur chaque nouvelle carte placée, on peut ensuite répartir au hasard sur des → cases illustrées (cerclées de bleu) jusqu'à deux nouveaux points d'expérience du stock.

Fin de la partie

La partie est terminée dès que les 10 « trous » dans les chemins du plateau de jeu sont occupés par des points d'expérience.

Valeur des couleurs

On compte alors, par couleur, le nombre de points d'expérience occupant les trous du plateau de jeu. Ce chiffre donne la valeur de chaque couleur.

Décompte des points

Les points d'expérience encore en déplacement avec les gouttes d'eau ne rapportent pas de points.

Chaque joueuse/joueur multiplie le nombre de points d'expérience récoltés pour chaque couleur par la valeur de cette couleur, et additionne les résultats obtenus.

Les couleurs de valeur zéro ne rapportent donc pas de points.

La gagnante/le gagnant est celle/celui qui totalise le plus grand nombre de points.

Variante pour les enfants dès 5 ans

Les règles sont dans ce cas modifiées comme suit :

- Dès le début de la partie, tous les « trous » du plateau de jeu sont occupés au hasard par des points d'expérience.
- Pendant toute la durée de la partie, les joueuses/joueurs ne disposent que de 5 points mobilité par coup.
- On n'est pas obligé de jouer tous ses points mobilité. Autrement dit, on peut déplacer ses gouttes d'eau de 5 cases ou moins.
- Il n'est pas possible d'échanger des points d'expérience sur les chemins.
- Les cases tremplin permettent de se déplacer vers n'importe quelle case.
- La partie est terminée après huit échanges de cartes chemins.
- À la fin de la partie, chaque point d'expérience compte pour un point. **La gagnante/le gagnant est celle/celui qui a récolté le plus de points d'expérience.**

Et maintenant que vous connaissez les règles du jeu, vous pouvez tranquillement vous jeter à l'eau! Vos commentaires et vos suggestions sont toujours les bienvenus.

© Atelier de jeu et éditions Murmel, Zurich, Hardturmstr. 269, CH 8005 Zurich, murmel@murmel.ch

AGUA – Idées pour jouer

Le parcours d'une goutte d'eau

AGUA est un jeu de société pour deux à six personne dès 8 ans
(À la fin : variante plus simple pour les enfants dès 5 ans)
Durée de la partie: de 50 à 90 minutes

Introduction

L'eau, c'est la vie. Mettez-vous dans la peau d'une goutte d'eau et partez à l'aventure, pour découvrir les secrets du cycle de l'eau!

Description

Pendant leur voyage à travers le monde, vos gouttes d'eau peuvent suivre différents chemins et elles accumulent de l'expérience (points d'expérience).

Au début de la partie, les quatre chemins sont interrompus par dix trous et sont inutilisables pour les gouttes d'eau. Le but est de « boucher » ces trous avec des points d'expérience.

C'est la personne qui a récolté le plus grand nombre de points d'expérience qui gagne. Le score ne dépend pas que du nombre de points d'expérience, mais aussi de la valeur de chaque couleur à la fin de la partie. Cette valeur peut être constamment modifiée par les partenaires au cours de la partie.

La partie est terminée lorsque tous les « trous » du plateau de jeu sont occupés, ce qui signifie que tous les chemins sont praticables pour les gouttes d'eau.

Contenu de la boîte

- Un plateau de jeu
- Le guide que vous avez dans les mains
- Deux dés de couleurs, avec 1 face jaune, 2 faces bleues et 3 faces rouges
- 24 « gouttes d'eau », 4 pour chacune des 6 couleurs (demi-billes)
- 36 « points d'expérience », 6 pour chacune des 6 couleurs (rondelles de bois)
- 25 « cartes chemin de l'eau », 5 de chaque forme
- Un manuel avec des informations intéressantes sur les situations représentées sur les cartes chemin de l'eau.

Préparation

Déployer le plateau et placer la carte « rivière avec lac » sur le champ «l'eau dans la nature». Occuper les autres champs au hasard avec une carte de forme adéquate. Poser les cartes restantes à côté du plateau de jeu.

Répartir ensuite des « points d'expérience » sur des → cases illustrées (cercles bleus sur les cartes chemin), en se tenant aux règles suivantes :

- Au maximum deux points d'expérience par carte chemin!
- Pas de points d'expérience sur la carte « rivière avec lac » (qui ne possède pas de case illustrée)
- Un seul point d'expérience sur les cartes « désert » et « lac artificiel » (qui n'ont qu'une seule case illustrée)

Les points d'expérience restants sont posés à côté du plateau de jeu.

Chaque personne choisit une couleur et reçoit, selon le nombre de joueuses/joueurs, le nombre suivant de gouttes d'eau :

- Si l'on joue à deux jusqu'à quatre — 4 gouttes d'eau par personne
- Si l'on joue à cinq ou six — 3 gouttes d'eau par personne

Toutes les gouttes d'eau sont placées dans le grand nuage au centre du plateau de jeu.

Les chemins de l'eau

Sur le plateau de jeu, le cycle de l'eau dans le monde est représenté par différentes filières ou « chemins ».

Attention:

- La direction du courant varie selon le chemin. Les gouttes d'eau doivent être déplacées dans le sens des flèches
- Le passage d'un chemin à un autre (p.ex. fleuve→ animal) n'est possible qu'aux stations avec une flèche indiquant la direction

Chemins (voir illustration)

1	**Grand nuage et pluie** (blanc)	Au milieu du plan de jeu, il y a un grand nuage d'où les gouttes d'eau partent sous forme de pluie vers les cartes du jeu. Les gouttes « pleuvent » dans cinq directions.
2	**Fleuve et mer** (bleu)	Le fleuve qui décrit une boucle autour du plateau de jeu coule **dans le sens des aiguilles de la montre**. Les stations des gouttes d'eau y sont indiquées par des **points bleus**. Après avoir parcouru le fleuve, les gouttes d'eau se jettent dans la mer d'où elles peuvent remonter dans le nuage.
3	**Eaux souterraines** (vert/bleu)	Le chemin des eaux souterraines enserre le grand nuage. Les gouttes y circulent toujours **contre le sens des aiguilles de la montre**, sur des **points verts**.
4	**Humains** (orange, pieds)	Lorsqu'une goutte d'eau est bue par un être humain, elle avance sur les **points orange** dans la **direction indiquée par les pieds**.
5	**Animaux** (jaune)	Lorsqu'un animal boit de l'eau, les gouttes avancent toujours sur les **points jaunes, dans le sens des aiguilles de la montre.**
6	**Eaux usées** (bleu)	Lorsqu'une goutte d'eau arrive dans le réseau de canalisation des eaux usées, elle avance **contre le sens des aiguilles de la montre, sur les points bleus**, et va se jeter dans le fleuve.
7	**Chemins interrompus** (blanc)	À quatre endroits, les chemins de l'eau sont interrompus par 2 à 3 « trous ». Ces trous sont « bouchés» au cours de la partie avec des « points d'expérience». Quand tous les trous sont occupés, le nombre de → points mobilité augmente pour tous les joueurs/joueuses.

Cases spéciales

A	**Case illustrée**	Les **points transparents cerclés de bleu** sont appelés **cases illustrées.** Ils permettent aux gouttes d'eau d'accumuler de l'expérience.
B	**Case tremplin**	Les **points transparents cerclés de rouge** sont des **cases tremplin** d'où les gouttes d'eau poursuivent leur parcours en avion ou en camion. Lorsqu'une goutte d'eau arrive sur une **case tremplin**, elle peut rejoindre n'importe quelle case orange du chemin des humains.
C	**Pluie**	Les gouttes d'eau qui partent du nuage empruntent les **cases gouttes d'eau foncées** pour rejoindre les cartes chemin. Elles « atterrissent » sur les cases marquées d'une gouttelette.
D	**Évaporation**	Les **cases blanches en forme de goutte** sont des endroits où les gouttes **s'évaporent**, c'est-à-dire remontent directement au nuage. Lorsqu'une goutte s'arrête sur une de ces cases, elle est immédiatement déplacée vers le nuage et la personne qui a tiré peut prendre les points d'expérience amassés avec cette goutte. Immédiatement signifie que l'on n'a pas besoin de → point mobilité pour le « saut dans le nuage ».
E	**Dans la mer**	Lorsqu'une goutte d'eau s'arrête sur la dernière case d'une carte avec le thème « la nourriture aquatique », elle est déplacée au prochain coup dans la mer. De là, elle s'évapore et rejoint le premier petit nuage blanc sur la plage, pour remonter ensuite progressivement jusqu'au grand nuage. Au moment où la goutte → s'évapore vers le petit nuage, la joueuse/le joueur peut s'approprier les points d'expérience accumulés.

Déroulement de la partie

Les participant(e)s jouent à tour de rôle. Un coup se décompose en trois étapes successives:

1. Lancer de dés.
2. Déplacement des gouttes d'eau et récolte de points d'expérience.
3. Échange des cartes « circuit » et placement de nouveaux points d'expérience sur le plateau de jeu.

C'est la personne qui a le plus soif qui commence.

1. Lancer de dés

On lance les deux dés de couleur pour déterminer la couleur des flèches sur lesquelles on fera avancer ses gouttes d'eau.
Les → points mobilité fixent le nombre de cases dont on peut avancer.

Exemples :

> *A tire deux fois rouge. Toutes ses gouttes d'eau se trouvent encore (ou à nouveau) sur le grand nuage. Comme il ne part que des flèches bleues du grand nuage, la joueuse / le joueur doit laisser passer son tour et c'est à la personne suivante de lancer les dés.*
>
> *B tire jaune et bleu.*
> *La joueuse / le joueur peut déplacer sa goutte d'eau sur des flèches jaunes ou bleues, mais pas sur des flèches rouges.*

Règle spéciale (option): deux fois jaune égale «forte humidité ».
L'humidité est telle que les gouttes d'eau peuvent subir des changements imprévisibles. **Avant de déplacer ses gouttes d'eau,** on a la possibilité **d'interchanger deux gouttes d'eau de son choix (parmi les siennes ou celles de ses partenaires) sur le plateau de jeu**. Les points d'expérience restent en place et appartiennent à la goutte d'eau qui se trouve pour finir sur la case.

2. Déplacement des gouttes d'eau et récolte de points d'expérience

2.1. Points mobilité

Au moment de jouer, chaque personne dispose de **5 points mobilité** qui peuvent être utilisés pour **plusieurs** gouttes d'eau. **On est obligé de déplacer ses gouttes d'eau jusqu'à épuisement de son capital de 5 points mobilité.**

Dès que l'un des quatre «chemins interrompus» (→les chemins de l'eau) est devenu un chemin continu et peut être parcouru par les gouttes d'eau, le nombre des points mobilité disponibles augmente de un pour tout le monde. C'est-à-dire que juste avant que la partie se termine, chaque personne dispose de 8 points mobilité par coup.

2.2. Progression des gouttes d'eau

Une case correspond sur le plateau de jeu ou sur les cartes à un cercle ou à une goutte d'eau. La mer et le grand nuage au centre comptent chacun comme une case.

Les déplacements des gouttes d'eau obéissent aux règles suivantes :

- Une goutte d'eau peut toujours être déplacée sur la case suivante du même type **dans le sens du courant**, à condition **qu'il n'y ait pas** de flèche pointant dans cette direction (→ les chemins de l'eau).
- Si **une ou plusieurs flèches de couleur** partent d'une même case, la goutte d'eau peut avancer sur les cases correspondantes, selon la couleur qui a été tirée. Il n'est pas permis de faire « marche arrière », c'est-à-dire de se déplacer contre le sens des flèches.
- **Les échanges entre cases de types différents** ne sont normalement possibles qu'en empruntant les flèches.
- Pour les → cases spéciales, il y a des règles spéciales (→ les chemins de l'eau).

Lorsqu'une goutte d'eau se retrouve sur une case occupée par une autre goutte d'eau (appartenant à la même joueuse/joueur ou à l'un de ses partenaires):

- La goutte qui occupait déjà la case s'évapore et rejoint aussitôt le grand nuage.
- La goutte qui arrive sur la case hérite de tous les points d'expérience déjà amassés par la goutte évaporée, qui viennent s'ajouter aux points d'expérience qu'elle a déjà amassés. (→récolte de points d'expérience)
- Pour la **goutte en question**, le coup est terminé, c'est-à-dire que si l'on dispose encore de points mobilité, on doit dans la mesure du possible **déplacer ses autres gouttes.**

1 Regen, rain, pluie

2 Fluss, river, rivière

3 Grundwasser, ground water, nappe phréatique

4 Menschenwege, human ways, chemins des hommes

5 Tierwege, animal ways, chemins d'animaux

6 Abwasser, waste water pipeline, canalisation d'eau usée

Beispiel für die Abrechnung:

Auf den 10 "Löchern" des Spielfeldes liegen folgende Erfahrungspunkte:
4 x rot , 3 x grün , 1 x dunkelblau , 1 x weiss , 1 x gelb , 0 x hellblau

Spielerin A hat folgende Erfahrungspunkte gesammelt: *3 x dunkelblau, 2 x weiss, 1 x gelb*
Das ergibt: 3 x 1 + 2 x 1 + 1 x 1 = 6 Punkte

Spieler B hat folgende Erfahrungspunkte gesammelt: *1 x rot, 1 x dunkelblau, 3 x hellblau*
Das ergibt: 1 x 4 + 1 x 1 + 3 x 0 = 5 Punkte

Spielerin C hat folgende Erfahrungspunkte gesammelt: *3 x grün*
Das ergibt: 3 x 3 = 9 Punkte

Somit gewinnt Spielerin C das Spiel, obwohl sie "nur" 3 Erfahrungspunkte sammeln konnte.

Example for counting the score:

On the 10 "holes" of the game board the following experience points were placed:
4 x red
3 x green
1 x dark blue
1 x white
1 x yellow
0 x light blue

Player A has collected the following experience points:
3 x dark blue
2 x white
1 x yellow
The score is 3 x 1 + 2 x 1 + 1 x 1 = 6 points

Player B has collected the following experience points: 1 x rot
1 x dark blue
3 x light blue
The score is 1 x 4 + 1 x 1 + 3 x 0 = 5 points

Player C has collected the following experience points:
3 x green
The score is 3 x 3 = 9 points

Thus player C wins the game, even if she had "only" collected 3 experience points.

Exemple de décompte

Les 10 « trous » du plateau de jeu sont occupés comme suit par des points d'expérience :
4 x rouge
3 x vert
1 x bleu foncé
1 x blanc
1 x jaune
0 x bleu clair

A a récolté les points d'expérience suivants :
3 x bleu foncé
2 x blanc,
1 x jaune,
ce qui fait (3x1) + (2 x 1) + (1 x 1) = 6 points

B a récolté les points d'expérience suivants :
1 x rouge,
1 x bleu foncé,
3 x bleu clair,
ce qui fait (1 x 4) + (1 x 1) + (3 x 0) = 5 points

C a récolté les points d'expérience suivants :
3 x vert,
ce qui fait 3 x 3 = 9 points

C'est donc C qui gagne la partie, malgré une récolte de « seulement » 3 points d'expérience.