



AQUA

Le jeu de la biodiversité marine

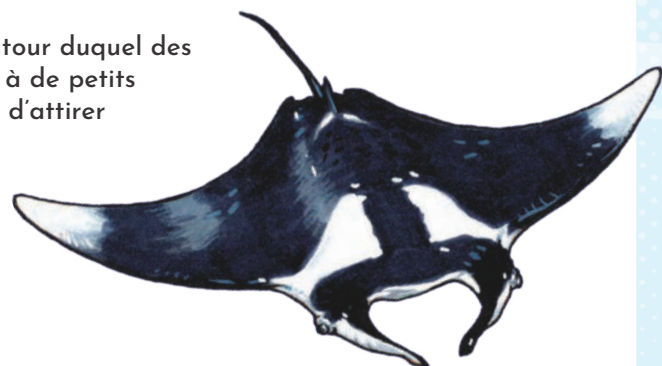


SIDEKICK
GAMES

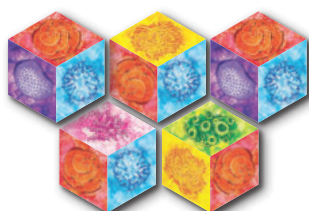
INTRODUCTION

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.



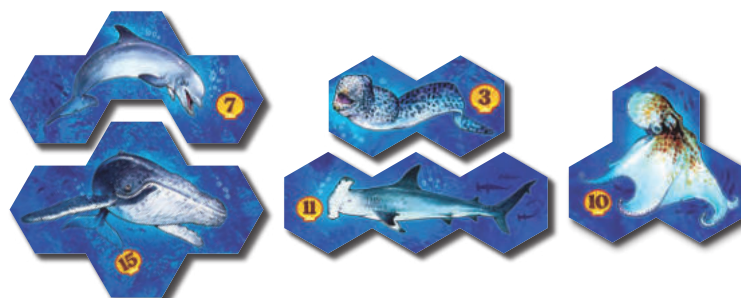
MATÉRIEL



70 tuiles Coraux



72 Petits animaux



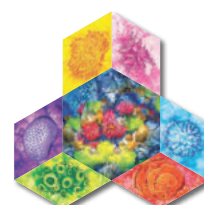
15 Grands animaux



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

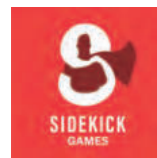
Traduction : Martin Terrier

Relecture : Thomas Demongin

Mise en page : Luis E. Sánchez

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.



Tous droits réservés

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



FR

ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE



LIVRET



FR

DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



OU
MAGASIN



OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

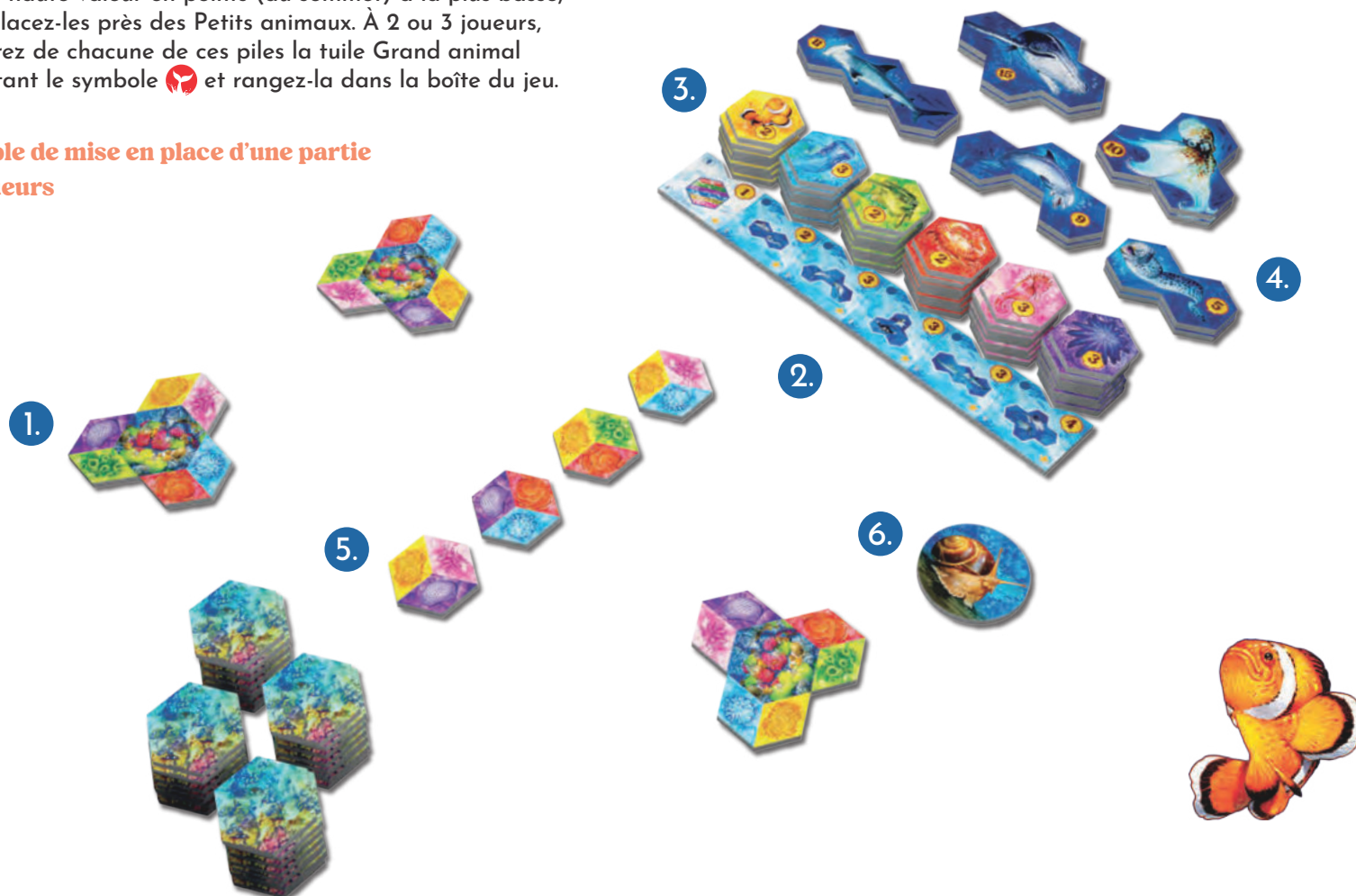
MISE EN PLACE

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.



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

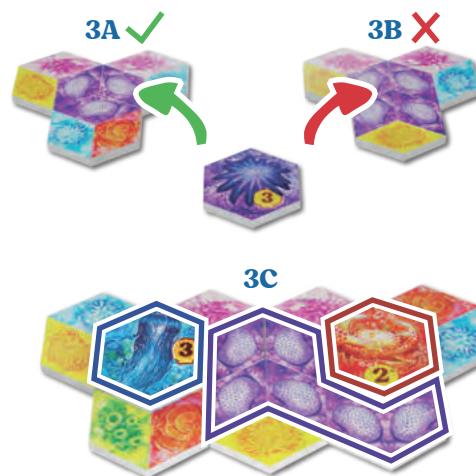
Pour attirer un Grand animal, vous devez remplir trois conditions.

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.

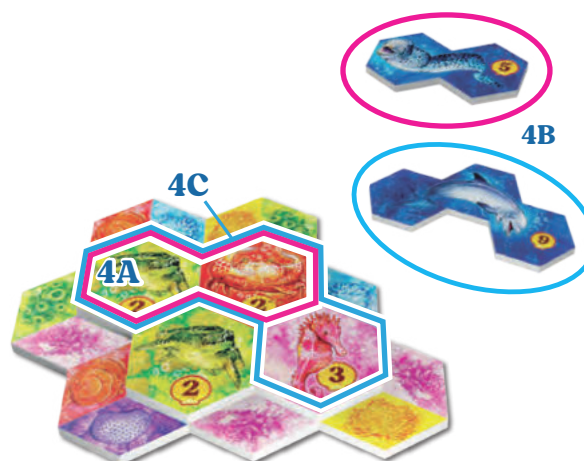
FIN DU ROUND

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.

1.



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.

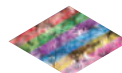
2.



PETITS ANIMAUX

Faites le total des points indiqués sur vos Petits animaux.

3.



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.

4.



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



Pour chaque barracuda/murène dans votre zone de jeu, marquez 2 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.

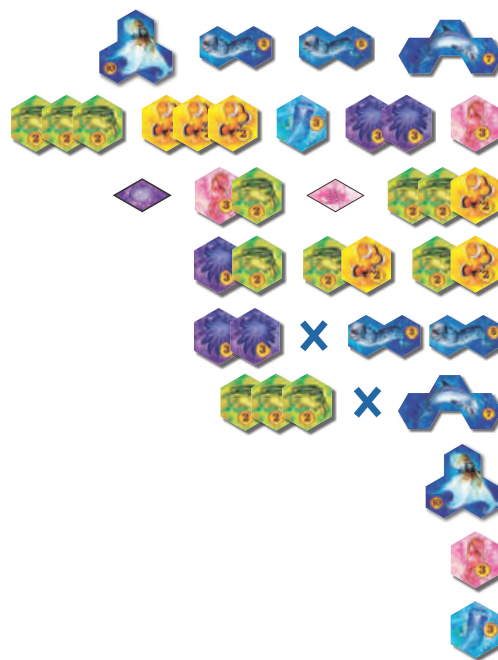
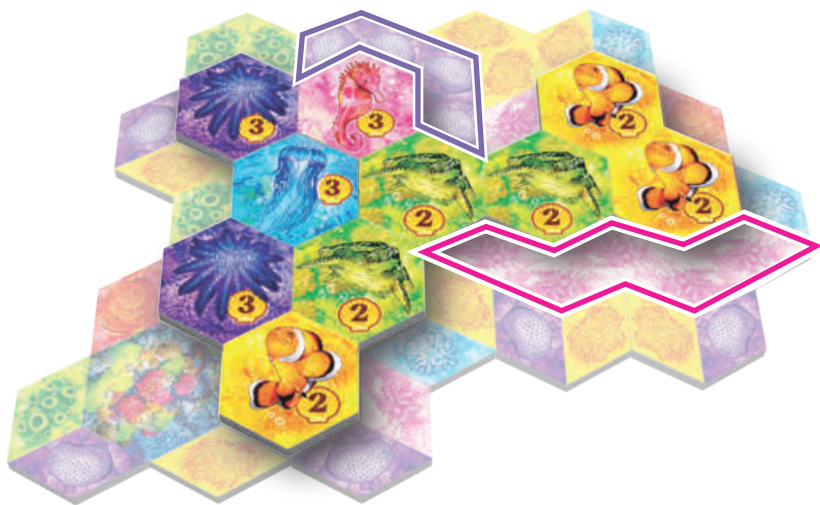


Pour chaque grand dauphin/dugong dans votre zone de jeu, marquez 3 points par Petit animal natif dans votre zone de jeu.



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 AVANCÉES

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.

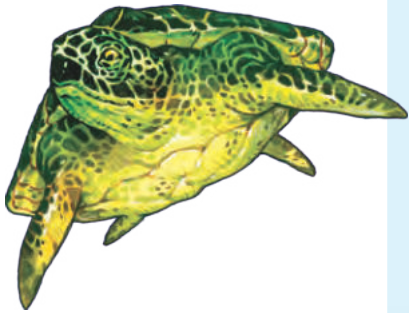
Jouer un round : Pour préparer le marché, révélez 3 tuiles Coraux. Prenez une tuile Coraux et placez-la.

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.

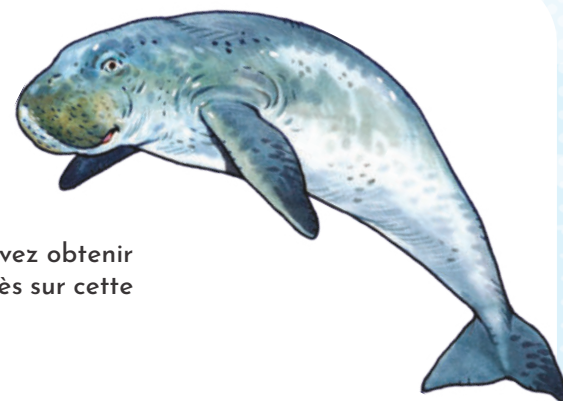
Notez votre nom au début d'une des lignes de coraux. Lorsque vous validez un Scénario, un Défi ou une Modification, cochez une case sur votre piste de progression. Cochez aussi une case en regard du succès en question, sur les pistes des pages suivantes. Plusieurs joueurs peuvent valider le même succès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































































SCÉNARIOS

Les scénarios sont des combinaisons prédéterminées d'un certain score et d'un certain objectif. Vous pouvez les jouer dans n'importe quel ordre et sans restriction sur le nombre de joueurs.

Mise en place : Disposez dans l'ordre les Écosystèmes indiqués. Pour valider un scénario, vous devez obtenir au moins le score minimum et remplir l'objectif, s'il y en a un. Si vous y parvenez, cochez votre succès sur cette page et sur votre piste de progression (p. 8).



#	ÉCOSYSTÈMES	SCORE MIN.	OBJECTIFS	VALIDÉ
A	1 2 3 4 5 6	60		   
B	7 8 9 10 11 12	60		   
C	16 16 3 5 15 15	65		   
D	3 4 5 6 17 17	65	Min. 20 points grâce aux Petits animaux	   
E	13 13 18 18 4 6	70	Min. 20 points grâce aux Grands animaux	   
F	1 2 3 10 11 12	70	Min. 20 points grâce aux Récifs	   
G	7 14 8 14 9 16	75	Min. 1 Petit animal de chaque couleur	   
H	2 6 17 17 18 18	75	Max. 20 points grâce aux Petits animaux	   
I	15 15 8 11 13 13	80	Points marqués pour au moins 4 Écosystèmes	   
J	7 8 11 4 5 6	80	Tous les Petits animaux sont couverts par des Grands animaux	   
K	10 13 14 14 13 9	85	Max. 20 points grâce aux Grands animaux	   
L	17 17 13 13 2 3	85	Max. 20 points grâce aux Récifs	   
M	16 14 16 15 14 15	90	Min. 25 points grâce aux Petits animaux	   
N	18 12 10 9 7 17	95	Max. 2 Petits animaux d'une même couleur	   
O	12 13 14 15 16 18	100	Points marqués pour au moins 5 Écosystèmes	   

DÉFIS

Contrairement aux Scénarios et aux Modifications, les Défis ne sont pas choisis avant la partie. À la fin de la partie, vérifiez si vous avez validé des Défis. Si vous avez validé plusieurs Défis lors d'une même partie, choisissez-en un seul. Cochez votre succès sur cette page et sur votre piste de progression (p. 8). Les Défis peuvent être combinés avec les Scénarios et les Modifications, et peuvent être validés quel que soit le nombre de joueurs.



1. Marquer 70+ points



2. Marquer 80+ points



3. Marquer 90+ points



4. Marquer 100+ points



5. Marquer des points grâce aux 6 Écosystèmes



6. Marquer 30+ points grâce aux Grands animaux



7. Marquer 35+ points grâce aux Grands animaux



8. Marquer 25+ points grâce aux Petits animaux



9. Marquer 30+ points grâce aux Petits animaux



10. Marquer 25+ points grâce aux Récifs



11. Marquer 30+ points grâce aux Récifs



12. Gagner une partie avec 10+ points d'avance (hors règles solo)



13. Gagner une partie avec 20+ points d'avance (hors règles solo)



14. Avoir 4+ Grands animaux différents



15. Avoir 2+ baleines à bosse/requins-baleines



16. Gagner sans aucun Grand animal (hors règles solo)



17. Avoir 3+ Grands animaux n'étant pas en contact les uns avec les autres



18. Avoir 4+ exemplaires d'un même Petit animal



19. Avoir 2 Petits animaux de chaque couleur



20. Gagner avec moins de Petits animaux que chaque autre joueur (hors règles solo)



21. Avoir 5+ Récifs rapportant des points



22. Avoir un même Petit animal en contact avec 4+ Récifs



23. Avoir 6+ Petits animaux en contact avec le même Récif



24. Avoir tous ses Petits animaux en contact avec au moins un Récif



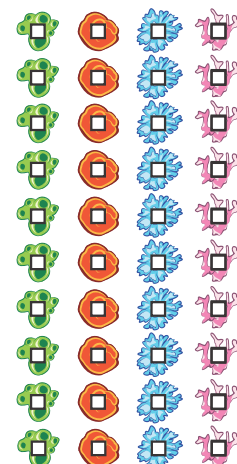
25. Avoir 3+ Grands animaux en contact avec un Récif



MODIFICATIONS

Les Modifications changent certaines des règles classiques du jeu pour tous les joueurs. Choisissez-en une avant le début de la partie. Tous les joueurs cochent la Modification sur cette page et sur leur piste de progression (p. 8). Les Modifications peuvent être combinées avec les Scénarios et les Défis, et peuvent être validées quel que soit le nombre de joueurs.

- Il y a une tuile Coraux de moins sur le marché à chaque round (retirez-en 1 de plus à la mise en place, 17 de plus en solo)
- Il y a une tuile Coraux de plus sur le marché à chaque round (retirez-en 1 de moins à la mise en place, 17 de moins en solo)
- Seuls les récifs de 5 coraux et plus rapportent des points
- Les Récifs rapportent 2 points par corail les constituant, mais aucun pour les Petits animaux
- Les Récifs rapportent des points pour les Grands animaux à leur contact au lieu des Petits animaux
- Fin de partie : chaque joueur choisit une seule couleur, les Récifs d'autres couleurs ne lui rapportent aucun point
- Mise en place : Retirez 10/8/6/4 exemplaires de chaque Petit animal à 1/2/3/4 joueurs
- Vous ne pouvez créer d'Habitats que de 4 couleurs différentes
- Les Grands animaux doivent recouvrir 2+ Petits animaux identiques (remplace la biodiversité)
- Vous ne pouvez attirer qu'un seul Grand animal de chaque forme

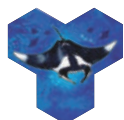


LES ANIMAUX D'AQUA



BALEINE À BOSSE

Ces formidables créatures sont capables d'impressionnantes acrobaties, notamment leurs sauts et leurs battements de queue. Elles sont célèbres pour leurs chants complexes, qui les classent parmi les mammifères marins au répertoire vocal le plus étendu. Perceptible sur de longues distances sous l'eau, ces chants seraient spécifiques à chaque individu.



RAIE MANTA

Gracieuses et majestueuses, les raies manta traversent l'océan en glissant sur de grandes « ailes » qui peuvent atteindre 8 mètres d'envergure. Elles utilisent leurs nageoires céphaliques pour guider dans leur bouche le plancton, qu'elles filtrent grâce à leurs lamelles branchiales spécialisées.



DUGONG

Les dugongs, souvent surnommés vaches marines, sont des mammifères marins parents des lamantins. Herbivores, ils consacrent la majorité de leur temps à brouter les plaines sous-marines.



REQUIN À POINTES NOIRES

Le requin à pointes noires est une espèce commune de requins présente dans les eaux tropicales peu profondes, notamment autour des récifs coralliens. Il est connu pour sa nage élégante et pour les pointes noires distinctives de ses nageoires dorsale et caudale.



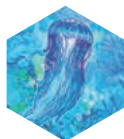
BARRACUDA

Les barracudas sont des poissons prédateurs réputés pour leurs corps fuselés et leurs dents acérées. Incroyablement rapides, ils peuvent nager à des vitesses dépassant 40 km/h.



HIPPOCAMPE À LONG BEC

L'hippocampe à long bec est une créature unique, célèbre pour sa faculté à changer de couleur et sa posture verticale. Son mode de reproduction est particulièrement inhabituel, puisque les mâles portent et incubent les œufs dans une poche jusqu'à leur éclosion.



CUBOMÉDUSE

Les cuboméduses sont des invertébrés marins reconnaissables à leur corps en forme de cube et leurs longs filaments. Elles font partie des créatures les plus venimeuses des océans, et leur piqûre peut être extrêmement douloureuse voire, dans certains cas, mortelle.



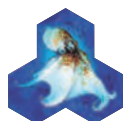
POISSON-CLOWN

Le poisson-clown est un petit poisson aux couleurs chaudes qui vit en symbiose avec l'anémone de mer : en échange d'un abri dans ses tentacules urticants, il lui apporte de la nourriture et élimine les parasites.



REQUIN-BALEINE

Le requin-baleine est le plus grand poisson des océans et peut mesurer jusqu'à quinze mètres de long, voire plus. Malgré sa taille imposante, ce géant paisible se nourrit principalement de plancton et de petits poissons.



PIEVRE DE RÉCIF

Vivant dans les récifs coralliens, la pieuvre de récif se distingue par son intelligence et sa capacité d'adaptation. Elle possède une faculté remarquable de changement de couleur, dont elle se sert pour communiquer, se camoufler et chasser.



GRAND DAUPHIN

Les grands dauphins sont des animaux particulièrement intelligents et sociaux, renommés pour leur nature joueuse et leurs acrobaties, sauts et glissades. Ils utilisent un système de communication complexe à base de sifflements, de clics et de mouvements corporels.



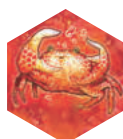
REQUIN-MARTEAU

Les requins-marteaux se caractérisent par la forme de leur tête. Elle leur conférerait des sens particulièrement performants, notamment une vision à 360 degrés et une forme d'électroréception leur permettant de mieux détecter leurs proies.



MURÈNE

Les murènes sont des créatures fascinantes au corps allongé et aux mâchoires puissantes. Elles se cachent dans des crevasses le jour et chassent activement la nuit.



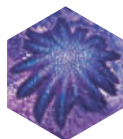
CRABE-TRAPÈZE

Le crabe-trapèze est un petit crabe aux couleurs vives qui vit en symbiose avec certaines espèces de coraux. Le crabe protège les coraux des étoiles de mer qui s'en nourrissent, en échange de nourriture et d'abri.



TORTUE VERTE

La tortue verte est un grand reptile marin connu pour sa carapace verdâtre caractéristique et son importance dans les écosystèmes marins. Herbivore, elle se nourrit essentiellement d'algues et d'herbes marines.



ACANTHASTER POURPRE

L'acanthaster pourpre est une grande étoile de mer épineuse qui peut avoir un impact négatif sur les récifs coralliens. Elle se nourrit de leurs polypes et cause, en grand nombre, d'importants dégâts aux colonies de coraux.

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.

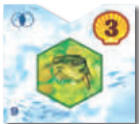
AVANCÉS



Pour chaque crabe-trapèze dans votre zone de jeu, marquez 3 points par Petit animal natif en contact avec lui.



Pour chaque poisson-clown dans votre zone de jeu, marquez 3 points par Petit animal natif en contact avec lui.



Pour chaque tortue verte dans votre zone de jeu, marquez 3 points par Petit animal natif en contact avec elle.



Pour chaque cuboméduse dans votre zone de jeu, marquez 3 points par Petit animal natif en contact avec elle.



Pour chaque acanthaster pourpre dans votre zone de jeu, marquez 3 points par Petit animal natif en contact avec elle.



Pour chaque hippocampe à long bec dans votre zone de jeu, marquez 3 points par Petit animal natif en contact avec lui.



Pour chaque récif dans votre zone de jeu, marquez 3 points par Petit animal natif en contact avec lui.



Pour chaque Petit animal natif, marquez 2 points par Petit animal en contact avec lui et natif des Écosystèmes immédiatement à gauche et à droite de cet Écosystème-ci.



Si vous avez au moins 3 Petits animaux natifs, marquez 7 points.



Le joueur ayant le plus de Petits animaux natifs marque 7 points. Le deuxième joueur en ayant le plus marque 3 points (min. 1 exemplaire pour marquer les points). En cas d'égalité pour l'un de ces rangs, tous les joueurs à égalité marquent les points.

Solo : Marquez 7 points si ce Petit animal est le plus nombreux de tous vos Petits animaux, 3 points s'il est le deuxième plus nombreux.



Pour chaque Petit animal natif dans votre zone de jeu, marquez 4 points. Important : Les Grands animaux ne peuvent pas être placés sur un Petit animal natif.



Pour chaque Petit animal natif dans votre zone de jeu, marquez 1 point. Important : Les Grands animaux peuvent être placés sur plusieurs Petits animaux natifs (en ignorant la biodiversité).

PETITS ANIMAUX ET CORAUX ASSOCIÉS

