



*Connectez vos éléments vers de nouvelles hauteurs*

**Nombre de joueurs :** 2 à 5.

**Durée d'une partie :** 20 à 40 minutes.

Les Looney Pyramids permettent la progression à la verticale d'une partie d'Aquarius aussi bien qu'à l'horizontale. Dans Aquarius Rising, l'objectif est d'avoir votre élément objectif au sommet d'une structure montante de cartes supportées par des pyramides. Comme dans le jeu Aquarius, votre objectif peut changer, à votre avantage ou non.

## Matériel

- 4 ensembles Treehouse.
- Utilisez une ancienne version d'Aquarius (1.0) ou la version actuelle. Si vous utilisez la nouvelle version, retirez les nouvelles cartes d'élément, c'est-à-dire les cartes élément diagonales, la carte joker et une carte à un élément de chaque élément, de sorte qu'il reste les 40 cartes élément du jeu d'origine. Gardez toutes les cartes actions.

## Préparation

Répartissez les ensembles Treehouse équitablement entre les joueurs. À deux joueurs, chacun prend deux ensembles de 15 pyramides de 5 couleurs différentes. À quatre joueurs, chacun prend un ensemble. À trois joueurs, chacun prend un ensemble plus cinq pyramides du dernier ensemble au hasard. À cinq joueurs, chacun prend douze pyramides de quatre couleurs différentes.

Les couleurs des pyramides correspondent aux éléments : rouge = Feu, bleu = Eau, jaune = Air, vert = Terre, noir = Espace.

Distribuez une carte objectif face cachée à chaque joueur, qui l'observe secrètement (à moins que vous ne jouiez à [Aqua-Chicken Rising](#)). Distribuez trois cartes élément/action à chaque joueur.

Prenez la première carte du paquet de cartes élément/action mélangées. S'il s'agit d'une carte action, défaussez-la. Continuez jusqu'à piocher une carte élément et placez celle-ci face visible au milieu de l'espace de jeu. Vous pouvez également commencer avec la carte [Dragon Aquarius](#) (carte promotionnelle offerte par Looney Labs) face visible sur la table pour commencer la partie.

Le joueur dont le nom est le plus long commence et le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre, conformément aux indications qui suivent.

## Déroulement d'une partie

À son tour, chaque joueur doit, si cela est possible, effectuer les trois actions suivantes dans l'ordre indiqué :

- piocher une carte ;
- jouer une carte ;
- poser une pyramide.

### **Piocher une carte**

Prenez la carte du dessus de la pioche sans la montrer aux autres joueurs. Si la pioche est vide, continuez sans piocher.

### **Jouer une carte**

Jouez une carte action ou une carte élément de votre main. Si aucune carte de votre main ne peut être jouée, passez cette action.

## Cartes action

Les cartes action ont le même effet que dans le jeu Aquarius, à deux exceptions importantes près :

- « Zap a Card » permet au joueur d'échanger toutes ses pyramides en réserve avec un autre joueur (dans Aquarius Rising, il est impossible de récupérer une carte posée) ;
- « Move a Card » permet au joueur de poser deux pyramides plutôt qu'une pendant la phase de pose d'une pyramide de ce tour (dans Aquarius Rising, les cartes posées sur la table ne sont jamais déplacées).

## Cartes élément

Les cartes élément ont le même effet que dans le jeu Aquarius, avec deux règles supplémentaires importantes : une carte peut être placée au-dessus d'une autre carte où sont posées quatre pyramides qui peuvent la supporter. La nouvelle carte doit avoir au moins un élément en commun avec les pyramides/la carte qu'elle surplombe, de sorte que, par exemple, une pyramide verte soit sous le panneau Terre de la carte qu'elle supporte. La structure verticale ainsi formée peut continuer à s'élever sur plusieurs étages.

## **Bonus pour les connexions multiples**

Le bonus des connexions multiples d'Aquarius 2.0 ne s'applique qu'aux connexions verticales. C'est-à-dire qu'une carte qui a deux éléments en commun avec les pyramides qui la supportent permet de piocher une carte supplémentaire, et ainsi de suite. Aucune pioche supplémentaire n'est accordée pour une connexion multiple effectuée à l'horizontale au niveau de la surface de jeu.

## **Poser une pyramide**

Posez une pyramide de votre réserve, dressée, sur l'une des cartes élément déjà placée. Les règles suivantes limitent le placement des pyramides :

- une pyramide prend l'intégralité d'un coin/quart de carte. Une carte élément ne peut pas supporter plus de quatre pyramides ;
- la couleur de la pyramide doit correspondre à l'élément de ce coin de la carte : rouge = Feu, bleu = Eau, jaune = Air, vert = Terre, noir = Espace (aucune pyramide ne peut être posée sur le Dragon Aquarius, s'il est utilisé) ;
- une fois qu'une pyramide a été posée sur une carte, les pyramides qui seront ensuite posées sur la même carte doivent être de la même taille que celle-ci ;
- aucune pyramide ne peut être posée sur une carte orthogonalement adjacente à une autre carte sur laquelle une pyramide a déjà été posée.

S'il est impossible de poser une pyramide, le joueur passe le reste de son tour.

## **Accidents**

Aquarius Rising n'est pas un jeu d'adresse et les structures bâties avec quatre pyramides comme support sont étonnamment stables. Un accident perturbant gravement une structure devrait être un événement rare.

Si un effondrement se produit, mais que les cartes et pyramides impliquées peuvent être remises en place, tous les joueurs étant d'accord sur leur position, la partie peut continuer. Si les joueurs ne sont pas d'accord sur la position avant l'accident, la partie s'arrête immédiatement et le joueur responsable de l'accident est le perdant ; dans une partie à trois ou quatre joueurs, aucun vainqueur ne peut donc être désigné.

## **Fin de la partie**

La partie se termine lorsqu'aucun joueur ne peut plus effectuer d'action.

## Détermination du vainqueur

Les joueurs révèlent leur objectif.

L'élément le plus élevé au-dessus de la table gagne. La hauteur est comparée au sommet des pyramides posées sur des cartes. Il est considéré que toutes les pyramides de même taille ont la même hauteur et que toutes les cartes ont la même épaisseur, de sorte que, dans une structure donnée, les pyramides d'un même étage sont à la même hauteur.

Si des éléments appartenant à des joueurs différents sont à la hauteur la plus élevée, comptez et comparez le nombre de points des pyramides des éléments en concurrence à cette hauteur (elles peuvent se trouver dans une ou plusieurs structure). L'élément comptabilisant le plus de points remporte la victoire.

En cas d'égalité, la hauteur des pyramides en concurrence à la plus grande hauteur suivante est comparée. L'élément correspondant à la ou aux pyramides les plus élevées désigne le vainqueur.

S'il y a toujours égalité, les points sont à nouveau comparés pour la hauteur secondaire.

Si les joueurs ne sont toujours pas départagés, le joueur en lisse pour la victoire dont l'élément objectif a le plus de connexions horizontales sur la surface de jeu remporte la partie.

Si la victoire ne peut toujours pas être attribuée, la partie se termine en match nul entre les joueurs à égalité.



*À la fin de cette partie, Eau est le vainqueur incontestable, mais les joueurs n'ont que les objectifs Feu et Air. Bien que ce soit difficile à vérifier sous cet angle, Air gagne, du fait des petites pyramides de l'avant dernier étage de la deuxième plus haute structure (à droite), qui dépasse de peu la grande pyramide de Feu de la plus grande structure (à gauche).*

## Variantes

Les variantes suivantes augmentent le nombre de pyramides disponibles pour bâtir des structures, ainsi que la flexibilité de placement des pyramides, permettant donc des structures plus nombreuses et plus élevées. Les deux variantes peuvent être combinées pour une partie d'Aquarius Rising Sky High to the Clouds.

### To the Clouds

En plus des pyramides associées aux éléments de base, chaque joueur a dans sa réserve un trio de pyramides blanches au début de la partie. Les pyramides blanches sont des jokers et peuvent être posées sur tout élément. Elles ne jouent pas le rôle de joker pour les cartes qu'elles supportent ; celles-ci doivent être connectées à un coin/quart différent du nuage qui les supporte. De ce fait, une structure dont les quatre pyramides supérieures sont des nuages ne peut pas s'élever plus haut (cette situation n'est possible que dans une partie à 4 ou 5 joueurs).

### Sky High

En plus des pyramides associées aux éléments de base, chaque joueur a dans sa réserve un trio de pyramides transparentes au début de la partie. Les pyramides transparentes sont des jokers et peuvent être posées sur tout élément. Elles prennent l'identité de l'élément du coin/quart sur lequel elles sont posées pour les besoins de la construction de la structure (mais pas pour la détermination du vainqueur). Par exemple, une pyramide transparente posée sur un panneau Eau est considérée bleue pour les besoins de la construction.



*Tours d'Aquarius Rising to the Clouds s'élevant au-dessus d'un chat.*