**MASTER OF WATER**

Descriptif du jeu plateau – v. mars 2016

**BUT DU JEU**

Etre le premier à atteindre une population idéale de poisson pour garantir la survie de son espèce.

**MATERIEL**

- Un plateau

- Trois dés : 1 mâle + 1 femelle + 1 juvénile

- Des cartes « événements »

- 2 pions par joueurs

- Des plateaux individuels pour chaque joueur

**PRINCIPE**

Le plateau représente les bords d´un lac en trois zones : le fond de l´eau, la surface et la partie intermédiaire (colonne d´eau). Le plateau est constitué de cases correspondant aux différentes ressources disponibles pour les poissons. Chaque ressource rapporte une quantité définie de nourriture au joueur qui tombe sur la case en question. Les deux espèces de poisson, le gardon et la perche soleil, doivent aller chercher les ressources qui leur correspondent pour accumuler de la nourriture. Cette nourriture servira aux poissons adultes pour se reproduire et combattre les attaques, tandis que pour les poissons jeunes, la nourriture est utilisée uniquement pour grandir.

Au début de la partie, chaque joueur a un nombre donné de poissons adultes et place deux pions (un male et une femelle adultes) dans un coin du plateau. Il lance alors les dés correspondants aux pions qu´il veut déplacer (le dé coloré correspond au mâle et le gris pour la femelle) et avance sur le plateau chaque pion du nombre de cases indiquées par les dés, où il le souhaite. Chaque espèce/joueur possède des caractéristiques en termes de nourriture et de reproduction qui sont figurées sur les plateaux individuels des joueurs. Le premier joueur qui atteint les objectifs de stabilité de son espèce (nombres de poissons adultes et jeunes spécifiés) gagne la partie. Lorsqu´un poisson meurt, il perd toutes les ressources qu´il avait gagné et le joueur peut placer un poisson de « reserve » sur le coin du plateau où il avait commencé à jouer.

**STRATEGIES D´ALIMENTATION ET DE REPRODUCTION**

Les jeunes

Les poissons jeunes ne se nourrissent que de zooplanctons et phytoplanctons qui se trouvent dans les cases où ne figurent aucunes autres ressources. Chaque joueur peut avoir plusieurs pions « jeunes », dans ce cas, tous les jeunes avancent du même nombre de case que le dé « jeunes » indique.

Les adultes

***Le gardon.*** Le gardon vit en banc. Le joueur débute alors la partie avec un banc de 6 poissons (3 M+ 3F) mais ne positionne qu´un seul couple sur le plateau. Le gardon se nourrit de crustacés, de mollusques et de végétaux. Pour se reproduire, un couple qui a accumulé suffisamment de nourriture, doit se retrouver sur une même case « végétaux »: là, les œufs pondus adhérent aux feuilles pendant 1 tour. Au tour suivant, la ponte donne naissance à 6 poissons juvéniles figurés par un pion « jeune ». Les poissons jeunes, qui avancent toujours en groupe ensemble, ont besoin de manger X ressources pour devenir adulte. Lorsqu´ils deviennent adulte, les jeunes sont répartis autant que possible équitablement entre M+F.

***La perche soleil.*** Le joueur débute le jeu avec deux couples, dont un qui est positionné sur le plateau. La perche soleil se nourrit d´insectes, de crustacés et de jeunes poissons (gardons ou perche soleil d´un autre joueur). Pour se reproduire après avoir accumulé suffisamment de nourriture, le mâle doit d´abord construire un nid sur le fond de l´eau (partie basse du plateau) puis la femelle le rejoint pour pondre à l´intérieur. Le mâle reste à protéger le nid pendant deux tours. L´éclosion donne naissance à 4 jeunes qui se déplacent en groupe. Une fois adulte, les jeunes sont répartis équitablement entre mâles et femelles.

La perche soleil adulte peut attaquer les jeunes poissons des autres joueurs. Pour cela, elle doit faire le nombre exact avec le dé qui lui permet d´arriver en ligne droite uniquement sur le groupe de jeunes prédatés. Chaque attaque fait perdre un jeune au groupe. La carte « esquive » peut être utilisée une seule fois afin d´éviter l´attaque. Après utilisation, elle est remise avec les cartes « évènements » et le tas est mélangé.

**EVENEMENTS**

Des « évènements » sont associés à certaines cases (entourées en rouge ?). Le joueur concerné tire une carte et la lis à haute voix. Lorsque l´évènement concerne tout le milieu, elle doit être placée sur la case « évènement » et y rester aussi longtemps qu´elle est valide à moins qu´une autre carte ne soit tirée entre temps et la remplace.

Il existe trois types de cartes :

* Celles qui concernent les joueurs directement (soit toutes les espèces ou alors juste certaines)
* Celles qui concernent les ressources
* Celles qui concernent des zones du milieu

**LISTE DES EVENEMENTS**

**ILLUSTRATIONS**

