

Nombre de joueurs : 2 à 5 (plus intéressant à 3).

Durée d'une partie : 30 à 45 minutes.

Quintazone est un jeu ressemblant un peu à Carcassonne, qui se joue avec les cartes du jeu Aquarius et les pyramides Icehouse.

Matériel

- Un jeu de cartes Aquarius
- Un nombre de pyramides Icehouse dépendant du nombre de joueurs

Objectif

S'approprier des Zones d'Éléments les plus grandes possibles à l'aide de ses pyramides, afin de marquer plus de points que les autres joueurs.

Préparation

Donnez à chaque joueur des pyramides de différentes couleurs :

- à 2 joueurs : une pile entière à chacun ;
- à 3 joueurs : 9 pyramides à chacun (3 de chaque taille) ;
- à 4 ou 5 joueurs : 6 pyramides à chacun (2 de chaque taille).

Écartez les 15 cartes Action du paquet de cartes ; elles ne seront pas utilisées. Placez une carte Éléments à quatre panneaux face visible au milieu de la table (peu importe laquelle).

Mélangez les 39 cartes Éléments restantes et distribuez-en 5 à chaque joueur.

Mélangez les 5 cartes Objectif et distribuez en 1 à chaque joueur. Chacun peut regarder sa carte Objectif, mais ne doit pas la montrer aux autres avant la fin de la partie.

Déroulement de la partie

Le joueur dont l'âge est le plus proche d'un multiple de 5 commence. Les joueurs prennent ensuite leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un tour est constitué des deux actions suivantes, effectuées dans n'importe quel ordre :

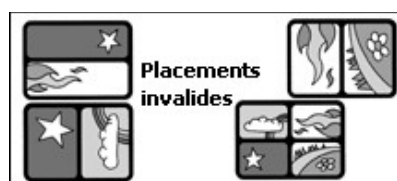
- vous devez poser une carte ;
- vous pouvez poser une pyramide.

À la fin de votre tour, tirez une carte Éléments de la pioche, s'il en reste.

Placement d'une carte

Les cartes sont posées face visible au milieu de la table, selon les règles normales de placement d'Aquarius :

- tous les joueurs utilisent la même surface de jeu ;
- chaque carte Éléments doit être placée de sorte que l'un de ses éléments corresponde à l'un de ceux d'une carte déjà en jeu ;
- les connexions en diagonale sont interdites. Les cartes ne peuvent pas être placées en décalage ou perpendiculairement l'une par rapport à l'autre.



Placement d'une pyramide

Une *Zone* est un ensemble de panneaux du même élément connectés.

Une pyramide peut être placée dans toute *Zone* qui n'en contient pas déjà une autre. Les *Zones* contenant des pyramides peuvent fusionner pour n'en former qu'une seule, du fait du placement ultérieur d'autres cartes, mais la *Zone* doit être vide au moment de poser la pyramide.

Les pyramides ne sont jamais déplacées ni enlevées après avoir été posées.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque toutes les cartes Éléments ont été posées.

Toutes les cartes Objectif sont alors révélées et chaque pyramide rapporte des points à son propriétaire. Ces points sont calculés de la manière suivante :

- taille de la pyramide (petite = 1, moyenne = 2, grande = 3), multipliée par la taille (nombre de cartes) de la *Zone* qu'elle occupe
- le total est doublé s'il s'agit d'une *Zone* dont l'élément correspond à celui de l'objectif du joueur.

Le joueur dont le score est le plus élevé gagne la partie.

Note du traducteur

Ces règles ont été écrites pour la première édition d'Aquarius, qui contient 40 cartes Éléments. Cela n'empêche vraisemblablement pas d'utiliser la version actuelle du jeu, qui en contient 55.