

Clément Conil

Lina Vigneron

Daphné Guénée

Sarah Talon Sampieri



Hydrop'

## BUT DU JEU :

Être le premier joueur à posséder 25 cartes eau.

## MATERIEL :

- ❖ 1 Plateau de jeu
- ❖ 22 Titres de propriété
- ❖ 16 Cartes Chance
- ❖ 16 Cartes Malchance
- ❖ 1 Liasse de billets
- ❖ 100 Cartes eau
- ❖ 32 Puits
- ❖ 12 Pions projets
- ❖ 1 Dé arduino
- ❖ Des pions

## PREPARATION :

- 1** - Mélangez-les cartes Chance et Malchance et placez-les face cachée dans les emplacements dédiés.
- 2** - Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case "Départ".
- 3** - Choisissez comme Banquier un joueur. S'il y a plus de 5 joueurs, l'un des joueurs peut décider de tenir uniquement le rôle de Banquier.
- 4** - Le Banquier remet à chaque joueur 3 cartes eau ainsi qu'une somme de 150.000 Euros, répartie comme indiqué ci-dessous :
  - 2 billets de 50.000 €
  - 4 billets de 10.000 €
  - 1 billet de 5.000 €
  - 1 billet de 2.000 €
  - 2 billets de 1.000 €
  - 1 billet de 500 €
  - 5 billets de 100 €

**5** - La Banque garde tout le reste de l'argent, ainsi que les Titres de Propriété, les puits et les projets, jusqu'à ce qu'ils soient achetés par les joueurs. La Banque paye également les salaires et encaisse l'argent des taxes, des pénalités et des intérêts de la vente des propriétés. Quand des enchères ont lieu, le Banquier tient le rôle du Commissaire Priseur.

**6** - La Banque ne peut jamais "faire faillite" mais si elle ne possède plus d'argent, elle peut émettre des "reconnaisances de dettes" envers les joueurs qu'elle ne peut payer. Pour cela, le Banquier écrit le montant de la somme due sur une feuille de papier.

**7** - Chacun des joueurs lance ensuite les 2 dés : le joueur qui obtient le score le plus élevé commence la partie, le joueur situé à sa gauche jouant à sa suite.

## DÉROULEMENT DU JEU :

Quand arrive votre tour de jeu, lancez les 2 dés puis avancez votre pion sur le plateau de jeu, d'autant de cases que l'indique le total des dés, et dans le sens indiqué par la flèche. La case sur laquelle vous allez vous arrêter vous indique ce que vous devez ou pouvez faire. Deux pions ou plus peuvent se trouver sur une même case au même moment. Suivant la nature de la case sur laquelle vous êtes arrivé, vous pouvez effectuer l'une des opérations suivantes :

- acheter un terrain ou une autre propriété,
- payer un loyer (si la propriété appartient à un autre joueur),
- payer des taxes,
- tirer une carte "Chance" ou "Malchance",
- aller à l'hôpital,
- bénéficié de l'Oasis,
- Gagner ou défausser une carte eau.
- toucher un salaire de 20.000 €.

Lorsque vous avez terminé votre tour, ce sera au joueur situé à votre gauche de jouer : passez-lui les dés.

## Les doubles

Si vous obtenez un double avec les dés, déplacez-vous normalement. Effectuez l'opération de votre case d'arrivée, puis relancez les dés et déplacez-vous à nouveau. Vous effectuerez alors une nouvelle opération. Cependant, si vous obtenez un double trois fois de suite, vous devez vous rendre immédiatement à l'hôpital. Votre tour de jeu est alors terminé.

## La case Départ

Chaque fois que vous passez ou vous arrêtez sur la case Départ, la Banque vous verse un salaire de 20.000 €. Il peut arriver que vous receviez ce salaire de 20.000 € deux fois au cours du même tour de plateau si, par exemple, vous tombez sur une case Chance ou Malchance immédiatement après la case Départ et que vous tirez une carte vous demandant de vous rendre à la case Départ.

## Arrêt sur une propriété à vendre

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient à personne (c'est-à-dire une propriété dont aucun joueur ne possède le Titre de Propriété), vous pouvez décider de l'acheter.

Dans ce cas, payez à la Banque le prix indiqué sur le plateau. La Banque vous donnera alors, en échange, le Titre de Propriété correspondant : placez cette carte, face visible, devant vous. Si vous décidez de ne pas acheter cette propriété, la Banque doit la mettre aussitôt aux enchères, et la vendre au plus offrant. La mise à prix est la première offre faite. Tous les joueurs peuvent participer à l'enchère, y compris le joueur qui a décliné l'achat.

## Posséder une propriété

Posséder une Propriété vous donne le droit de percevoir un loyer de la part des joueurs qui vont s'arrêter sur cette Propriété. C'est un atout de posséder les Titres de Propriété de tous les terrains d'une même couleur (autrement dit, de posséder un monopole) car vous pouvez alors construire sur les terrains de ce groupe.

## Cartes Eau

Vous recevez une carte eau:

- ★ Lorsque vous tombez sur une case +1 carte Eau
- ★ Lorsqu'une carte chance vous procure une carte Eau
- ★ Lorsque vous passez par la case Départ. Passer par la case Départ rapporte 1 carte Eau + 1 carte Eau par projet que vous possédez.

Vous défaussez une carte eau:

- ★ Lorsque vous tombez sur une case -1 carte Eau
- ★ Lorsqu'une carte malchance vous défausse une carte Eau

## Arrêt sur une propriété privée

Quand vous vous arrêtez sur une Propriété qui a été achetée par un autre joueur, vous êtes amené à payer un loyer au Propriétaire. Le montant du loyer figure sur le Titre de Propriété, et varie selon le nombre de constructions situés sur cette propriété. Si un joueur possède tous les terrains d'une même couleur, la valeur du loyer de ces terrains est alors multipliée par deux.

Lorsqu'un joueur a construit des Puits ou Projets sur un terrain, le loyer augmente, comme indiqué sur le Titre de Propriété.

## Arrêt sur une case Chance ou Malchance

Lorsque vous vous arrêtez sur l'une de ces cases, vous devez tirer la première carte de la pile indiquée. Vous devez ensuite suivre exactement les instructions de cette carte, puis la replacer sous la pile, face cachée.

Si vous tirez une carte "Remède", vous pouvez la conserver jusqu'à ce que vous en ayez besoin, ou la vendre, à un prix défini en accord avec l'acheteur.

Remarque : si une carte vous demande de déplacer votre pion, il se peut que vous ayez à passer par la case Départ. Dans ce cas, recevez 20.000 €. Vous ne devez pas passer par la case Départ lorsque vous êtes envoyé à l'hôpital.

## Arrêt sur une case Taxe

Payez à la Banque le montant indiqué sur la case.

## Arrêt sur l'Oasis

Lorsque vous vous arrêtez sur cette case, vous recevez tout l'argent placé au centre du plateau de jeu. Vous repartirez de cette case au tour

## L'Hôpital

Vous êtes envoyé à l'hôpital :

- Si vous vous arrêtez sur la case "Allez à l'hôpital".
- Si vous tirez une carte Chance ou Malchance qui vous indique "Maladie".
- Si vous obtenez 3 fois de suite un double avec les dés.
- L'arrivée à l'hôpital met fin à votre tour de jeu. Vous ne franchissez pas la case Départ et vous ne recevez pas 20.000€.

Vous pourrez sortir de l'hôpital :

- Si vous payez une cure de 5.000 € que vous placez au centre du plateau avant de lancer les dés et de continuer votre tour de jeu.
- Si vous faites un double avec les dés durant l'un des trois tours qui suit votre arrivée à l'hôpital, déplacez-vous alors du nombre de cases indiqué par les dés, jouez, puis relancez les dés - comme tout joueur ayant obtenu un double - et rejouez.

- Si vous achetez une carte "Remède" à un autre joueur, à un prix convenu entre vous deux.
- Si vous possédez déjà une carte "Remède".

Vous ne pouvez rester plus de trois tours à l'hôpital. Aussitôt après avoir lancé les dés au cours du troisième tour, vous devez - si vous n'avez pas fait de double - payer une cure de 5.000 € que vous placez alors au centre du plateau. Puis déplacez-vous du nombre de cases indiqué par les dés et jouez.

Pendant que vous êtes à l'hôpital, vous pouvez percevoir des loyers. Si vous n'êtes pas envoyé à l'hôpital mais que vous parvenez sur cette case dans le cours normal du jeu, votre séjour est considéré comme une simple visite. Vous n'encourez alors aucune pénalité et vous pouvez vous déplacer normalement au tour suivant.

## Les Puits

Une fois que vous possédez tous les terrains d'un groupe de couleur, vous pouvez acheter des puits à placer sur ces terrains, ce qui augmente la valeur du loyer que vous allez réclamer aux autres joueurs. Le prix d'un puit est indiqué sur le Titre de Propriété correspondant. A tout moment, durant votre tour de jeu, vous pouvez acheter et construire autant de puits que votre fortune vous le permet. Vous devez cependant construire uniformément, c'est-à-dire que vous ne pouvez pas construire plus d'un puit par terrain tant que vous n'avez pas construit un puit sur chaque terrain de ce groupe. Vous pouvez alors commencer à construire une seconde rangée de puits, et ainsi de suite. De la même façon, si vous souhaitez revendre des puits, vous devez dégarnir tous les terrains du groupe uniformément.

Si vous possédez tous les terrains d'un groupe de couleur, et que vous n'avez construit de puit que sur un ou deux de ces terrains, vous continuez à percevoir un double loyer pour les terrains nus ce de groupe, lorsqu'un joueur s'arrête.

## Les projets

- ❖ A vous de jouer ! Pour chaque groupe de couleur que vous possédez entièrement, réfléchissez à un projet faisant face à l'un ou plusieurs des problèmes présentés sur vos cartes de propriété. Présentez le ensuite à vos compagnons de jeu, s'il sont convaincus par votre initiative, vous pouvez vous permettre d'acheter un projet.
- ❖ Pour pouvoir acheter un projet, vous devez posséder 4 puits sur chaque terrain d'un même groupe, demandez alors à la Banque de vous échanger les 4 puits du terrain de votre choix contre un projet, et acquittez-vous du prix indiqué pour un projet sur le Titre de Propriété, puis placez votre projet sur ce terrain. Vous ne pouvez construire qu'un projet par terrain.

## Crise du bâtiment

Si la Banque n'a plus de puits à vendre, les joueurs qui désirent construire doivent attendre qu'un joueur ait rendu ou vendu ses puits. De la même façon, quand vous vendez des projets, vous ne pouvez pas les remplacer par des puits s'il n'y en a plus de disponibles.

## Vente de propriété

Vous pouvez échanger ou vendre des terrains nus avec un autre joueur à un prix convenu entre vous deux. Cependant, vous ne pouvez pas vendre un terrain à un autre joueur si vous avez une Construction (puit ou projet) sur un terrain de même couleur. Pour pouvoir le faire, vous devez auparavant revendre l'ensemble des constructions de ce groupe à la Banque. Une propriété ne peut être vendue qu'à un autre joueur, jamais à la Banque. Vous ne pouvez revendre vos puits et projets qu'à la Banque. Vous pouvez les vendre à n'importe quel moment du jeu à la moitié de leur prix d'achat. Pour un projet, la Banque paiera la moitié du prix d'achat de ce projet plus la moitié du prix d'achat des 4 puits qui lui ont été vendus pour la construction de ce projet (soit, en définitive, la moitié du prix d'achat de 5 puits sur ce terrain).

## Déshydratation

Si vous devez à la Banque ou à un autre joueur plus d'argent que vous n'en possédez, vos cartes eau sont rachetées par la banque à raison de 2.000€ par carte eau jusqu'à ce qu'il vous soit possible de rembourser vos dettes. Si vous ne disposez d'aucune carte eau vous vous retrouvez déshydraté et devez vous retirer du jeu.

Si votre créancier est la Banque, vous devez lui remettre tout votre argent ainsi que vos Titres de Propriété. Le Banquier met alors aux enchères ces propriétés, qui seront vendues au plus offrant.

Vous devez également remettre vos cartes "Remède" sous la pile correspondante.

Si votre créancier est un autre joueur, vos puits et projets sont vendus à la Banque à la moitié de leur prix d'achat et votre créancier reçoit alors tout l'argent, tous les Titres de Propriété et les cartes "Remède" que vous possédez.



## Dernières précisions

Si vous devez plus d'argent que vous n'en avez en espèces, vous pouvez payer votre créancier à la fois en espèces et en propriétés. Dans ce cas, votre créancier peut accepter certaines propriétés pour un montant supérieur à celui qui figure sur le titre de façon à réunir un groupe complet ou à empêcher un adversaire d'obtenir cette propriété.

Si vous êtes Propriétaire, n'oubliez pas de réclamer le paiement de vos loyers.

Un joueur ne peut ni emprunter ni prêter de l'argent à un autre joueur.

## LE VAINQUEUR :

Le premier joueur possédant 25 cartes eau est le vainqueur.

## Bibliographie:

### Bibliographie des cartes de villages:

Egypte: irenees.net

Lybie: partagedeseaux.info

Senegal: 20minutes.fr

South Africa: 12.000.scripts.mit.edu

Rwanda: m.scidev.net

NYC: www3.epa.gov

Californie: ledauphine.com

México : water.org

Brésil: webdoc.france24.com

Argentine: geopolis.francetvinfo.fr

Venezuela: [theconversation.com](http://theconversation.com)

[Seametrics.com](http://Seametrics.com)

Bangladesh [water.org](http://water.org)

[Allaboutwater.org](http://Allaboutwater.org)

India: [water.org](http://water.org)

### **Partie Arduino**

Uzbekistan et Géorgie: [asiecentrale.revues.org](http://asiecentrale.revues.org)

[Openclassrooms.com](http://Openclassrooms.com)

Arabie Saudite: [independent.co.uk](http://independent.co.uk)

[wiki.t-o-f.info/Processing/Hasard](http://wiki.t-o-f.info/Processing/Hasard)

France: [lefigaro.fr](http://lefigaro.fr)

[wikidebrouillard.org](http://wikidebrouillard.org)

Italie: [palermo.repubblica.it](http://palermo.repubblica.it)

Uk: [theguardian.com](http://theguardian.com)

### **Cartes Eau:**

[wikipedia.org/wiki/Water\\_scarcity](http://wikipedia.org/wiki/Water_scarcity)

[Acsu.buffalo.edu](http://Acsu.buffalo.edu)

[Treehugger.com](http://Treehugger.com)