

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Iquazú

## RÈGLES

TL A115186 1/17



**HABA**<sup>®</sup>

RÉSUMÉ DES  
RÈGLES

FAQ

FIN DE LA PARTIE

DÉROULEMENT  
DU JEU

INSTALLATION

CONTENU

## CONTENU

Depuis la nuit des temps, le peuple des Inax vit en paix au pays des cascades. Mais une menace le guette : de terribles Rhujas errent à travers le pays à la recherche de pierres précieuses qu'ils comptent bien dérober aux Inax. Ces derniers ont donc choisi un lieu difficile d'accès et très dangereux pour cacher leurs pierres précieuses : la falaise

masquée par la cascade d'Iquazú. Leur dragon d'eau, Silon, retient la chute d'eau pour que les valeureux Inax puissent descendre en rappel le long de la falaise et y mettre leurs pierres précieuses à l'abri. L'eau bouillonnante ainsi que les dangereux serpents d'eau au pied des chutes devraient tenir les Rhujas à distance.

Quel joueur parviendra à utiliser astucieusement ses cartes pour placer les pierres précieuses de sa couleur sur les meilleurs emplacements ?

Seul celui qui marque des points aux classements intermédiaires grâce à ses pierres précieuses disposées en plus grand nombre et à de bons emplacements, sans perdre de vue les classements bonus, gagnera cette partie.





1 plateau de jeu en 4 parties  
avec 5 bandes rocheuses  
interchangeables



2 rails en plastique



2 planches à points



45 tuiles bonus  
(35 à verso clair, 10 à verso sombre)



1 cadre d'eau

8 bandes d'eau



60 cartes



140 pierres précieuses  
(35 de chacune des  
quatre couleurs)



1 boîte à pierres précieuses



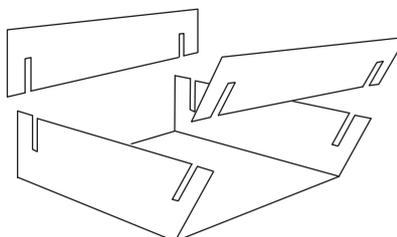
50 gouttes d'eau



1 boîte à gouttes d'eau

Avant la première partie, assemblez les  
deux boîtes comme suit :

Le bord sur lequel figure une flèche  
s'enfonce dans la fente inclinée, de sorte  
que la flèche soit visible à l'intérieur de  
la boîte.



1

## Plateau de jeu

Assemblez les pièces du plateau de jeu et orientez-le de sorte que chaque joueur soit assis à un angle du plateau.

## Rails

Insérez les rails en plastique dans les deux fentes longues. Le bord surélevé de chaque rail en plastique doit se trouver vers l'extérieur.

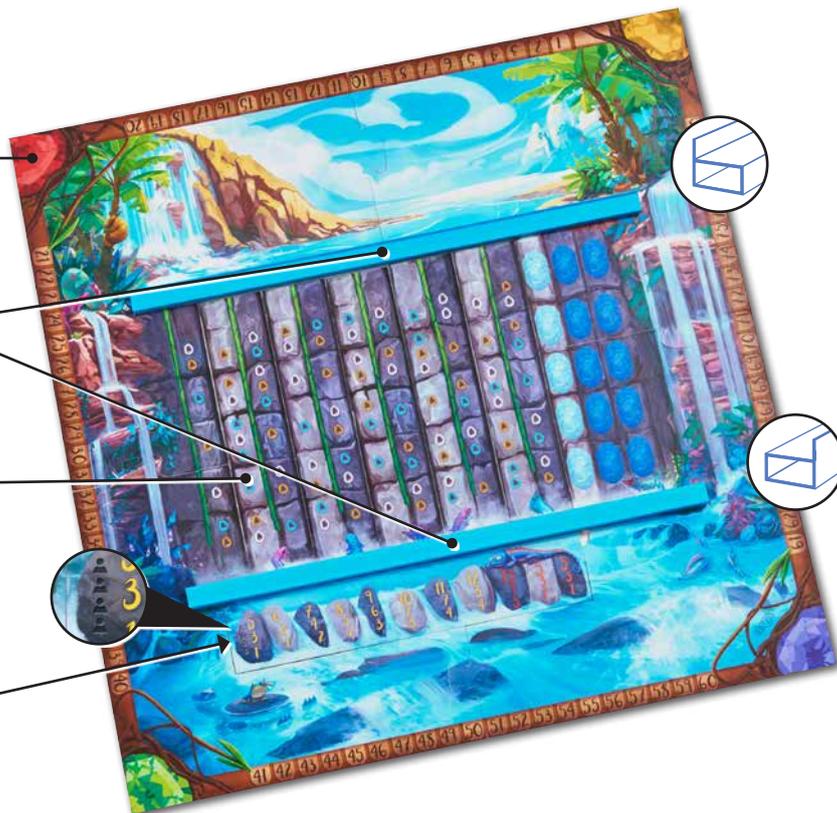
## Bandes rocheuses

Placez les bandes rocheuses dans un ordre aléatoire sur le plateau de jeu en veillant à ce que les serpents d'eau soient en bas.

## Planches à points

Insérez la planche à points qui correspond au nombre de joueurs de votre partie dans le plateau de jeu :

- 2 joueurs 
- 3 joueurs 
- 4 joueurs 



2

## Tuiles bonus

Les tuiles bonus sont mélangées faces cachées. Posez les tuiles bonus au verso sombre sur les cases sombres du plateau de jeu.

Posez les tuiles bonus au verso clair sur les cases claires du plateau de jeu et sur les bandes rocheuses voisines, comme illustré.



3

### Cadre d'eau

Placez le cadre d'eau complètement à gauche sur les rails en plastique.

### Bandes d'eau

Placez toutes les bandes d'eau à côté du cadre d'eau, à droite sur les rails en plastique.

### Tuiles bonus faces visibles

Dans le cadre d'eau, une rangée de tuiles bonus est visible. Retournez ces tuiles bonus.



4

### Pierres de classement

Les coins du plateau de jeu indiquent la couleur de chaque joueur. Chacun prend une pierre précieuse de sa couleur et la pose avant la première case de la barre des points. Ce sont vos pierres de classement.

### Pierres précieuses

Remplissez la boîte à pierres précieuses avec toutes les autres pierres précieuses. Choisissez le joueur qui commence et placez la boîte à pierres précieuses devant lui.

### Cartes

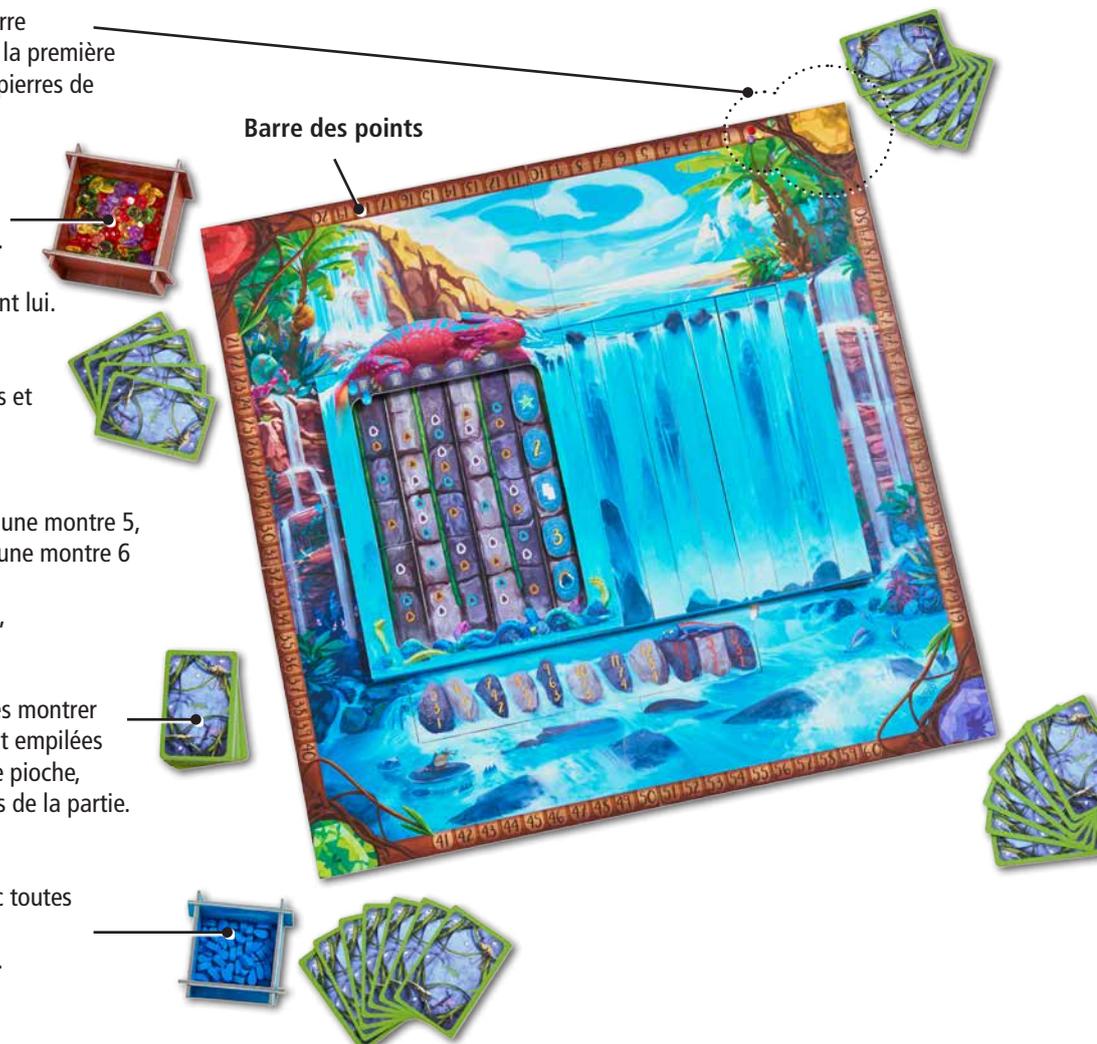
Mélangez toutes les cartes faces cachées et distribuez-les comme suit :

le premier joueur reçoit 4 cartes,  
le deuxième dans le sens des aiguilles d'une montre 5,  
le troisième dans le sens des aiguilles d'une montre 6  
et le quatrième et dernier 7.  
(Par analogie, pour 2 joueurs : 4/5 cartes,  
pour 3 joueurs : 4/5/6 cartes.)

Chacun prend ses cartes en main sans les montrer aux autres joueurs. Les autres cartes sont empilées faces cachées (= pioche). A côté de cette pioche, une pile de défausse se formera au cours de la partie.

### Gouttes d'eau

Remplissez la boîte à gouttes d'eau avec toutes les gouttes d'eau et placez-la devant le joueur à droite du joueur qui commence.





**On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur commence : Un tour se compose de trois étapes.**

1 sur 3

Au début de ton tour, tu sélectionnes une action à exécuter parmi deux possibilités :

## A. TIRER QUATRE CARTES

Tire 4 cartes de la pioche et prends-les en main sans les montrer aux autres joueurs.

A la fin de ton tour, tu ne dois pas avoir plus de 12 cartes en main. Si tu as trop de cartes en main, tu déposes les cartes en trop faces visibles sur la pile de défausse. Tu choisis librement les cartes dont tu te défausses.

La pioche est vide ? Mélange les cartes de la pile de défausse, puis posez-les pour former une nouvelle pioche.

◀▶  
**OU**

## B. PLACER UNE PIERRE PRÉCIEUSE

Dans le cadre d'eau, on peut voir des colonnes claires et sombres. Chaque colonne présente des fissures rocheuses colorées.

Dans ces fissures rocheuses, tu peux placer des pierres précieuses. Tu as besoin des cartes que tu as en main :



**1. Sélectionner une fissure rocheuse :** choisis une fissure rocheuse libre.  
**2. Poser des cartes :**

La bordure colorée de la fissure rocheuse indique la couleur de la ou des cartes que tu dois poser.

La colonne dans laquelle la fissure rocheuse se trouve indique le nombre de cartes de cette couleur qui doivent être déposées : ◯ — exemple —  
colonne 1 ▶ 1 carte, colonne 2 ▶ 2 cartes,  
colonne 3 ▶ 3 cartes, colonne 4 ▶ 4 cartes,  
colonne 5 ▶ 5 cartes



Remplacer une carte : chaque carte peut être échangée contre deux autres cartes d'une couleur identique.

Tu poses les cartes requises faces visibles sur la pile de défausse.

**3. Poser une pierre précieuse :** tu peux maintenant prendre une pierre précieuse de ta couleur dans la boîte à pierres précieuses et la poser dans la fissure rocheuse.

2 sur 3

## POSER UNE GOUTTE D'EAU

La boîte à gouttes d'eau se trouve-t-elle devant toi ?

**Non ?** Passe au point suivant.

**Oui ?** Tu **dois** maintenant placer une goutte d'eau de la boîte sur la fissure rocheuse suivante : dans la première colonne du cadre d'eau, sur la **première fissure rocheuse disponible** en partant ◯ — exemple — du haut. Remarque : l'eau goutte du haut vers le bas.

Plus personne ne peut poser de pierre précieuse sur cet emplacement.

Tu gardes la boîte à gouttes d'eau.

3 sur 3

## PASSER LA BOÎTE À PIERRES PRÉCIEUSES

Passes la boîte à pierres précieuses au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre (voir la flèche sur la boîte). Ton tour est maintenant terminé.

C'est maintenant au tour du joueur suivant.

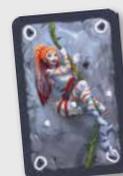
## Conseil : emplacements coûteux

Pourquoi poser des pierres précieuses dans des colonnes « coûteuses » ?

Dans les colonnes « coûteuses », les fissures rocheuses disponibles sont souvent plus nombreuses. On peut donc placer ses pierres précieuses stratégiquement en vue des prochains classements intermédiaires, qui rapportent toujours plus, avant qu'un bon emplacement soit pris par un autre joueur et nous passe sous le nez. De plus, les pierres précieuses des emplacements « coûteux » restent plus longtemps en jeu, alors que les pierres précieuses de la première colonne disparaissent sous la cascade dès le prochain classement intermédiaire.



Pour placer une pierre précieuse sur cet emplacement, tu te défasses d'une carte blanche.



Pour placer une pierre précieuse sur cet emplacement, tu te défasses de cinq cartes orange.



Pour placer une pierre précieuse sur cet emplacement, tu te défasses de quatre cartes bleues.



Dans cet exemple, la goutte d'eau doit être placée sur cette fissure rocheuse.

## CLASSEMENT INTERMÉDIAIRE

exemple →

Dès que la dernière fissure disponible dans la première colonne du cadre d'eau est garnie d'une pierre précieuse ou d'une goutte d'eau, cette colonne fait aussitôt l'objet d'un classement :

classement  
intermédiaire

1 sur 2



### Points du rocher

Les points inscrits sur le rocher situé sous cette colonne sont attribués en premier (voir planche à points). La majorité l'emporte alors :

S'il y a 4 joueurs : Le joueur qui a placé le plus de pierres précieuses (de sa couleur) dans cette colonne obtient le nombre de points indiqué en haut du rocher, le joueur qui a placé le deuxième plus grand nombre de pierres précieuses le nombre de points du milieu, et celui qui a le troisième plus grand nombre de pierres précieuses le nombre de points du bas du rocher (► avancer les pierres de classement du nombre de points sur la barre des points). Le quatrième joueur n'obtient pas de points (comme tous les joueurs qui n'ont placé aucune pierre précieuse dans cette colonne).

S'il y a 3 ou 2 joueurs, l'ordre reste le même, mais il y a moins de points à distribuer.

Quel que soit le nombre de joueurs, le moins bien classé n'obtient aucun point.

**Cas d'égalité :** s'il y a des égalités dans le décompte des pierres précieuses, parmi les joueurs à égalité, celui dont la pierre précieuse est située le plus bas dans la cascade (au plus près des dangereux serpents d'eau) remporte les points.

classement  
intermédiaire

2 sur 2



### Distribution des tuiles bonus

Les tuiles bonus sont distribuées en fonction des plus grands nombres de pierres précieuses dans les lignes horizontales. Le joueur qui a placé le plus de pierres précieuses (de sa couleur) dans la ligne de la tuile bonus l'obtient et la pose devant lui (face visible ou cachée au choix).

**Cas d'égalité :** en cas d'égalité, le joueur à égalité dont la pierre précieuse est le plus à droite (la plus proche de la tuile bonus) l'emporte. S'il y a toujours égalité, le joueur qui obtient la tuile bonus est celui dont la pierre précieuse à égalité est située le plus bas dans la cascade.

S'il n'y a pas de pierre précieuse dans une ligne, sa tuile bonus est retirée du jeu.

Important :

Le classement intermédiaire ne commence que lorsque toutes les fissures rocheuses de la première colonne du cadre d'eau sont garnies de pierres précieuses ou de gouttes d'eau. Il est tout à fait possible que la deuxième, troisième, quatrième ou cinquième colonne soit déjà pleine, mais qu'il y ait encore des fissures rocheuses disponibles dans la première colonne. Dans ce cas, la partie continue jusqu'à ce que la première colonne soit entièrement garnie, ce qui entraîne le classement intermédiaire de la première colonne.

**Remarque :** jusqu'à la fin de la partie, seule la première colonne du cadre d'eau fait l'objet d'un classement.

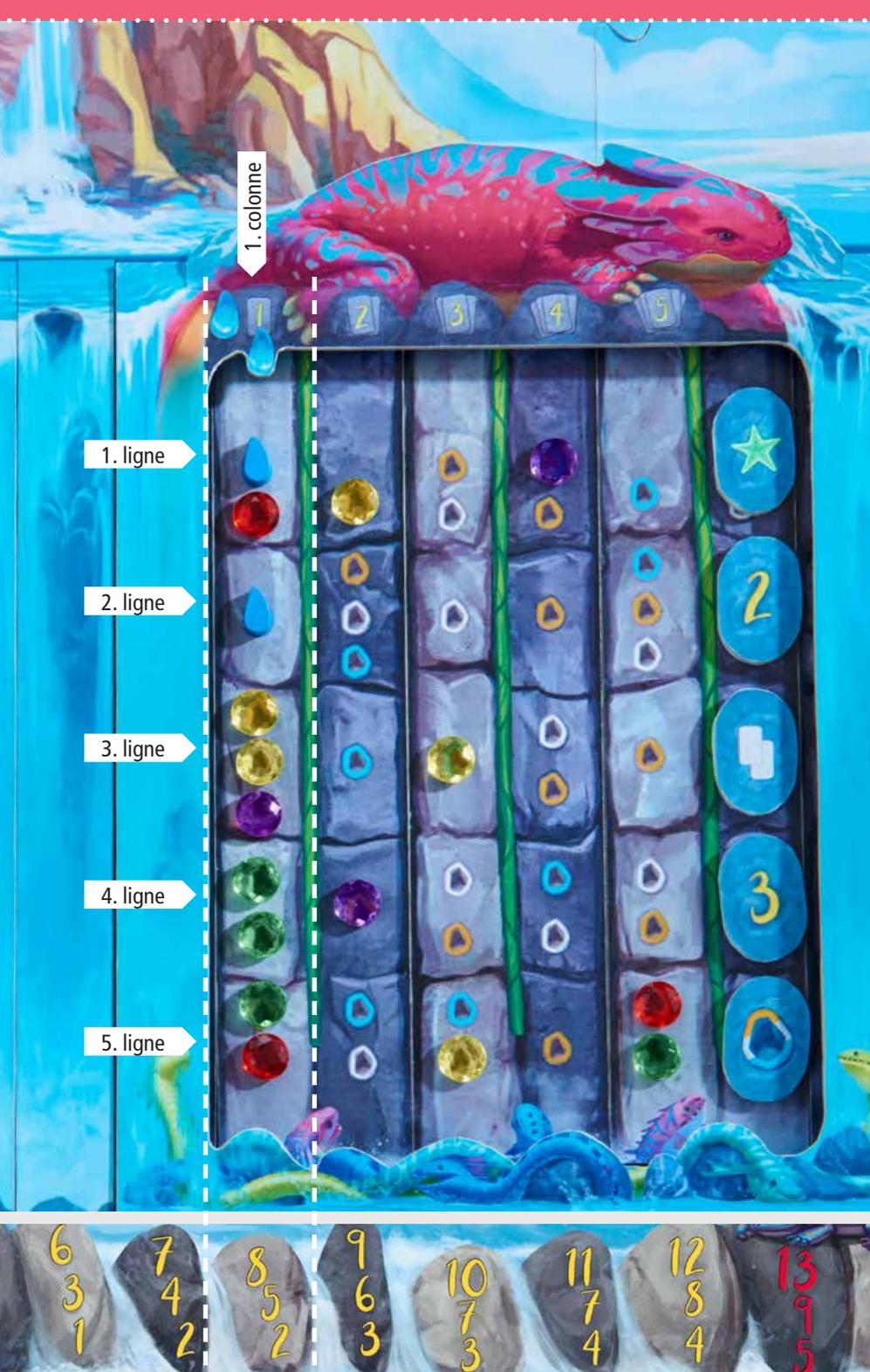
## APRÈS LE CLASSEMENT INTERMÉDIAIRE

a) Prenez la bande d'eau à l'extrême droite des rails en plastique et enfoncez-la complètement à gauche. Ainsi, le cadre d'eau coulisse vers la droite d'une colonne. La deuxième colonne devient la première, etc.

b) 5 nouvelles tuiles bonus viennent de faire leur apparition dans le cadre d'eau. Retournez-les. ○

c) La boîte à gouttes d'eau est remise au joueur suivant **dans le sens inverse des aiguilles d'une montre** (voir la flèche dans la boîte). ○

d) La boîte à pierres précieuses est remise au joueur suivant **dans le sens des aiguilles d'une montre** (voir la flèche dans la boîte). C'est maintenant au tour de ce joueur. ○



La première colonne du cadre d'eau est pleine et va faire l'objet d'un classement :

### Points du rocher

Le joueur vert a le plus de pierres précieuses dans cette colonne et obtient 8 points.

Le joueur jaune et le joueur rouge sont à égalité. Le joueur rouge obtient 5 points, car il a placé une pierre précieuse plus bas que le joueur jaune. Le joueur jaune obtient 2 points.

Comme le joueur mauve a placé le moins de pierres précieuses dans cette colonne, il n'obtient malheureusement aucun point.

### Distribution des tuiles bonus

1. ligne : les joueurs jaune, rouge et mauve sont à égalité. Le joueur mauve obtient la tuile bonus, car sa pierre précieuse est la plus à droite.

2. ligne : cette tuile bonus est retirée du jeu.

3. ligne : le joueur jaune a la majorité de pierres précieuses et obtient la tuile bonus.

4. ligne : le joueur vert a la majorité de pierres précieuses et obtient la tuile bonus.

5. ligne : le joueur vert et le joueur rouge ont tous deux 2 pierres précieuses dans cette ligne. Il y a également égalité en termes de distance entre la pierre précieuse et la tuile bonus. Le joueur qui obtient la tuile bonus est celui dont la pierre précieuse la plus à droite est située le plus bas dans la cascade (= le joueur vert).

- ▶ Cas particulier : il peut arriver qu'après le point « a » (le cadre d'eau qui coulisse), la **nouvelle première** colonne soit déjà pleine. Dans ce cas, le classement intermédiaire intervient aussitôt avant l'exécution des opérations « c » et « d ».
- ▶ Cas particulier : si le joueur qui a la boîte à gouttes a ajouté la dernière pierre précieuse pour compléter la colonne, il ne pose **pas** de goutte d'eau, mais il remet la boîte à gouttes d'eau comme décrit ici après le classement.
- ▶ Cas particulier : si le joueur qui a la boîte à pierres précieuses souhaite encore utiliser une ou plusieurs tuiles bonus « double tour », il en a encore l'occasion avant de faire passer la boîte à pierres précieuses. Voir explication des tuiles bonus à la page suivante.

## TUILES BONUS

Il existe 4 tuiles bonus différentes.

**Ces tuiles bonus te servent à la fin de la partie :**



Ces tuiles bonus rapportent des points supplémentaires. Collecte d'abord ces tuiles bonus devant toi. Tu obtiendras les points correspondants à ces tuiles à la fin de la partie.

**Tu peux utiliser ces tuiles bonus lorsque vient ton tour :**



Remets une de ces tuiles bonus pour tirer 2, 3 ou 4 cartes de la pioche, suivant la tuile bonus. A la fin de ton tour, tu ne dois pas avoir plus de 12 cartes en main (si tu en as trop, tu dois te défausser de cartes au choix).



Si tu veux placer une pierre précieuse, tu peux remettre cette tuile bonus. Tu peux alors remettre les cartes de ton choix à la place des cartes de la couleur demandée. Cela signifie que dans ton cas, seul le nombre de cartes requis s'applique, pas la couleur.



Une fois que tu as exécuté ton action, tu peux en exécuter une autre en remettant cette tuile « double tour » : tirer 4 cartes ou placer 1 pierre précieuse (quelle qu'elle ait été ta première action).

Pendant ton tour, tu peux utiliser autant de tuiles bonus que tu le souhaites, qu'elles soient identiques ou différentes, que ce soit au début ou à la fin de ton tour. Ton tour se termine lorsque tu as déposé éventuellement une goutte d'eau et remis la boîte à pierres précieuses au joueur suivant.

## FIN DE LA PARTIE



Le jeu s'achève avec le classement de la colonne qui correspond à cet avant-avant-dernier rocher : \_\_\_\_\_  
Il n'y a plus d'autre tour, et le classement final a lieu.



## CLASSEMENT FINAL

Tout d'abord, les points du rocher de cette colonne sont attribués et les tuiles bonus distribuées comme dans les classements intermédiaires.

Ensuite, l'avant-dernière et la dernière colonne font aussitôt l'objet de leur classement, qu'elles soient entièrement garnies ou pas. Seuls les points des rochers correspondants sont attribués. Il n'y a plus de tuiles bonus.

Ensuite, les pierres de classement avancent sur la barre des points du nombre de points figurant sur les tuiles bonus collectées au cours de la partie.

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

### Pourquoi les joueurs n'ont-ils pas tous le même nombre de cartes au début de la partie ?

Le joueur qui commence bénéficie d'un léger avantage, car toutes les fissures rocheuses sont encore disponibles et qu'il peut garnir une fissure rocheuse d'une pierre précieuse en premier. Cet avantage est compensé par le fait que les autres joueurs commencent à jouer avec un plus grand nombre de cartes. De plus, la manche de fin de la partie ne va pas jusqu'au bout.

### Peut-on poser plus d'une pierre précieuse par tour ?

Non, on ne peut poser qu'une pierre précieuse par tour. Le seul moyen de poser une seconde pierre précieuse est d'utiliser une tuile bonus « double tour ».

### Pourquoi la boîte à pierres précieuses doit-elle passer d'un joueur au suivant ?

La transmission de la boîte à pierres précieuses vous aide, surtout après les classements intermédiaires, à toujours savoir à qui vient le tour.

### Que se passe-t-il en cas d'égalité entre tous les joueurs lors de l'attribution des points ?

Tous les points du rocher sont alors attribués en fonction de la règle s'appliquant en cas d'égalité. Et s'il y a quatre joueurs : le joueur qui a la pierre précieuse la plus basse dans la cascade obtient le nombre de points du haut du rocher. Le joueur qui a la pierre précieuse immédiatement supérieure obtient le nombre de points du milieu du rocher. Le joueur qui a la pierre précieuse immédiatement supérieure obtient le nombre de points du bas du rocher. Le quatrième joueur n'obtient aucun point.

### Que se passe-t-il s'il n'y a plus de gouttes d'eau ou de pierres précieuses de ma couleur dans les boîtes au cours de la partie ?

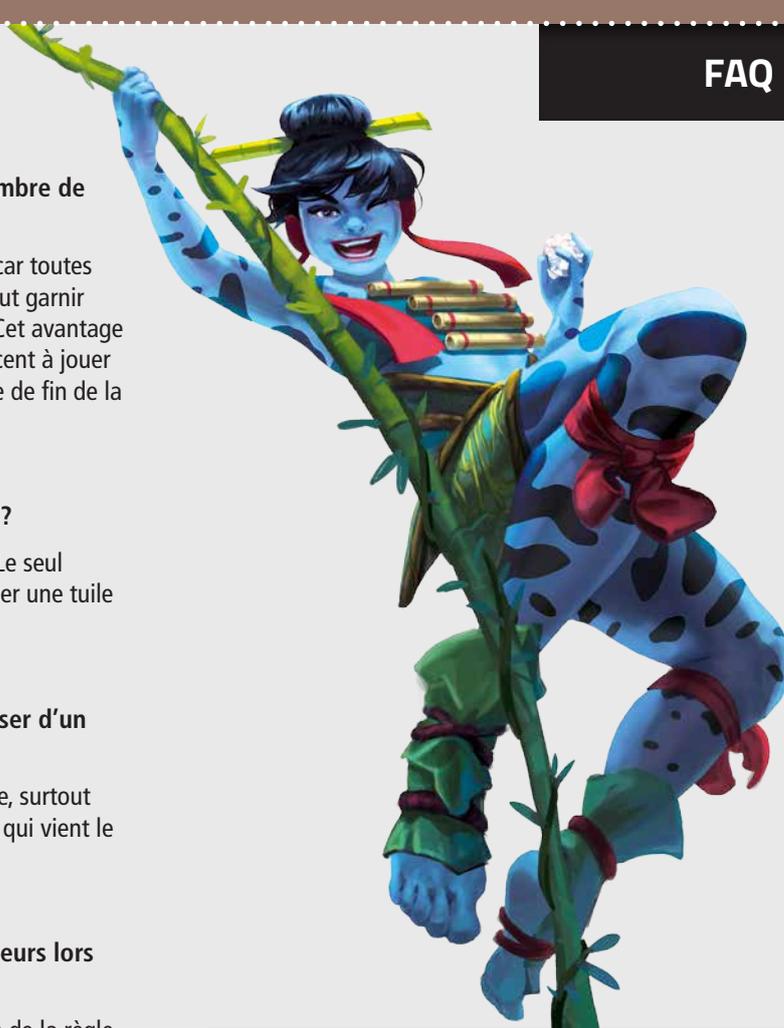
Dans ce cas très rare, il faut en prendre quelques-unes dans les bandes d'eau les plus à gauche des rails en plastique. Remplissez alors la boîte de gouttes d'eau ou de pierres précieuses à partir des colonnes déjà évaluées. Remplacez ensuite les bandes d'eau sur les rails en plastique.

### Que se passe-t-il lorsqu'un joueur a atteint plus de 80 points ?

Il fait tout simplement avancer sa pierre de classement sur la case 1 et ajoute 80 points à la fin.

### Que faire si je ne trouve pas de réponse à ma question dans ces règles du jeu ?

Nous serions ravis de vous aider : n'hésitez pas à poser votre question à [spieleredaktion@haba.de](mailto:spieleredaktion@haba.de).



Auteur : Michael Feldkötter  
 Illustration : Stephanie Böhm  
 Rédaction : Miriam Koser  
 © HABA-Spiele Bad Rodach 2017, art. n° 303442

# RÉSUMÉ DES RÈGLES

**OBJECTIF DU JEU :** Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points.

## PREPARATIFS :

- Construire le plateau de jeu avec les bandes rocheuses, les rails en plastique et la planche à points (en fonction du nombre de joueurs).
- Chaque joueur est assis à un angle du plateau de jeu.
- Mélanger et poser les tuiles bonus faces cachées.
- Placer le cadre d'eau et les bandes d'eau sur les rails en plastique, retourner les 5 premières tuiles bonus.
- Poser 1 pierre précieuse de chaque couleur servant de pierre de classement devant la barre des points.
- Mélanger et distribuer les cartes faces cachées :  
S'il y a 4 joueurs : 4/5/6/7 cartes  
S'il y a 3 joueurs : 4/5/6 cartes  
S'il y a 2 joueurs : 4/5 cartes  
Empiler les cartes restantes en pioche.
- Remettre la boîte avec les pierres précieuses au joueur qui commence, la boîte avec les gouttes d'eau au joueur à sa droite.

## DEROULEMENT DU JEU :

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Tirer 4 cartes ◀ ou ▶ Poser des cartes et placer 1 pierre précieuse
- (couleur des cartes = celle de la fissure rocheuse sélectionnée, nombre de cartes = numéro de la colonne)
- Joueur avec la boîte à gouttes d'eau : poser une goutte sur la première fissure disponible en partant du haut dans la première colonne.
- Passer la boîte à pierres précieuses

## CLASSEMENT INTERMEDIAIRE :

Dès que la première colonne du cadre d'eau est pleine :

- Points du rocher : attribués en fonction des plus grands nombres de pierres précieuses dans la colonne.
- Tuiles bonus : attribuées en fonction des plus grands nombres de pierres précieuses dans la ligne.  
En cas d'égalité, le joueur à la pierre précieuse la plus à droite l'emporte.

Après le classement intermédiaire :

- Retirer la bande d'eau de droite et la mettre à gauche.
- Retourner 5 nouvelles tuiles bonus.
- Passer la boîte à gouttes d'eau dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- Passer la boîte à pierres précieuses dans le sens des aiguilles d'une montre.

## AUTRES REGLES :

Remplacer des cartes : 2 cartes identiques remplacent n'importe quelle carte.  
Nombre de cartes en main limité à : 12 cartes.

## FIN DE LA PARTIE :

Le jeu s'achève avec le classement de la colonne qui correspond à l'avant-avant-dernier rocher : \_\_\_\_\_

- Attribuer les points de la colonne, puis aussitôt ceux de l'avant-dernière et de la dernière colonne.
- Avancer les pierres de classement en fonction des points des tuiles bonus sur la barre des points.

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points. En cas d'égalité ? = plusieurs gagnants.

## tuiles bonus :



points supplémentaires à la fin de la partie



cartes supplémentaires en main



la couleur des cartes à jouer ne compte pas pour placer une pierre précieuse



double tour

