

CALENDRIER DU JEU

Joue et tente de remporter
les deux grandes finales de l'été !

LOTS À GAGNER CHAQUE SEMAINE

dont 2 abonnements annuels pour l'École de natation
(1 en juillet et 1 en août lors des 2 grandes finales)

CHAQUE SEMAINE, DU MARDI AU DIMANCHE

- » **Mardi à vendredi** : jeu organisé dans une piscine de l'Aqua Pôle (2 gagnants par jour)
- » **Samedi** : quart de finale (4 sélectionnés)
- » **Dimanche** : demi-finale (2 finalistes)

LA DERNIÈRE SEMAINE DU MOIS, JUILLET / AOÛT

- » Les 2 finalistes de chaque piscine (soit 8 finalistes) se retrouvent à la piscine Olympique de plein air Grand Nancy Thermal pour une grande finale.

PISCINES

- | | | |
|--|-------------------------|----------------------|
| » Laneuveville | Du 8 au 14 juillet | |
| » Laxou | Du 8 au 14 juillet | |
| » Lido à Tomblaine | Du 15 au 21 juillet | |
| » M. Bertrand à Vandœuvre-lès-Nancy | Du 22 au 28 juillet | |
| » Olympique de plein air Grand Nancy Thermal | Du 29 juillet au 4 août | GRANDE FINALE |

- | | | |
|--|-------------------------------------|----------------------|
| » Laneuveville | Du 5 au 11 août | |
| » Laxou | Du 5 au 11 août | |
| » Lido à Tomblaine | Du 12 au 18 août | |
| » M. Bertrand à Vandœuvre-lès-Nancy | Du 19 au 25 août | |
| » Olympique de plein air Grand Nancy Thermal | Du 26 août au 1 ^{er} sept. | GRANDE FINALE |



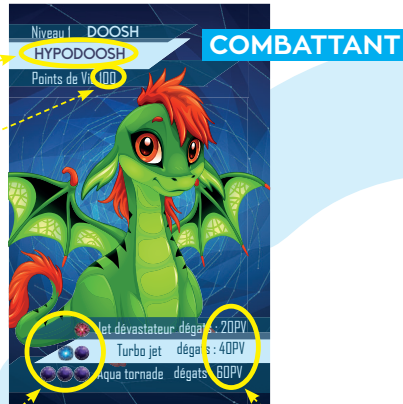
AQUA
PÔLE
GRAND
NANCY

PLUS D'INFORMATIONS SUR WWW.GRANDNANCY.EU
ET À L'ACCUEIL DES ÉTABLISSEMENTS.

métropole
GrandNancy

LES CARTES

À chaque carte, un pouvoir !



Le nom de ton combattant

Ses points de vie

Ceux-ci diminueront au fil des attaques de ton adversaire. Lorsque ton Combattant n'a plus de points de vie, ton adversaire gagne ta carte !

Ce sont les différentes combinaisons d'Aqua Énergie que tu dois réunir, afin de lancer une attaque contre ton adversaire.

Points de vie enlevés à ton adversaire à la suite de cette attaque.



DÉGÂTS

La carte Dégâts te permet de matérialiser les points de vie enlevés à ton adversaire et de savoir combien il lui en reste.



AQUA ÉNERGIE

Les cartes Aqua Énergie te permettent de lancer des attaques afin de prendre des points de vie à ton adversaire.

JOUONS PROPRES

Quizz

Entoure la bonne réponse.

1. Pourquoi me déchausser avant d'aller aux vestiaires ?

- a. Pour gagner du temps
- b. Pour que le sol reste propre
- c. Pour aérer mes pieds

2. Je me suis lavé ce matin. Dois-je me doucher à la piscine ?

- a. Je reprends une douche, mais sans utiliser de savon
- b. Il n'est pas nécessaire de se doucher de nouveau
- c. La douche savonnée à la piscine reste obligatoire pour éliminer les bactéries, les germes, la sueur, etc., qui contaminent l'eau

3. Je nage toujours la tête hors de l'eau. Pourquoi dois-je me démaquiller ?

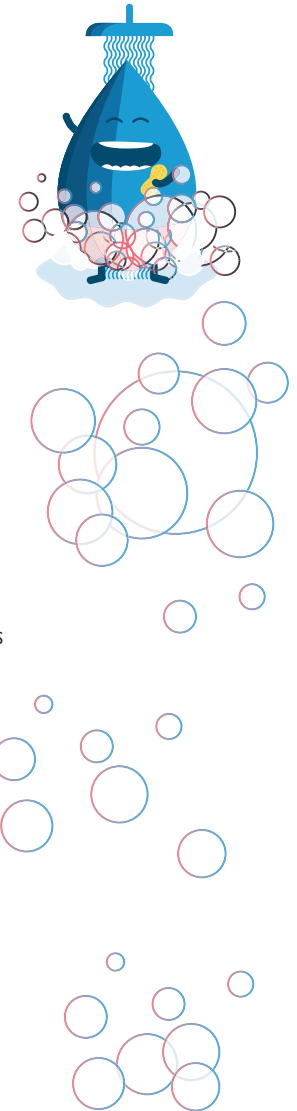
- a. Pour éviter que le maquillage ou la crème solaire me pique les yeux
- b. Pour rester belle au naturel
- c. Parce que le maquillage et la crème ne résistent pas au chlore utilisé dans les piscines et polluent l'eau

4. Quand me rincer les pieds dans le pédiluve ?

- a. Seulement les jours où ils sont sales
- b. Juste après la douche, pour éliminer les derniers microbes
- c. Lorsque mes pieds ont des verrues

5. À quel moment je mets mon bonnet de bain ?

- a. Au bord du bassin, juste avant d'aller dans l'eau
- b. À l'accueil de la piscine, pour gagner du temps
- c. Avant de passer dans le pédiluve ou juste après, pour éviter que des cheveux tombent à la surface de l'eau



Réponses : 1.b - 2.c - 3.c - 4.b - 5.c

NAGEONS PROPRES

Bien dans l'eau, bien dans sa peau !



Grâce à des gestes simples, tu peux contribuer toi aussi à maintenir une eau propre et un air de qualité !

Pour découvrir ces gestes et répondre aux questions du Quizz (ci-contre), lis attentivement le dépliant « Nageons propre », disponible à l'accueil de la piscine.

En plus du contrôle effectué plusieurs fois par jour par le personnel de la piscine, les installations de natation sont vérifiées une fois par mois par l'Agence Régionale de Santé. La qualité des eaux et de l'air est soigneusement analysée, ainsi que la propreté et le bon fonctionnement de l'établissement. Ces résultats sont affichés à l'entrée de chaque piscine.

LES ACTIONS

Agir pour survivre !



ATTAQUER

Une attaque avec une carte Aqua Énergie te permet de diminuer les points de vie de ton adversaire. Pour le vaincre définitivement en réduisant ses points de vie à zéro, il faut cumuler plusieurs cartes Aqua Énergie.

ESQUIVER

Certains combattants, comme Fecazzare, sont capables d'esquiver les attaques de leur adversaire.



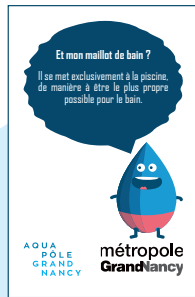
SE VENGER

Certains combattants, comme Mouchoucho, sont capables de se venger lors d'une attaque : non seulement il ne perd pas ses points de vie, mais il peut aussi retourner l'attaque contre celui qui l'a lancée.

RÈGLES DU JEU

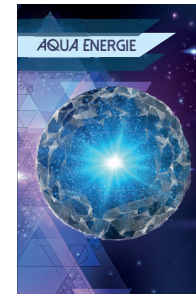
Que le jeu commence !

1 Chaque joueur divise son pack en deux piles distinctes disposées face contre table. Seul le verso de la dernière carte est donc visible.



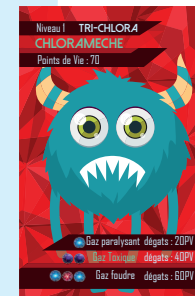
5 LE DUEL PEUT DÉBUTER !
Trois options s'offrent alors au joueur

Jouer une carte Aqua Énergie si tu souhaites préparer une attaque ou te défendre.



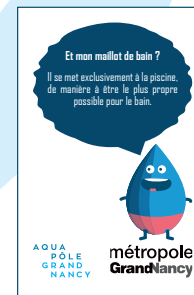
OU

Jouer une carte Combattant si tu souhaites assurer tes arrières au cas où le premier combattant serait vaincu. En effet, chaque joueur doit s'assurer d'avoir au moins un Combattant en jeu. Le joueur qui n'a plus aucun Combattant à sa disposition perd automatiquement.



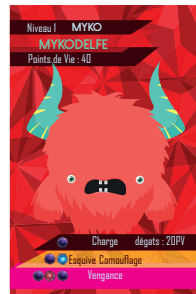
OU

Piocher une carte au hasard dans la pile de ton choix, Combattant ou Aqua Énergie. ATTENTION : tu ne peux piocher qu'une seule carte à la fois ! Et tu devras attendre le tour suivant pour pouvoir poser la carte que tu viens de piocher.



2 Chaque joueur pioche sept cartes au hasard, en répartissant comme il le souhaite le nombre de personnages et d'Aqua Énergie.

3 Un tirage à pile ou face détermine qui commence la partie ; celui qui est désigné commence la partie en posant la carte de Combattant de son choix.



4 À son tour, l'adversaire pose le Combattant de son choix. Important : le joueur ne peut poser qu'une seule carte à la fois !

