

2 à 8 joueurs - dès 8 ans - durée d'une partie : 10 à 15 min.

CONTENU :

5 cartes «Pêche»(2 «Prise» ; 3 «Bredouille» ; voir fig.1); 5 cartes «Appât» (de valeur 2,3,3,4 et 5 ; voir fig.2); 28 tuiles«Poisson» (4 x 7 poissons différents ; voir fig.3); 7 tuiles «Butin» (voir fig.4); 1 bloc de score et 1 crayon.

BUT DU JEU

Durant la partie, les joueurs vont incarner deux rôles différents : soit celui du Pêcheur, cherchant à attraper les Poissons, soit celui d'un Poisson cherchant à manger les Appâts sans se faire attraper.Votre but est de cumuler les points gagnés en tant que Poisson et ceux gagnés en tant que Pêcheur.

MISE EN PLACE

Le dernier joueur à avoir mangé du poisson sera le Pêcheur pour la première manche.

Le Pêcheur prend les cinq cartes «Pêches» et les cinq cartes «Appâts».

Les autres joueurs seront les Poissons et prennent chacun quatre tuiles représentant un même poisson ainsi qu'une tuile «Butin» qu'ils posent devant eux (fig 5. exemple de mise en place à 4 joueurs).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Un tour de jeu se déroule en 3 temps :

1) Le pêcheur pose sa ligne

Il choisit secrètement une carte «Pêche» et une carte «Appât» qu'il pose l'une sur l'autre sur la table, de façon à ne laisser visible que la valeur de la carte «Appât»(de 2 à 5 points) sans dévoiler la nature de sa carte «Pêche» («Prise» ou «Bredouille» ; voir fig.6).

2) Les poissons misent

Chacun à leur tour (voir Sens du tour) les joueurs«Poisson» choisissent de miser de zéro à quatre tuiles «Poisson» sur la ligne du Pêcheur ; les joueurs posent la ou les tuile(s)«Poisson» ainsi mise(s) devant eux. On ne peut miser qu'une fois durant le tour.

Les joueurs «Poisson» peuvent miser leurs tuiles sur un ou plusieurs tours de jeu mais doivent obligatoirement avoir misé toutes leurs tuiles«Poisson» à la fin de la manche.

3) Vérification de la ligne

Quand le Pêcheur et chacun des joueurs «Poisson» ont joué, on vérifie la ligne:

- si aucune tuile «Poisson» n'a été mise sur sa ligne, le Pêcheur défausse ses deux cartes, sans révéler la nature de la carte «Pêche» utilisée;
- si au moins une tuile «Poisson» a été mise sur sa ligne, le Pêcheur révèle sa carte «Pêche» :
 - si c'est une carte «Prise», le Pêcheur récupère la ou les tuile(s)«Poisson» mise(s) par tous les joueurs «Poisson»et les pose devant lui ;
 - si c'est une carte «Bredouille», les Poissons récupèrent leurs tuiles «Poisson» misées et les posent sur leur tuile «Butin», dans l'emplacement correspondant à la valeur de l'appât de la ligne.

Exemple : à la fin du tour, Ninon et Mickael ont misé chacun une tuile «Poisson», tandis qu'Arthur n'a pas souhaité miser pour ce tour. Louisa qui est le Pêcheur de la manche révèle alors sa carte «Pêche», Ninon et Mickael sont contents car c'est une carte «Bredouille». La valeur de l'appât pour ce tour est de 3; ils placent donc chacun de leur Poisson misé à l'emplacement 3 de leur tuile «Butin» (voir fig.7).

Après vérification, les deux cartes de la ligne du Pêcheur sont défaussées, faces cachées. Puis le Pêcheur pose une nouvelle ligne, etc.

Important : si les deux cartes «Pêche» «Prise» ont été révélées, la manche prend fin immédiatement. Les joueurs «Poisson»possédant encore des tuiles«Poisson» les placent sur leur tuile «Butin»dans l'emplacement correspondant au plus gros appât encore détenu par le Pêcheur.

FIN DE LA MANCHE ET DÉCOMPTE DES POINTS

1) Fin de la manche

La manche s'arrête lorsque :

- le Pêcheur a joué ses cinq lignes ou utilisé ses deux cartes «Pêche» «Prise»; OU
- lorsquetoutes les tuiles «Poisson» ont été misées.

2) Décompte des points

Le Pêcheur note sur le bloc de score les points réalisés par chacun lors de la manche. Les points se comptent comme suit :

- le Pêcheur marque 4 points par tuile «Poisson» capturée;
- les joueurs «Poisson» marquent autant de points que la valeur totale des Appâts mangés par leurs Poissons.

Exemple : Ninon a 1 tuile «Poisson» dans l'emplacement 3 de sa tuile«Butin» et deux tuiles «Poisson» dans l'emplacement 2. Elle marque donc $1 \times 3 + 2 \times 2 = 7$ points

DÉBUT D'UNE NOUVELLE MANCHE

- toutes les tuiles «Poisson» sont remises en jeu ;
- le joueur à la gauche du Pêcheur devient Pêcheur à son tour et prend les cinq cartes «Pêche» et les cinq cartes «Appâts» ;
- les joueurs «Poisson» reprennent chacun quatre tuiles représentant un même poisson et une tuile «Butin»;
- un nouveau tour commence en changeant le sens du tour des joueurs «Poisson».

SENS DU TOUR DES JOUEURS «POISSON»

A chaque nouvelle manche le sens du tour des joueurs «Poisson» change. Lors de la première manche le joueur à la gauche du Pêcheur misera en premier puis les autres joueurs miseront dans le sens horaire. Lors de la deuxième manche le joueur à la droite du Pêcheur misera en premier puis les autres joueurs miseront dans le sens anti-horaire, etc...

FIN DE LA PARTIE

- De 4 à 8 joueurs : la partie s'achève lorsque chaque joueur a été Pêcheur une fois.
- A 2 et 3 joueurs : la partie s'achève lorsque chaque joueur a été Pêcheur deux fois.

Le joueur qui a totalisé le plus de points à la fin des différentes manches remporte la partie. En cas d'égalité vouspartagez la victoire !

1



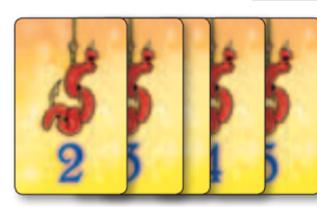
3



4



2



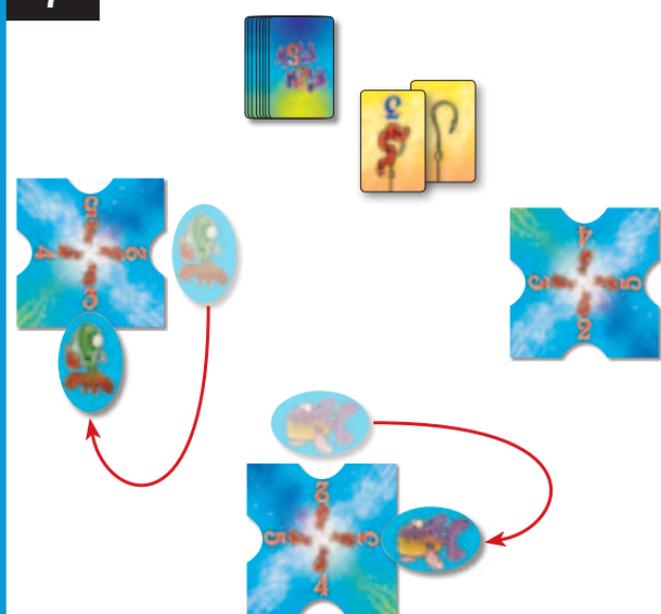
5



6



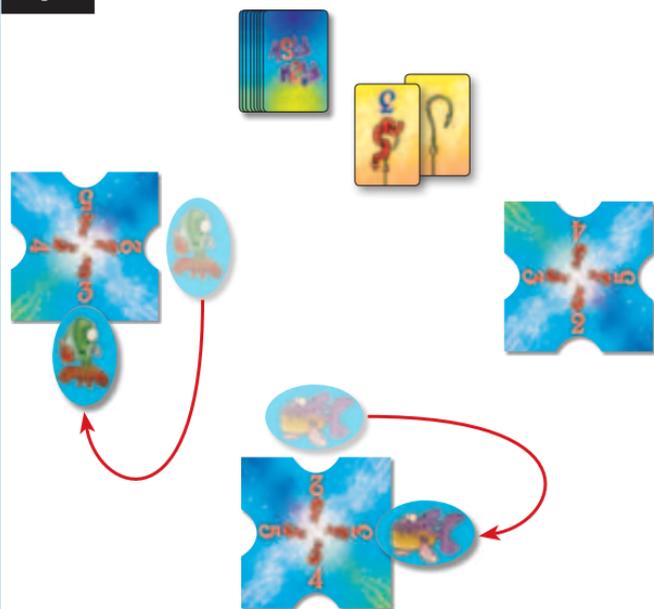
7



6



7



GB / USA

The creator of this game earns royalties on each set sold! Don't hesitate writing us at Gigamic to propose a game you yourself may have designed.

FR

L'auteur de ce jeu perçoit des royalties pour chaque boîte vendue... N'hésitez pas à envoyer toute proposition de jeu de votre conception en écrivant à Gigamic.

DE

Des Erfinder erhält Tantiemen für jedes verkaufte Spiel. Zögern Sie daher nicht, alle von Ihnen entwickelten Ideen Für Spiele an Gigamic einzusenden.

ES

El autor percibe royalties por cada juego vendido... No dude en enviar cualquier propuesta de juego que Ud. haya creado escribiendo a Gigamic.

IT

L'autore percepisce i diritti d'autore per ogni gioco venduto... Non esitate ad inviare proposte di giochi da voi creati, scrivendo a Gigamic.

NL

Auter ontvangt royalties voor ieder verkocht spel... Aarzel niet spelvoorstel dat u zelf heeft uitgedacht op te sturen door te schrijven naar Gigamic.

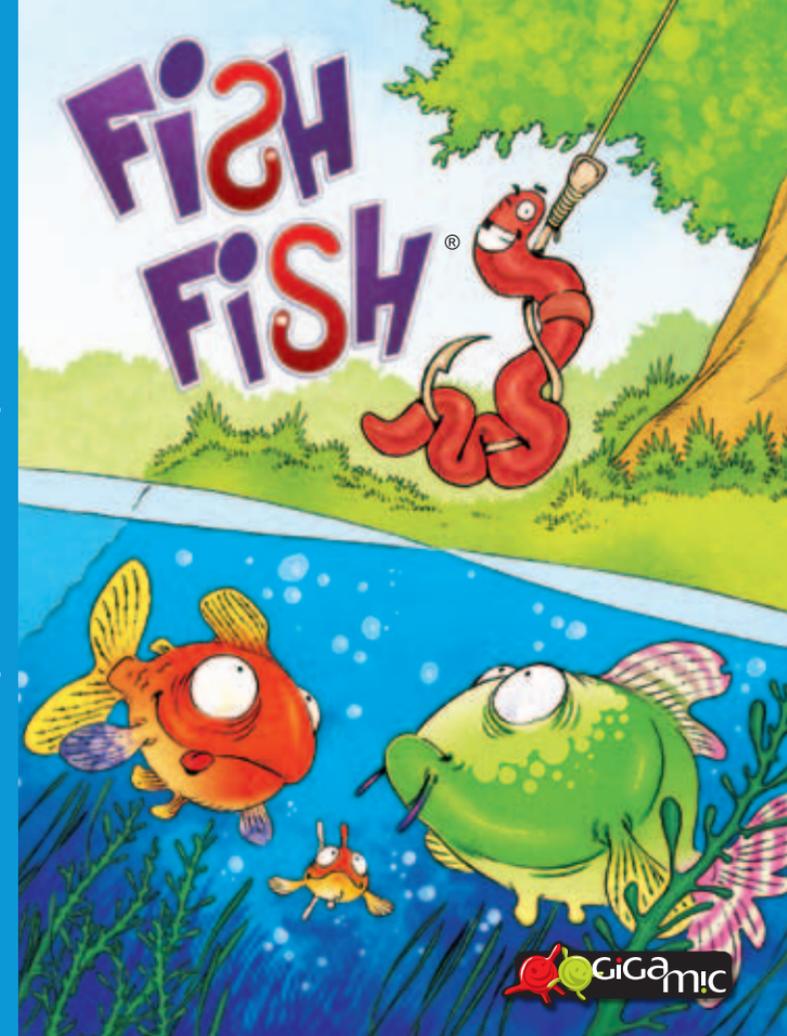
PT

o autor cobra direitos por cada jogo vendido... Não hesite em enviar toda e qualquer proposta de jogo concebido por si, escrevendo a Gigamic.

Gigamic - B.P. 30
F - 62930 WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com

Informations à conserver.
informazioni da conservare
Please keep for future reference
Bitte bewahren Sie die Regel gut auf
Informaciones a conservar
Informatie te bewaren
Informação a conservar

www.gigamic.com



GIGAMIC