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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

familie

7+ ans | 2–6 joueurs | 40+ min.

FR

ESKI' PÊCHE

TACTIC

RÈGLES

CONTENU

Plateau de jeu, 6 icebergs, 6 figurines d'aventurier, 1 figurine d'ours polaire, 18 tuiles de poisson, 24 jetons de poisson, 54 cartes, 47 pièces de monnaie en carton.

BUT DU JEU

Rejoignez cette aventure arctique et visez la victoire ! Déplacez vos aventuriers de manière à pêcher le plus de poissons possible afin de les vendre sur la Place du Marché. Déplacez-vous stratégiquement, car à la fin de chaque tour, vous ne serez payé que pour un seul type de poisson ! Gare aux engelures et à vous la prise du siècle !

MISE EN PLACE

* Avant la première partie, retirez soigneusement les jetons de poisson et les pièces de monnaie des planches cartonnées. Retirez également les éléments marqués d'un « X » du plateau de jeu (vous pouvez les jeter).
* Assemblez le plateau de jeu. Placez les icebergs sur la table et emboîtez-y le plateau de jeu de manière à ce que ces derniers passent par les trous du plateau.
* Mélangez les jetons de poisson face cachée, placez-les sur les trous de glace du plateau de jeu, puis retournez-les.
* Placez deux pièces « 1 » et l'ours polaire sur la Place du Marché, au milieu du plateau de jeu, puis disposez chaque Aventurier sur la tente de sa couleur. Conservez le reste des pièces dans la boîte de jeu, elles seront nécessaires à la fin de chaque tour.
* Donnez 3 tuiles de poisson différentes à tous les joueurs. Rangez les tuiles non utilisées dans la boîte de jeu.
* Mélangez les cartes, distribuez-en 6 à chaque joueur et placez le paquet de cartes à côté du plateau de jeu : c'est la pioche. Ne montrez pas vos cartes aux autres joueurs !
* Le dernier joueur à avoir attrapé un poisson commence la partie, puis les tours s'enchaînent dans le sens des aiguilles d'une montre.

COMMENT JOUER

Tous les joueurs peuvent déplacer tous les aventuriers à leur tour, à condition qu'ils possèdent une carte de cette couleur !

1. Pour déplacer un Aventurier, sélectionnez l'une des cartes que vous avez en main et correspondant à sa couleur, puis placez-la devant vous sur la table. Si vous possédez plusieurs cartes de la même couleur et indiquant le même nombre de pas, vous pouvez les jouer en même temps !

2. Déplacez l'aventurier en fonction du nombre total de pas indiqués sur la ou les cartes. Si l'Aventurier passe sur un ou plusieurs jetons de poissons, ou s'arrête sur l'un d'entre eux, vous pouvez les ramasser.

3. Puis, placez la ou les cartes utilisées sur la pile de défausse et prenez autant de cartes que vous en avez jouées dans la pioche. **Une fois la pioche épuisée, la pile de défausse ne sera pas réutilisée** : les joueurs continueront la partie jusqu'à épuisement des cartes qu'ils ont en main.

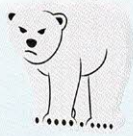
4. Lorsque l'un des Aventuriers est déplacé sur la Place du Marché au milieu du plateau de jeu, le tour s'achève !

5. Le joueur qui a déplacé l'Aventurier sur la Place du Marché reçoit les deux pièces placées à cet endroit. Chaque joueur fait le décompte de ses points et reçoit le montant d'argent correspondant (voir Comptage des Points).

6. Pour commencer un nouveau tour, mélangez à nouveau les jetons de poissons et réinstallez le jeu comme au début de la partie. Le joueur qui aurait dû jouer à la fin du tour précédent entame ce nouveau tour.

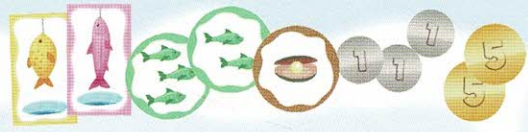
Déplacez l'Aventurier jaune ! Que l'une des cartes présente l'icône de l'ours polaire et l'autre non n'a pas d'importance.

L'OURS POLAIRE



Si vous jouez une carte présentant l'icône de l'Ours Polaire en plus du nombre de pas, **vous devez d'abord déplacer** la figurine de l'Ours Polaire sur un autre iceberg, puis déplacer l'Aventurier. Chaque iceberg est relié à l'un des chemins des Aventuriers, et un Aventurier se trouvant sur un chemin gardé par l'Ours Polaire **ne peut pas être déplacé** !

Si vous n'avez aucune carte présentant l'icône de l'Ours Polaire, **vous pouvez également déplacer la figurine de l'Ours** en lui donnant un des jetons de poisson que vous avez collectés (ce jeton de poissons est alors mis de côté). Ensuite, jouez une carte et déplacez l'Aventurier normalement.



COMPTAGE DES POINTS

Il existe trois types de poissons ainsi que des palourdes qui comptent comme jokers dans le comptage des points. Pour gagner un tour, tentez de collecter autant de poissons d'un même type que possible.

Lorsque vient le moment de compter les points, choisissez le type de poisson que vous voulez vendre, prenez une unité d'argent pour chaque poisson de ce type ainsi que chaque palourde que vous avez collectés, et défaussez la tuile de poisson correspondante. Cette tuile de poisson sera désormais hors-jeu pour le reste de la partie, ainsi vous pourrez toujours pêcher ce type de poisson plus tard au cours de la partie, mais vous ne recevrez pas d'argent en le vendant !

FIN DE PARTIE

La partie s'achève après le troisième comptage de points, lorsque les dernières tuiles de poisson auront été utilisées. Les joueurs comptent l'argent qu'ils ont gagné au cours des trois tours de jeu, et celui qui en possède le plus remporte la partie !

Et bien d'autres jeux pour tous à découvrir sur www.tactic.net

55287 A

« Remerciements spéciaux
Pour Natacha Doux et Lucas Wieschollek qui sont les grands vainqueurs d'un jeu concours Facebook, pour avoir trouvé un nom français à ce jeu.
Merci à eux et surtout à leur imagination. »