

POISSONS FARCEURS



contenu :

- 5 poissons téléscopiques
- 36 cartes nénuphar (au dos : 6 poissons verts, 6 bleus, 6 rouges, 6 jaunes, 6 violets, 3 arc-en-ciel et 3 grenouilles)
- 1 canne à pêche

Mise en place

Poser les **5 poissons** au centre de la table en veillant à **bien en cacher la couleur**, puis les mélanger sans les soulever. Poser ensuite autour des poissons toutes les **cartes nénuphar** face cachée : **c'est la « mare »**.

Comment jouer ?

Le plus jeune commence : il choisit une carte nénuphar et la retourne. Il a pioché...

... un poisson jaune, vert, bleu, rouge ou violet

Le joueur attrape un poisson avec la **canne à pêche**.

En le soulevant, la **couleur** du poisson apparaît.

- Le poisson est de la **même couleur** que celui sur la carte : il le pose devant lui en veillant à **bien cacher la couleur**.
- Le poisson est d'**une autre couleur** : il le repose à **sa place**.

À la fin de son tour, le joueur **range** la carte nénuphar dans la boîte. Puis c'est au tour du **joueur situé à sa gauche** de retourner une carte nénuphar.

Précision : un joueur peut pêcher **n'importe quel poisson sur la table**, qu'il soit dans la mare, ou déjà posé devant un autre joueur.



Si le joueur pense avoir devant lui un poisson de la **même couleur** que celui de la **carte nénuphar qu'il a retournée** : il le soulève avec la canne à pêche et le montre aux autres joueurs.

- Le poisson est bien de la **même couleur** : il retourne une nouvelle carte nénuphar.
- Le poisson n'est **pas de la même couleur** : son tour est fini et c'est au tour du joueur suivant.



... un poisson arc-en-ciel

Bravo ! Le joueur choisit un poisson **de la mare** et le déplace devant lui, **sans le soulever** et donc **sans révéler sa couleur**. S'il n'y a plus de poisson dans la mare, le joueur déplace devant lui un poisson pris **chez autre joueur** sans le soulever. Puis son tour est fini et c'est au suivant de retourner une carte nénuphar.



... une grenouille grognon

Pas de chance ! Le joueur **replace** un de ses poissons **dans la mare, sans le soulever** et donc **sans révéler sa couleur**. S'il n'a aucun poisson, son tour est fini et c'est au suivant de retourner une carte nénuphar.

Fin de la partie

La partie est terminée quand toutes les **cartes nénuphar** sont **retournées**.

Le joueur qui a le **plus de poissons** gagne la partie.

Si 2 joueurs ont le **même nombre de poissons**, chacun compte les **points** inscrits sur la queue de ses poissons.

Celui qui totalise le **plus de points** gagne la partie.



 Nathan

© Diset, 2018.

© NPD Partnership Limited trading as Ooba. All rights reserved.

Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan par Diset S.A :
Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone - Espagne
Groupe Jumbodiset - www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur www.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com


www.oobagames.com

réf. 31 303