

Petri



D
2

GB
8

F
14

NL
20

||
26



Petit
Jürgen Heel

un jeu pour
2 à 5 joueurs
à partir de 6 ans

Durée :
20 minutes environ

Contenu:
25 cartes illustrées
1 dé poisson
1 dé couleur
1 règle de jeu




L'IDÉE DU JEU

Fritz et ses amis organisent un concours de pêche. Lequel d'entre eux pêchera le plus grand nombre de poissons?

Parfois, de drôles de surprises se balancent au bout de la ligne, une vieille chaussure par exemple. Il faut aussi se méfier des autres pêcheurs qui volent les poissons que vous avez pêchés! Pour remporter le concours, il faut une bonne mémoire et... un peu de chance!

Bonne pêche!



PRÉPARATION DU JEU

Les 25 cartes seront bien mélangées et posées, face cachée, sur la table. Le dos des cartes représente la mer. Elles doivent former un carré de 5 colonnes X 5 rangées. Les cartes ne doivent pas se toucher (cf. figure de départ). Le plus jeune joueur reçoit les dés et commence le jeu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE


Chacun à son tour, les joueurs jettent les deux dés ensemble (on joue dans le sens des aiguilles d'une montre).

Sur le «dé-poisson» il y a 4 poissons qui sont représentés, ainsi que 2 étoiles de mer. Sur le «dé-couleur» il y a des points de couleur.

Le résultat du jet indiquera quel poisson doit être pêché.

Exemple 1: Si le «dé-poisson» indique la pieuvre et le «dé-couleur» la couleur verte, il faut trouver une pieuvre verte!

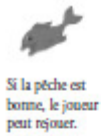
Position des
cartes au départ
du jeu

Dé-
Poisson Dé-
Couleur





Pour pêcher c'est simple. Il faut choisir une carte et la retourner. Si le dessin de la carte correspond au résultat du jet de dé, la pêche est bonne. Le joueur prend la carte et la pose, face cachée, devant lui. Le joueur peut continuer de pêcher jusqu'à ce qu'il se trompe.



Si le joueur s'est trompé, il repose la carte, face cachée et c'est au tour du joueur suivant de jeter les dés.

Dans ce cas, le joueur peut, soit conserver le résultat précédent et tenter de trouver le bon poisson, soit jeter les dés.

On peut utiliser le résultat du joueur précédent.

Attention: Chaque joueur doit poser les poissons qu'il a pêchés, en rang, devant lui, face cachée. Il ne peut pas changer l'ordre des cartes et il n'a pas le droit de les retourner pour les regarder.



Les Jokers

Sur le «dé-poisson» ils sont représentés par les étoiles de mer. Sur le «dé-couleur» ils sont représentés par les points de couleur blanche.

Lorsque les dés s'arrêtent sur un joker cela signifie que le joueur peut remplacer, soit la couleur, soit le poisson, par la couleur ou le dessin représenté sur la carte qu'il a pêchée.

Exemple 2: Si le «dé-poisson» représente un joker et le «dé-couleur» le rouge, alors n'importe quelle carte avec un poisson rouge est valable.

Si le «dé-couleur» représente un joker et le «dé-poisson» un poisson-boule, alors n'importe quelle carte avec un poisson-boule est valable.

Si les 2 deux dés représentent un joker, alors n'importe quelle carte avec un poisson est valable.

Voler des poissons pêchés par d'autres joueurs

Les joueurs peuvent aller se «servir» chez les autres pêcheurs!

Joker sur le dé-couleur.



le point blanc

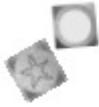
Joker sur le dé-poisson



l'étoile de mer



On peut voler
des poissons chez
les autres



Chaque soulier
donne un point
négatif.



Exemple 3: Le jet de Fritz est: poisson-boule, vert. François a pêché ce poisson. Fritz choisit parmi les poissons qui sont posés devant François, s'il retourne la bonne carte, il peut la garder et la mettre devant lui. Il peut continuer de jouer. S'il s'est trompé, c'est au suivant de jouer.

Si le poisson se trouve parmi les poissons que le joueur a déjà pêchés, il peut le reprendre dans sa propre rangée de poissons. Il retourne alors la carte et la pose à la suite des autres devant lui.

Attention: Si on fait un double joker, on ne peut pêcher que dans la mer et non pas dans les rangées des joueurs.

Les vieux souliers

Si un joueur pêche un vieux soulier, dans la mer ou chez un autre joueur, il doit le prendre et le poser devant lui avec les autres cartes déjà pêchées et c'est au suivant de jouer. A la fin du jeu chaque joueur compte le nombre de souliers qu'il

15

a pêchés et il les déduira du total de points.

FIN DU JEU

Le jeu se termine au moment où un joueur pêche la dernière carte de la mer. Chaque joueur retourne les cartes qu'il a devant lui. Pour chaque vieux soulier, on enlève un poisson. Chaque joueur compte alors les poissons qui lui restent, celui qui en compte le plus grand nombre a gagné. Si, deux joueurs ont le même nombre de poissons, on les départage en comptant le nombre de vieux souliers qu'ils ont pêchés. Celui qui en a le moins a gagné.

VARIANTE

Avant de commencer on retourne une carte au hasard, les joueurs la regardent, puis on remet la carte en place, face cachée. Tous les poissons du même genre et toutes les cartes de la même couleur compteront double. La carte qui a été retournée comptera 4 points.

Le jeu est terminé quand toutes les cartes de la mer ont été pêchés.



Chaque poisson =
1 point
Chaque soulier =
- 1 point.



Des questions? Nous sommes à votre disposition.
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MCMXCVIII

19