

ⓕ Règle du jeu

Fish ze fish

Jeu de pêche et de malices.

Un joyeux concours de pêche où mieux vaut être vigilant pour éviter les vieilles godasses du fond de l'étang !

Age : A partir de 5 ans

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 minutes

But du jeu :

Pêcher le plus grand nombre de poissons.

Déroulement de la partie :

Les 36 jetons sont disposés faces cachées au centre du plateau.

Le pion barque est posé sur une des 5 cases pêche.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur à son tour, lance le dé et déplace le pion barque d'autant de cases que de points obtenus.

Face orage, le joueur passe la main.

- **Le joueur qui amène la barque sur une case pêche** retourne 1 jeton du centre de la table et le montre aux autres joueurs :



- **C'est un jeton bredouille** : pas de chance !
Il repose ce jeton dans l'étang face cachée.
La main passe



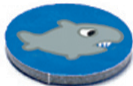
- **C'est un poisson de valeur 1 à 6** : Bravo !
Il place ce jeton, face cachée, devant lui.
Après cela il ne doit plus le bouger,
ni les autres déjà en place. La main passe.



- **C'est une vieille godasse** :
Mauvaise prise ! il place ce jeton
face cachée devant lui :
La main passe.



- **C'est un poisson vorace** : il place le jeton
face visible devant lui. La main passe.
Au tour suivant, ce joueur ne lance pas le dé,
replace le poisson face cachée dans l'étang
et change la position de tous les jetons
dans l'eau : La main passe.



- **Le joueur qui amène la barque sur une case malice a 3 possibilités :**

- **Le plouf :** Le joueur remet à l'eau, face cachée, un jeton d'un adversaire. Ce pion est alors uniquement regardé par le joueur et cet adversaire avant d'être remis sur la table.



Fair-play : pas de plouf sur un adversaire ayant moins de prises que soi.

- **L'échange :** le joueur peut échanger un jeton de son jeu contre celui d'un adversaire ; chacun des 2 joueurs peut regarder secrètement la valeur de son nouveau jeton.

- **Ne rien faire :** le joueur qu'aucune de ces possibilités n'intéresse, passe la main.

Attention : Chaque joueur peut, lorsqu'il le désire, regarder la valeur de ses prises mais sans en modifier la position (afin que tous les joueurs puissent se remémorer leur emplacement).

Fin de la partie :

Le concours de pêche s'arrête dès que l'un des joueurs réalise :

- A 2 joueurs : sa 13^{ème} prise
- A 3 joueurs : sa 9^{ème} prise
- A 4 joueurs : sa 7^{ème} prise

On compte alors les points : chaque joueur fait la somme des valeurs des poissons qu'il a pêché à laquelle il soustrait 4 points pour chacune des godasses en sa possession.

Qui gagne ?

Le vainqueur est le joueur ayant le plus grand nombre de points. En cas d'égalité, c'est alors celui qui a le plus grand nombre de poissons qui gagne.

Les poissons sont tous rejetés à l'eau avec égards et ménagement, contents de retrouver leur élément et jurant qu'on ne les reprendra plus à mordre aussi facilement.

