

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# FANGFRISCH CASH-A-CATCH

## Matériel de jeu

- 104 cartes - elles montrent, d'une part, 6 espèces de poissons frais ou de crustacés (anguille, requin, plie, crabe, thon et homard), des jokers, chaque carte affichant de 1 à 3 poissons ; d'autre part, des cartes d'action (le "le voleur de poisson/fish thief" et le "la conserve de poisson/canned fish") et des cartes spéciales ("fin de phase/end phase" et "fermeture du marché/market close").

*Remarque : dans les explications qui suivent, par facilité pour le lecteur, nous appelons indifféremment poisson ou carte poisson toutes les espèces précédemment décrites, y compris les pieuvres qui valent comme joker.*



- Billets en coupures diverses:  
1 Euro - 2 Euros - 5 Euros - 10 Euros - 50 Euros.



- 5 tableaux personnels - chaque tableau représente un étal de vente avec 3 emplacements pour poser les cartes : 2 caisses et 1 bassine. Le 4ème emplacement est une poubelle où sera entreposé le poisson gâté (pour lequel le joueur devra acquitter un prix élevé à la fin du jeu).



3 emplacements : 2 caisses et 1 bassine Poubelle

- 6 tables de prix - elles permettent de connaître la valeur de vente du poisson en fonction de la quantité offerte.
- 1 cloche
- 1 règle de jeu



Preisliste		
Anzahl	Preis	1/2 Preis
1	1 €	1 €
2	2 €	1 €
3	3 €	2 €
4	5 €	3 €
5	7 €	4 €
6	10 €	5 €
7	15 €	8 €
8	20 €	10 €
9	25 €	13 €
≥ 10	30 €	15 €

## But du jeu

En achetant aux enchères du poisson sur le marché de Hambourg, il est possible d'obtenir beaucoup de poissons pour peu d'argent puisque la règle suivie est la suivante : chaque lot vaut 10 euros, indépendamment du nombre de poissons qu'il contient. Les acheteurs attendent donc tranquillement que les

lots deviennent de plus en plus gros... mais naturellement plus on attend, plus on risque d'être surpris par un autre joueur qui se décide d'acheter avant nous ! A chacun donc d'acheter au bon moment : revendu, ce poisson peut rapporter beaucoup d'argent.

## Préparation de jeu

Désignez un joueur comme banquier. Il trie les billets par genre et donne à chaque joueur, lui compris, une capital de départ d'une valeur de 30 euros.

Chaque joueur reçoit une table de prix et un tableau personnel qu'il pose devant lui, face « étal » par au-dessus.



La cloche est placée au milieu de la table de manière à ce que chaque joueur puisse l'atteindre aisément.

Des cartes de jeu, on retire les cartes « fin de phase » et « fermeture du marché ». Le restant des cartes est bien mélangé et forme un talon, faces cachées.

La carte « fin de phase » est positionnée comme 15<sup>ème</sup> dernière carte de ce talon. On introduit ensuite la carte « fermeture du marché » parmi les 5 dernières cartes ; on mélange séparément ces six cartes et on les repositionne sous le talon

Le talon est ainsi prêt pour la partie.

*Remarque : veillez à ce que la cloche ne soit pas seulement bien positionnée pour ceux qui ont de longs bras. Donnez éventuellement un avantage de proximité aux joueurs plus petits.*



## Dérroulement

Le joueur le plus âgé joue en premier : il gère la première enchère. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui dont c'est le tour accomplit les actions décrites ci-dessous.

### Actions du joueur dont c'est le tour de jeu / Rôle du vendeur

Le vendeur :

- peut vendre son propre poisson à la banque
- doit ensuite comme vendeur lancer une enchère : il est alors responsable de la gestion de l'enchère.
- Vendre son propre poisson

#### • produit de la vente

Le joueur peut vendre autant d'espèces de poisson qu'il le désire. Lorsqu'il vend une espèce, il doit vendre tous les poissons de cette espèce. Chaque espèce est vendue **séparément et forme un lot**. S'il y a un ou plusieurs jokers dans le lot vendu, ils sont vendus avec et valent comme poissons de la même espèce.

Plus il y a de poissons dans un lot, plus la valeur du lot est grande. Pour la connaître, on se réfère à la table des prix. Il n'y a pas de différence de valeur selon les espèces ; seule la quantité est déterminante. En regardant sur sa table des prix, le joueur annonce la somme qu'il reçoit immédiatement de la banque.

Les cartes vendues sont posées sur un talon de défausse.

Si un lot compte plus que 10 poissons, sa valeur ne monte pas davantage lors de cette vente. A partir d'une vente de 10 poissons ou plus, le prix de vente est toujours de 30 euros (et de 15 euros dans le cas d'une vente à moitié prix, en fin de jeu). Dans ce même cas, tous les poissons (même ceux qui sont en surnombre) sont défaussés et leurs cartes posées sur le talon de défausse.

#### • Poisson gâté (poubelle)

Quand une espèce de poisson est vendue, tous les joueurs regardent si eux-mêmes détiennent cette même espèce dans

*Remarque : lors du premier tour de jeu, la vente de poisson n'a pas lieu puisque le joueur ne possède encore aucun poisson.*

Preisliste		
Anzahl	Preis	½ Preis
1	1 €	1 €
2	2 €	1 €
3	3 €	2 €
4	5 €	3 €
5	7 €	4 €
6	10 €	5 €
7	15 €	8 €
8	20 €	10 €
9	25 €	13 €
≥ 10	30 €	15 €



*Exemple : le joueur vend 5 anguilles et 7 plies (les 3 pieuvres sont des jokers et sont donc considérées ici comme des plies). Il reçoit pour cette vente 22 euros de la banque (7 euros pour les anguilles et 15 euros pour les plies).*

*Remarque : s'il n'y a que des jokers dans un lot, ils valent tous pour une même espèce et sont vendus comme décrit ci-dessus.*

une de leurs deux caisses (les poissons dans les bassines ne sont pas concernés). Si c'est le cas, chaque joueur concerné doit mettre dans sa poubelle, face cachée, la carte supérieure de sa pile pour cette espèce, et cela même si c'est un joker. On appelle carte supérieure celle qui est rangée en première position (voir plus loin le paragraphe : ranger ses cartes sur son tableau).

A la fin du jeu, chaque poisson présent dans la poubelle coûte **1 euro à son propriétaire.**

*Remarque : comme il n'y a jamais qu'une même espèce de poisson dans une caisse, les joueurs observent avec facilité la présence ou non des espèces concernées par la vente.*

## ■ Provoquer des enchères

Le joueur provoque ensuite une enchère. Il prend le rôle de vendeur dans cette enchère.

### • Présentation de l'offre

Pour procéder à l'enchère, le vendeur découvre la première carte du talon et la pose de manière bien visible pour tous sur la table. Il prend ensuite la carte suivante et la pose également sur la table ; il la pose sur une rangée commencée si l'espèce est déjà présente ; si c'est une nouvelle espèce, il commence une nouvelle rangée. Si personne ne réagit, il poursuit sa mise en place en découvrant une troisième carte puis une quatrième et ainsi de suite...

Pour chaque carte qu'il découvre, il annonce à voix haute l'espèce et le nombre de poissons présents sur la carte. Le lot qui apparaît vaut toujours 10 euros, indépendamment du nombre de cartes qu'il contient. Le vendeur dévoile des cartes aussi longtemps que personne n'achète en frappant sur la cloche.

Lors d'une partie à 4 ou 5 joueurs, le vendeur ne peut pas lui-même participer à l'enchère.

### • Achat

Dès qu'un joueur veut obtenir le lot présenté sur la table, il frappe sur la cloche et reçoit ce lot en payant 10 euros à la banque.

### Prime pour le vendeur

Pour son travail, le vendeur reçoit de la banque **1 euro par carte présente** dans le lot qui vient d'être vendu.

### • Ranger ses cartes sur son tableau

Le joueur qui vient d'acheter doit ranger ses cartes sur son tableau. Il procède ainsi : sur chacun de ses 3 emplacements, il ne peut positionner qu'une même espèce de poisson. S'il en possède **plus que 3**, il doit jeter celles en surnombre dans sa poubelle. En décalant ses cartes pour laisser leurs valeurs apparentes (voir l'illustration), le joueur range ses cartes dans ses caisses et sa bassine : il sait cependant que c'est toujours sa carte supérieure qui risque d'être mise à la poubelle. Quand des cartes ont été posées, leur ordre ne peut plus être changé. Si de nouvelles cartes sont ajoutées sur un emplacement, elles sont placées au-dessus de celles qui sont déjà en place. Afin de se faire de la place libre, un joueur jouit toujours du droit

*Exemple : Les anguilles et les plies viennent d'être vendues. Le joueur dont on voit le tableau sur l'illustration, doit retirer la carte supérieure de la caisse où lui-même détient des anguilles et la mettre, face cachée, dans sa propre poubelle. Disons qu'il a encore bien de la chance car ses plies ne sont pas concernées vu qu'elles se trouvent dans la bassine.*



*Les cartes vendues sont mises sur un talon de défausse.*



*Exemple :*

*Le vendeur annonce :*

- **Poisson frais ! Poisson frais ! 1 anguille et 2 homards pour 10 euros ! Personne n'est intéressé ? Eh bien, voici encore 3 thons... et 2 pieuvres ! Et le lot vaut toujours 10 euros ! Toujours personne ? Voici donc en plus 3 anguilles...**
- **DONG ! (un joueur veut de frapper sur la cloche.)**
- **Le lot est attribué à Paul, soit 4 anguilles, 2 homards, 3 thons et 2 pieuvres. Tout ça pour 10 euros seulement !**

*Le vendeur reçoit pour son travail 5 euros car le lot compte 5 cartes.*

*Remarque : si plusieurs joueurs frappent ensemble sur la cloche, c'est celui dont la main est précisément sur la cloche qui l'emporte.*



*Exemple : après son achat, le joueur dispose de 4 espèces de poisson. Or il ne peut en détenir que 3. Il décide donc de jeter à la poubelle son requin afin de faire de la place pour ses 2 homards.*



de mettre de son plein gré à la poubelle tout le lot présent dans une caisse ou sa bassine. Dans ce cas, l'entièreté du lot est jeté.

### Cartes Joker

Si un joueur reçoit une carte joker (égal que ce soit par des enchères ou par une carte le voleur de poisson), il la pose sur un emplacement de son tableau. Si elle rejoint une espèce déjà placée ou si, par la suite, des poissons d'une espèce la rejoignent, elle se transforme en cette espèce.

### Cartes d'action : le voleur de poisson et la conserve de poisson

L'usage de ces cartes est libre. Celui qui possède **une carte le voleur de poisson** peut, avant de ranger ses cartes sur son tableau, voler chez un autre joueur la carte supérieure d'une caisse ou d'une bassine. Si personne ne possède de poisson, cette carte ne vaut rien. La carte voleur doit être utilisée immédiatement. Après usage (ou non usage), elle est immédiatement défaussée.

Celui qui reçoit une carte **la conserve de poisson**, peut - après avoir rangé ses cartes sur son tableau -, inspecter sa poubelle et en défausser **une ou deux cartes**. La carte conserve est ensuite défaussée.

### • Carte fin de phase

Si, lors d'une enchère, la carte fin de phase est découverte, celle-ci est mise de côté et l'enchère continue normalement. Pour cette carte particulière, le vendeur **ne recevra pas** de prime. A partir de ce moment cependant, tout joueur qui gagne une enchère, peut immédiatement procéder à une vente. Il range préalablement ce qu'il vient d'acheter sur son tableau puis procède à la vente de ce qu'il veut. Par ce système, outre l'argent qu'il gagne, il gêne sans doute aussi ses adversaires en gâtant éventuellement leurs poissons.

*Exemple : Après avoir rangé les cartes gagnées, le tableau du joueur se présente comme illustré ci-dessous.*



*Remarque : une carte de voleur ne permet pas de voler dans la poubelle d'un adversaire. Elle ne permet d'obtenir qu'une carte présente dans une caisse ou une bassine.*

*Remarque : les cartes d'action (voleur et conserve) ne peuvent jamais être conservées même si elles n'ont pas été utilisées. A la fin du tour de jeu où elles ont été gagnées, elles sont toujours défaussées.*



## Fin de Jeu

Le jeu se termine dès que la carte **fermeture du marché** est découverte. L'enchère n'est pas poursuivie et le vendeur ne reçoit aucune prime. Chaque joueur, à tour de rôle, peut encore vendre à moitié prix les poissons de son étal. Lors de cette vente à moitié prix, la règle qui gâte le poisson des adversaires n'est pas appliquée.

Chacun paie ensuite un euro par poisson qui se trouve dans sa poubelle. Si une carte affiche plusieurs poissons, le joueur paie un euro pour chaque poisson illustré. Chacun compte ensuite l'argent qu'il a gagné et le joueur le plus riche gagne la partie.



*Exemple : les 4 cartes présentes dans la poubelle de ce joueur lui coûtent 7 euros. La somme est payée à la banque.*

## Jeu a trois joueurs

Dans le cas d'un jeu à trois joueurs, le vendeur peut participer à l'enchère qu'il gère. Il doit cependant veiller à ce que ses adversaires voient au moins en même temps que lui chaque carte nouvellement découverte. Lui-même ne peut frapper sur la cloche que s'il a clairement annoncé à tous l'espèce de poisson et le nombre qu'il vient de découvrir sur la nouvelle carte. S'il gagne lui-même l'enchère, il ne reçoit aucune prime.

