

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





DE GERARD PIERSON

Joueurs: 2-6 • Age: 8-99 • Durée: 10 minutes / jeu



Dans PISCIS (= poisson(s) en latin), chaque joueur incarne un pêcheur. Le but est d'attraper plus de poissons que les autres soit par rapidité (jeux de rapidité), soit en se rappelant où dans l'eau se trouvent quels poissons (jeux de mémoire).

Les jeux 1 à 8 sont des jeux de rapidité, les jeux 9 à 12 des jeux de mémoire.

JEU 1

Matériel: 36 tuiles «PISCIS», 1 dé rouge, 1 dé vert, 1 gobelet

Les 36 tuiles sont mélangées et posées sur la table de jeu, images visibles, dans un carré 6x6 tuiles en respectant un espace d'environ 2 cm entre chaque tuile.

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. A tour de rôle, chaque joueur lance les dés au moyen du gobelet. En soulevant le gobelet, le résultat doit être identiquement visible pour tous les joueurs.

Chaque joueur essaie maintenant de prendre un maximum de tuiles sur lesquelles sont représentés ou bien l'un ou bien l'autre dé.

Les tuiles qui sont prises lors d'un tour ne peuvent être mises de côté. Les joueurs doivent garder ces tuiles dans une main.

Si les joueurs sont d'accord qu'il n'y a plus de tuiles à prendre, les tuiles de chaque joueur sont contrôlées. Si un joueur a pris une «mauvaise» tuile, il doit remettre toutes les tuiles qu'il a prises pendant ce tour dans le carré.

Les joueurs mettent les tuiles qu'ils ont gagnées de côté.

Le jeu est terminé quand il n'y a plus de tuiles sur la table de jeu.

Le joueur qui a gagné le plus de tuiles gagne la partie.

JEU 2

Matériel: 36 tuiles «PISCIS», 1 dé rouge, 1 dé vert, 1 gobelet

Les 36 tuiles sont mélangées et posées sur la table de jeu, images visibles, dans un carré 6x6 tuiles en respectant un espace d'environ 2 cm entre chaque tuile.

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. A tour de rôle, chaque joueur lance les dés au moyen du gobelet. En soulevant le gobelet, le résultat doit être identiquement visible pour tous les joueurs.

Chaque joueur essaie de poser sa main le plus rapidement possible sur la tuile sur laquelle sont représentés les deux dés.

Le joueur le plus rapide peut garder la tuile.

Le premier joueur à avoir gagné six¹⁾ tuiles gagne la partie.

JEU 3

Matériel: 36 tuiles «PISCIS», 3 dés rouges, 3 dés verts, 1 gobelet

Les 36 tuiles sont mélangées et posées sur la table de jeu, images visibles, dans un carré 6x6 tuiles en respectant un espace d'environ 2 cm entre chaque tuile.

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. A tour de rôle, chaque joueur lance les dés au moyen du gobelet. En soulevant le gobelet, le résultat doit être identiquement visible pour tous les joueurs.

Chaque joueur essaie de prendre un maximum de tuiles sur lesquelles sont représentés simultanément un dé rouge et un de dé vert.

Les tuiles qui sont prises lors d'un tour ne peuvent être mises de côté. Les joueurs doivent garder ces tuiles dans une main.

Puisque trois dés rouges et trois dés verts sont lancés, il y a au minimum une et au maximum neuf combinaisons possibilités.

Exemple: Les nombres suivants sont lancés: 3 rouge, 5 rouge, 6 rouge, 2 vert, 2 vert, 5 vert. Dans ce cas, les 6 tuiles peuvent être prises: 3 rouge - 2 vert, 3 rouge - 5 vert, 5 rouge - 2 vert, 5 rouge - 5 vert, 6 rouge - 2 vert, 6 rouge - 5 vert.

Si les joueurs sont d'accord qu'il n'y a plus de tuiles à prendre, les tuiles de chaque joueur sont contrôlées. Si un joueur a pris une «mauvaise» tuile, il doit remettre toutes les tuiles qu'il a prises pendant ce tour dans le carré.

Les joueurs mettent les tuiles qu'ils ont gagnées de côté.

Le jeu est terminé quand il n'y a plus de tuiles sur la table de jeu.

Le joueur qui a gagné le plus de tuiles gagne la partie.

JEU 4

Matériel: 36 tuiles «PISCIS», 3 dés rouges, 3 dés verts, 1 gobelet

Ce jeu n'est possible qu'à partir de trois joueurs. Un des joueurs doit jouer le rôle du lanceur de dés. Il est indiqué de jouer autant de parties qu'il y a de joueurs pour que chaque joueur joue une fois le rôle du lanceur de dés.

Les 36 tuiles sont mélangées et posées sur la table de jeu, images visibles, dans un carré 6x6 tuiles en respectant un espace d'environ 2 cm entre chaque tuile.

Après avoir lancé les dés au moyen du gobelet, le lanceur de dés regarde discrètement le résultat du jet et indique le résultat en commençant avec les dés rouges et le plus petit nombre, p.ex. «3 rouge, 3 rouge, 6 rouge, 1 vert, 4 vert, 5 vert». Les dés restent sous le gobelet.

Uniquement après que le lanceur de dés a donné un signal de départ, comme p.ex. «1, 2, 3, PISCIS!», chaque joueur essaie de prendre un maximum de tuiles sur lesquelles sont représentés simultanément un dé rouge et un de dé vert.

Si les joueurs sont d'accord qu'il n'y a plus de tuiles à prendre, le gobelet est soulevé et les tuiles de chaque joueur sont contrôlées. Si un joueur a pris une «mauvaise» tuile, il doit remettre toutes les tuiles qu'il a prises pendant ce tour dans le carré.

Les joueurs mettent les tuiles qu'ils ont gagnées de côté.

Le jeu est terminé quand il n'y a plus de tuiles sur la table de jeu.

Le joueur qui a gagné le plus de tuiles gagne la partie.

JEU 5

Matériel: 36 tuiles «PISCIS», 3 dés rouges, 3 dés verts, 1 gobelet

Les neuf tuiles 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24 et 25 (uniquement les nombres sur les poissons rouges comptent) sont posées dans cet ordre au milieu de la table en formant dans une ligne horizontale entre les joueurs en respectant un espace d'environ 2 cm entre chaque tuile. Veillez également à ce que chaque joueur puisse bien atteindre toutes les tuiles.

Les tuiles restantes sont utilisées comme tuiles «points», chaque tuile vaut un point.

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. A tour de rôle, chaque joueur lance les dés au moyen du gobelet. En soulevant le gobelet, le résultat doit être identiquement visible pour tous les joueurs.

Tous les joueurs essaient maintenant le plus rapidement possible de poser leur main sur la tuile sur laquelle est représenté la somme des six dés.

Le joueur le plus rapide gagne une tuile «points».

Le jeu est terminé quand il n'y a plus de tuiles «points» disponibles.

Le joueur qui a gagné le plus de tuiles «points» gagne la partie.

JEU 6

Matériel: 36 tuiles «PISCIS», 3 dés rouges, 3 dés verts, 1 gobelet

Les 36 tuiles sont mélangées et posées sur la table de jeu, images visibles, dans un carré 6x6 tuiles en respectant un espace d'environ 2 cm entre chaque tuile.

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. A tour de rôle, chaque joueur lance les dés au moyen du gobelet. En soulevant le gobelet, le résultat doit être identiquement visible pour tous les joueurs.

Tous les joueurs essaient maintenant le plus rapidement possible de poser leur main sur la tuile sur laquelle est représenté la somme des six dés.

Si la somme des trois dés rouges est supérieure à la somme des trois dés verts, c'est le nombre sur le poisson rouge qui compte et inversement.

Le joueur le plus rapide peut garder la tuile.

Le premier joueur à avoir gagné six¹⁾ tuiles gagne la partie.

JEU 7

Matériel: 36 tuiles «PISCIS», 3 dés rouges, 3 dés verts, 1 gobelet

Les 36 tuiles sont mélangées et posées sur la table de jeu, images visibles, dans un carré 6x6 tuiles en respectant un espace d'environ 2 cm entre chaque tuile.

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. A tour de rôle, chaque joueur lance les dés au moyen du gobelet. En soulevant le gobelet, le résultat doit être identiquement visible pour tous les joueurs.

Les joueurs peuvent utiliser leurs deux mains. Chaque joueur essaie maintenant le plus rapidement possible de prendre la tuile sur laquelle est représentée la somme des trois dés rouges (poisson rouge) et la tuile sur laquelle est représentée la somme des trois dés verts (poisson vert).

Le premier joueur à avoir gagné six¹⁾ tuiles gagne la partie.

JEU 8

Matériel: 36 tuiles «PISCIS», 3 dés rouges, 3 dés verts, 1 gobelet

Les 36 tuiles sont mélangées et posées sur la table de jeu, images visibles, dans un carré 6x6 tuiles en respectant un espace d'environ 2 cm entre chaque tuile.

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. A tour de rôle, chaque joueur lance les dés au moyen du gobelet. En soulevant le gobelet, le résultat doit être identiquement visible pour tous les joueurs.

Chaque joueur essaie maintenant de prendre un maximum de tuiles sur lesquelles sont représentés la somme de deux ou trois dés rouges (sur les poissons rouges) ou la somme de deux ou de trois dés verts (sur les poissons verts).

Les tuiles qui sont prises lors d'un tour ne peuvent être mises de côté. Les joueurs doivent garder ces tuiles dans une main.

Si les joueurs sont d'accord qu'il n'y a plus de tuiles à prendre, les tuiles de chaque joueur sont contrôlées. Si un joueur a pris une «mauvaise» tuile, il doit remettre toutes les tuiles qu'il a prises pendant ce tour dans le carré.

Les joueurs mettent les tuiles qu'ils ont gagnées de côté.

Le premier joueur à avoir gagné six¹⁾ tuiles gagne la partie.

JEU 9

Matériel: 36 tuiles «PISCIS», 1 dé rouge, 1 dé vert, 1 gobelet

Les 36 tuiles sont mélangées et posées sur la table de jeu, images cachées, dans un carré 6x6 tuiles en respectant un espace d'environ 2 cm entre chaque tuile.

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. A tour de rôle, chaque joueur lance les dés au moyen du gobelet. En soulevant le gobelet, le résultat doit être visible pour tous les joueurs.

Le joueur qui a lancé les dés retourne une des tuiles qui doit être visible pour tous les joueurs. Si les deux dés sont représentés sur cette tuile, il peut la garder et rejouer. Si ce n'est pas le cas, la tuile est à nouveau retournée et c'est au joueur suivant.

Le premier joueur qui a gagné six tuiles gagne la partie.

JEU 10

Matériel: 36 tuiles «PISCIS», 1 dé rouge, 1 dé vert, 1 gobelet

Les 36 tuiles sont mélangées et posées sur la table de jeu, images cachées, dans un carré 6x6 tuiles en respectant un espace d'environ 2 cm entre chaque tuile.

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. A tour de rôle, chaque joueur lance les dés au moyen du gobelet. En soulevant le gobelet, le résultat doit être visible pour tous les joueurs.

Le joueur qui a lancé les dés retourne une des tuiles qui doit être visible pour tous les joueurs. Si un des deux dés est représenté sur cette tuile, il peut ou bien la garder ou bien retourner d'autres tuiles. Il peut s'arrêter à tout moment et prendre les tuiles retournées, mais dès qu'il retourne une tuile sur laquelle n'est représenté aucun des deux dés, il ne gagne aucune tuile. Dans ce cas, les tuiles sont à nouveau retournées et c'est au joueur suivant.

Le jeu est terminé quand il n'y a plus de tuiles sur la table de jeu.

Le joueur qui a gagné le plus de tuiles gagne la partie.

JEU 11

Matériel: 36 tuiles «PISCIS»

Les 36 tuiles sont mélangées et posées sur la table de jeu, images cachées, dans un carré 6x6 tuiles en respectant un espace d'environ 2 cm entre chaque tuile.

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. A tour de rôle, chaque joueur retourne deux tuiles qui doivent être visibles pour tous les joueurs. Si le nombre rouge sur une tuile correspond au nombre vert sur l'autre tuile et inversement, il peut garder ces tuiles et rejouer jusqu'à ce qu'il retourne deux tuiles sur lesquelles sont représentées des nombres différents. Dans ce cas, les deux dernières tuiles sont à nouveau retournées et c'est au joueur suivant.

Le jeu est terminé quand il n'y a plus de tuiles sur la table de jeu.

Le joueur qui a gagné le plus de tuiles gagne la partie.

JEU 12

Matériel: 36 tuiles «PISCIS»

Les 36 tuiles sont mélangées et posées sur la table de jeu, images cachées, dans un carré 6x6 tuiles en respectant un espace d'environ 2 cm entre chaque tuile.

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. A tour de rôle chaque joueur retourne d'abord une tuile qui doit être visible pour tous les joueurs, ensuite une deuxième.

Le nombre sur la deuxième tuile retournée doit être supérieur à celui sur la première tuile retournée (uniquement les nombres 1-36 sur les poissons rouges comptent). Le joueur peut maintenant ou bien décider de garder ces deux tuiles ou bien décider de retourner une ou plusieurs tuiles supplémentaires. Dans le dernier cas, le nombre sur chaque nouvelle tuile retournée doit être supérieur à celui sur la précédente. Dès que le nombre sur une tuile retournée est inférieur à celui sur la tuile précédente, le joueur ne gagne aucune tuile. Les tuiles sont à nouveau retournées et c'est au joueur suivant.

Le jeu est terminé quand il n'y a plus de tuiles sur la table de jeu.

Le joueur qui a gagné le plus de tuiles gagne la partie.

¹⁾ Les joueurs peuvent également décider que le jeu est terminé dès qu'un des joueurs a gagné 9 (p.ex. pour 3 à 4 joueurs) ou 12 tuiles (p.ex. pour 2 joueurs) au lieu de 6 (p.ex. pour 5 à 6 joueurs).





