

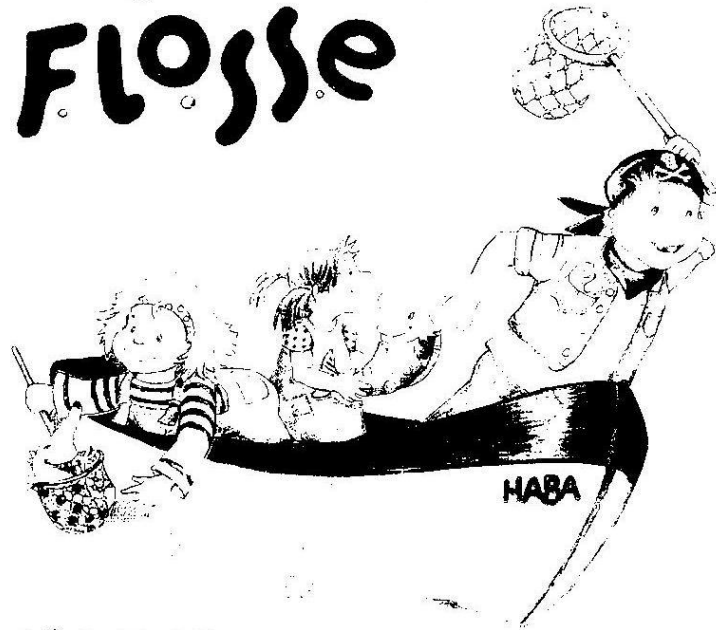
Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

FLOTTE FLOSSE

4214

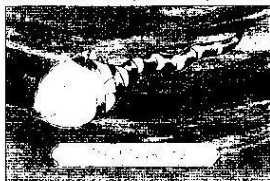


HABA®

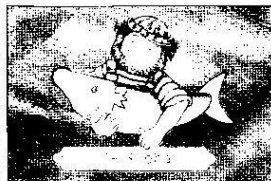
Copyright Habermass-Spiele Bad Rodach 2002

regarder les cartes de détermination

Sur les **cartes de détermination**, il y a soit un poisson inoffensif soit le capitaine Ole. Ces cartes indiquent quel poisson doit être pêché ou s'il faut attraper le capitaine Ole.



carte de détermination avec poisson



carte de détermination avec le capitaine Ole

prendre les épuisettes, mélanger les cartes de détermination, répartir les cartes-poissons

Préparatifs :

Chaque joueur prend une épuisette.

Mélanger les cartes de détermination et en faire une pile retournée.

Mélanger les **cartes-poissons** et les répartir sur la table.

Faire attention à ce qu'il n'y ait pas plus de 3 à 5 cartes tournées du côté du poisson dangereux.

Laisser de la place entre les poissons de manière à ne prendre qu'un seul poisson dans l'épuisette.

poser le capitaine Ole au milieu de la table

Placer le **capitaine Ole** au milieu des cartes-poissons de manière à ce qu'il soit accessible à tous.

Pour faciliter le jeu au départ, ...

... vous pouvez d'abord jouer avec **moins de cartes** qu'il y a dans le jeu. Retirez éventuellement quelques cartes-poissons et les cartes de détermination correspondantes.

... vous jouez d'abord sans les poissons dangereux. Pour cela, poser les cartes-poissons sur la table de manière à ce qu'elles soient toutes tournées du côté des **poissons inoffensifs**.

... vous jouez d'abord sans le capitaine Ole. Vous laissez donc le **pion-capitaine** et les trois cartes de détermination correspondantes dans la boîte.

Vous pouvez bien entendu combiner les trois suggestions ci-dessus et déterminer vous-mêmes le degré de difficulté du jeu.

tenir les épuisettes debout

retourner une carte de détermination

attraper le capitaine Ole

reconnu et attrapé = prendre la carte de détermination, le joueur s'est trompé = redonner une carte de détermination, reposer Ole

poisson sans dents = l'attraper

Déroulement du jeu :

Les joueurs prennent chacun leur **épuisette dans une main** et la tiennent debout devant eux (le filet étant en haut).

1. Retourner une carte de détermination

Le joueur qui a les dents les plus pointues prend en premier la pile des cartes de détermination. Avec sa main libre, il retourne vite la carte du haut et la pose à côté de la pile de manière à ce qu'on voie ce qu'il y a dessus.

Après, il crie tout fort : "Poisson en vue !"

Attention : les joueurs doivent pouvoir voir la carte tous en même temps.

2. Pêcher

Qu'est-ce qu'il y a sur la carte de détermination ?

• C'est le capitaine Ole ?

Celui qui pense avoir reconnu Ole sur la carte de détermination, attrape le **pion** avec son épuisette.

Si un joueur a bien reconnu Ole sur la carte de détermination et s'il l'a attrapé, il prend la carte de détermination en récompense.

Attention : si Ole a été attrapé bien qu'il ne soit pas apparu sur la carte de détermination, le joueur doit alors redonner l'une de ses cartes de détermination (à condition qu'il en ait déjà).

Remettre Ole au milieu du jeu. Une nouvelle partie commence.

• C'est un poisson ?

S'il y a un poisson sur la carte de détermination, il faut vite chercher où il se trouve parmi les cartes-poissons.

Si le poisson qui a été découvert parmi les cartes-poissons n'a **pas de dents**, c'est le bon et on peut l'attraper en posant son épuisette sur la carte.

Attention : celui qui a attrapé un poisson avec son épuisette n'a pas le droit de la retirer s'il s'aperçoit qu'il s'est trompé de carte.

Contrôler les poissons attrapés.

Comme tout va très vite, il arrive qu'on prenne le mauvais poisson. C'est pourquoi il faut contrôler la prise.

Tous comparent les poissons attrapés avec le poisson dessiné sur la carte de détermination.

poisson
dangereux =
redonner une
carte de déter-
mination

bon poisson
sans dents =
prendre la carte
de détermina-
tion.
mauvais poisson
sans dents = il
ne se passe rien

plusieurs joueurs
attrapent le bon
poisson

laisser les cartes-
poissons,
pas de prise =
nouvelle carte

- L'un des joueurs a attrapé un poisson dangereux avec des dents ?

Il doit redonner l'une de ses cartes de détermination et la remettre dans la boîte. S'il n'a encore pas de cartes de détermination, il n'en redonne pas.

- L'un des joueurs a attrapé le bon poisson, c'est-à-dire le même poisson (sans dents) que sur la carte de détermination ?

En récompense, il prend la carte de détermination.

- L'un des joueurs a attrapé un poisson qui n'a pas de dents, mais ce n'est pas le même que celui dessiné sur la carte de détermination ?

Le joueur ne doit pas redonner de carte de détermination, et bien sûr il ne la prend pas non plus.

Conseil : on pourra aussi décider que le joueur redonne quand même une carte dans ce cas-là.

- Plusieurs joueurs ont posé leurs épousettes sur le poisson recherché ?

- Si plusieurs épousettes sont posées les unes sur les autres, celle du **dessous** compte.

- Si les épousettes sont posées les unes à côté des autres sur une carte-poisson, celle qui recouvre la **plus grande partie** du poisson compte.

- Aucun des joueurs n'a pris le bon poisson ?

Remettre la carte de détermination dans la boîte.

Une fois que tous les poissons attrapés ont été contrôlés, cette partie est terminée.

N.B. : la carte-poisson reste au milieu du jeu.

Si aucun des joueurs n'a attrapé de poisson parce que le poisson visible sur la carte-poisson est celui qui a des dents, on remet la carte de détermination dans la boîte.

3. La partie suivante commence :

Le joueur qui a pêché le bon poisson ou attrapé Ole, prend la pile de cartes de détermination.

Si personne n'a récupéré de carte de détermination au tour précédent, c'est le même joueur qui continue.

Tous se préparent pour la nouvelle partie, comme décrit plus haut. Le joueur prend la carte posée au dessus de la pile et, en criant à nouveau : "Poisson en vue", il la retourne.

Fin du jeu :

Lorsque la dernière carte de détermination est retournée et que la partie correspondante est terminée, le jeu est fini.

**Plus de cartes de détermination ?
Qui en a le plus ?**

Le joueur qui a la pile de cartes de détermination la plus haute est le gagnant.

