

Règles de base
Pour 2 à 4 joueurs
dès 7 ans



MATÉRIEL DE JEU :

- 36 cartes étang (poissons, pierres, eau)
- 12 cartes équipement (4x chat, 8x tabouret)
- 4 seaux
- 1 carte premier joueur (flotteur)
- 1 règle du jeu

BUT DU JEU :

Le but du jeu est d'avoir le plus de poissons (chaque poisson vaut 1 point) et le moins de pierres possibles (chaque pierre vaut 1 point en moins).

PRÉPARATION DU JEU :

Chaque joueur prend les trois cartes équipement d'une couleur en main et place la carte seau correspondante devant soi.

Toutes les cartes étang (poissons, pierres, eau) sont mélangées et placées face cachée comme pioche sur la table.

Le joueur le plus jeune reçoit la carte premier joueur et commence la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Une partie se joue en quatre tours. Pendant un tour, on distingue 5 phases:

Phase 1: remplir l'étang

Phase 2: poser ses 3 cartes équipement

Phase 3: attirer les poissons

Phase 4: pêcher

Phase 5: passer la carte premier joueur

Phase 1: remplir l'étang

Au début de chaque tour, les 9 premières cartes de la pioche sont placées face visible comme étang (3x3) au milieu de la table. Chaque côté de l'étang correspond à une rive et chacune des 9 cartes étang correspond à un point de pêche.

Important : toutes les cartes étang qui ne sont éventuellement pas pêchées pendant un tour restent en place et sont recouvertes lors du prochain tour par une des 9 nouvelles cartes qui servent à remplir l'étang (voir phase 4).

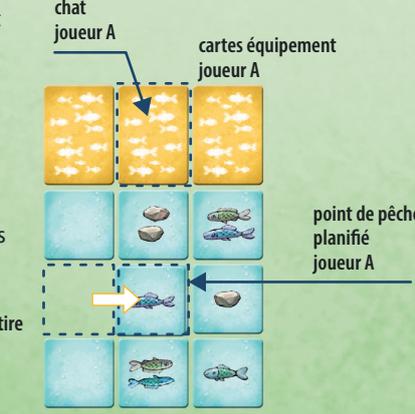
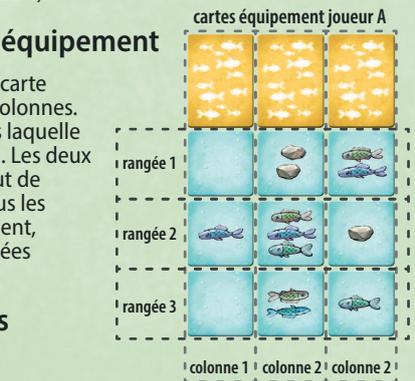
Phase 2: poser ses 3 cartes équipement

Chaque joueur pose face cachée une carte équipement devant chacune de ses colonnes. La carte chat désigne la colonne dans laquelle le joueur planifie de pêcher ce tour-ci. Les deux cartes tabouret ont comme simple but de cacher son intention. Une fois que tous les joueurs ont posé leur cartes équipement, celles-ci ne peuvent plus être retournées jusqu'à la phase de pêche (phase 4).

Phase 3: attirer les poissons

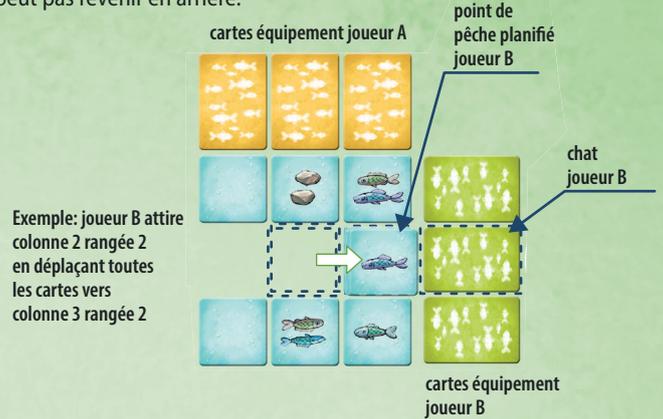
Le fait d'attirer les poissons veut dire que les cartes étang d'un point de pêche (toutes les carte de ce tas) sont déplacées verticalement ou horizontalement (pas en diagonale !) vers un point de pêche adjacent. Si pendant la partie plusieurs cartes étang se trouvent sur un même point de pêche, la totalité de ces cartes change de place. Le joueur en possession de la carte premier joueur commence à attirer les poissons. Dans le sens des aiguilles d'une montre les autres joueurs attireront de la même façon.

Exemple: joueur A attire colonne 1 rangée 2 en déplaçant toutes les cartes vers colonne 2 rangée 2



Il est donc tout à fait possible qu'un point de pêche se déplace à plusieurs reprises lorsque plusieurs joueurs le visent. Il n'est pas permis de regarder à travers les tas d'étangs. Toutefois, il n'est pas obligatoire d'attirer si cela semble défavorable.

Si un joueur se trompe en attirant parce qu'il a oublié où se trouve son chat, il ne peut pas revenir en arrière.

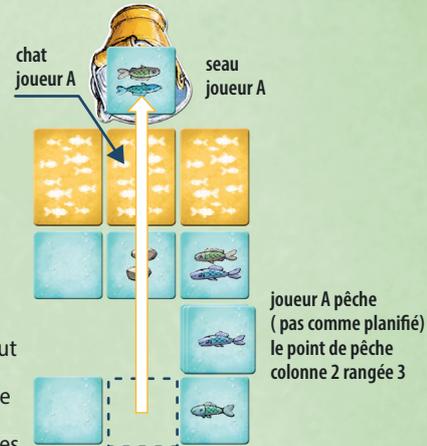


Exemple: joueur B attire colonne 2 rangée 2 en déplaçant toutes les cartes vers colonne 3 rangée 2

Phase 4: pêcher

Pêcher signifie mettre toutes les cartes étang d'un seul et unique point de pêche de la colonne ciblée dans votre seau. La carte avec le chat détermine la colonne dans laquelle vous devez pêcher. Le joueur avec la carte de premier joueur pêche en premier. Pour cela, il (et lui seul !) révèle ses 3 cartes équipement.

Ensuite, les autres joueurs pêchent dans le sens des aiguilles d'une montre. Il peut donc arriver qu'une colonne planifiée ne contienne plus de cartes étang et que le joueur n'obtienne rien. Cependant, si vous pouvez pêcher, vous devez pêcher, même si cela signifie mettre uniquement des pierres ou de l'eau dans votre seau ! Des cartes étang qui n'ont pas été pêchées lors d'un tour restent en place et sont recouvertes par l'une des 9 nouvelles cartes étang au début du tour suivant. Il est donc possible qu'au cours du jeu un point de pêche contienne plusieurs cartes étang. Il n'est pas permis de regarder les cartes étang une fois qu'elles ont été recouvertes par des nouvelles !



Phase 5: passer la carte premier joueur

Dès que tous les joueurs ont pêchés le joueur qui est en possession de la carte premier joueur la passe à son voisin de gauche et celui-ci commence un nouveau tour.

FIN DU JEU :

Le jeu prend fin après quatre tours. En ce moment-là la pioche devrait également être vide.

DÉCOMPTE :

A la fin du jeu, chaque joueur compte le total des poissons dans son seau et en déduit le nombre de pierres récoltées.

Le joueur avec le plus de points remporte le concours de pêche.

En cas d'égalité, le joueur qui a le moins de pierres dans son seau gagne.

VARIANTE POUR LES PÊCHEURS CONFIRMÉS :

Les poissons pêchés ne sont comptabilisés que si vous avez au moins une carte eau dans votre seau.



Des questions sur les règles de jeu?
www.ludolux.lu

