

2 à 8 joueurs - dès 8 ans - durée d'une partie : 10 à 15 min.

CONTENU :

5 cartes «Pêche»(2 «Prise» ; 3 «Bredouille» ; voir fig.1); 5 cartes «Appât» (de valeur 2,3,3,4 et 5 ; voir fig.2); 28 tuiles«Poisson» (4 x 7 poissons différents ; voir fig.3); 7 tuiles «Butin» (voir fig.4); 1 bloc de score et 1 crayon.

BUT DU JEU

Durant la partie, les joueurs vont incarner deux rôles différents : soit celui du Pêcheur, cherchant à attraper les Poissons, soit celui d'un Poisson cherchant à manger les Appâts sans se faire attraper. Votre but est de cumuler les points gagnés sans que Poisson et ceux gagnés en tant que Pêcheur.

MISE EN PLACE

Le dernier joueur à avoir mangé du poisson sera le Pêcheur pour la première manche.

Le Pêcheur prend les cinq cartes «Pêches» et les cinq cartes «Appâts».

Les autres joueurs seront les Poissons et prennent chacun quatre tuiles représentant un même poisson ainsi qu'une tuile «Butin» qu'ils posent devant eux (fig 5. exemple de mise en place à 4 joueurs).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Un tour de jeu se déroule en 3 temps :

1) Le pêcheur pose sa ligne

Il choisit secrètement une carte «Pêche» et une carte «Appât» qu'il pose l'une sur l'autre sur la table, de façon à ne laisser visible que la valeur de la carte «Appât» (de 2 à 5 points) sans dévoiler la nature de sa carte «Pêche» («Prise» ou «Bredouille» ; voir fig.6).

2) Les poissons misent

Chacun à leur tour (voir Sens du tour) les joueurs «Poisson» choisissent de miser de zéro à quatre tuiles «Poisson» sur la ligne du Pêcheur ; les joueurs posent la ou les tuile(s) «Poisson» ainsi mise(s) devant eux.

On ne peut miser qu'une fois durant le tour.

Les joueurs «Poisson» peuvent miser leurs tuiles sur un ou plusieurs tours de jeu mais doivent obligatoirement avoir misé toutes leurs tuiles «Poisson» à la fin de la manche.

3) Vérification de la ligne

Quand le Pêcheur et chacun des joueurs «Poisson» ont joué, on vérifie la ligne:

- si aucune tuile «Poisson» n'a été mise sur sa ligne, le Pêcheur défausse ses deux cartes, sans révéler la nature de la carte «Pêche» utilisée;
- si au moins une tuile «Poisson» a été mise sur sa ligne, le Pêcheur révèle sa carte «Pêche» :
 - si c'est une carte «Prise», le Pêcheur récupère la ou les tuile(s) «Poisson» mise(s) par tous les joueurs «Poisson» et les pose devant lui ;
 - si c'est une carte «Bredouille», les Poissons récupèrent leurs tuiles «Poisson» mises et les posent sur leur tuile «Butin», dans l'emplacement correspondant à la valeur de l'appât de la ligne.

Exemple : à la fin du tour, Ninon et Mickael ont misé chacun une tuile «Poisson», tandis qu'Arthur n'a pas souhaité miser pour ce tour. Louisa qui est le Pêcheur de la manche révèle alors sa carte «Pêche», Ninon et Mickael sont contents car c'est une carte «Bredouille». La valeur de l'appât pour ce tour est de 3; ils placent donc chacun de leur Poisson misé à l'emplacement 3 de leur tuile «Butin» (voir fig.7).

Après vérification, les deux cartes de la ligne du Pêcheur sont défaussées, faces cachées. Puis le Pêcheur pose une nouvelle ligne, etc.

Important : si les deux cartes «Pêche» «Prise» ont été révélées, la manche prend fin immédiatement. Les joueurs «Poisson» possédant encore des tuiles «Poisson» les placent sur leur tuile «Butin» dans l'emplacement correspondant au plus gros appât encore détenu par le Pêcheur.

FIN DE LA MANCHE ET DÉCOMPTE DES POINTS

1) Fin de la manche

La manche s'arrête lorsque :

- le Pêcheur a joué ses cinq lignes ou utilisé ses deux cartes «Pêche» «Prise» ;
- OU
- lorsqu'une des tuiles «Poisson» ont été misées.

2) Décompte des points

Le Pêcheur note sur le bloc de score les points réalisés par chacun lors de la manche. Les points se comptent comme suit :

- le Pêcheur marque 4 points par tuile «Poisson» capturée;
- les joueurs «Poisson» marquent autant de points que la valeur totale des Appâts mangés par leurs Poissons.

Exemple : Ninon a 1 tuile «Poisson» dans l'emplacement 3 de sa tuile «Butin» et deux tuiles «Poisson» dans l'emplacement 2. Elle marque donc $1 \times 3 + 2 \times 2 = 7$ points

DÉBUT D'UNE NOUVELLE MANCHE

- toutes les tuiles «Poisson» sont remises en jeu ;
- le joueur à la gauche du Pêcheur devient Pêcheur à son tour et prend les cinq cartes «Pêche» et les cinq cartes «Appâts» ;
- les joueurs «Poisson» reprennent chacun quatre tuiles représentant un même poisson et une tuile «Butin» ;
- un nouveau tour commence en changeant le sens du tour des joueurs «Poisson».

SENS DU TOUR DES JOUEURS «POISSON»

A chaque nouvelle manche le sens du tour des joueurs «Poisson» change. Lors de la première manche le joueur à la gauche du Pêcheur misera en premier puis les autres joueurs miseront dans le sens horaire. Lors de la deuxième manche le joueur à la droite du Pêcheur misera en premier puis les autres joueurs miseront dans le sens anti-horaire, etc...

FIN DE LA PARTIE

- De 4 à 8 joueurs : la partie s'achève lorsque chaque joueur a été Pêcheur une fois.
- A 2 et 3 joueurs : la partie s'achève lorsque chaque joueur a été Pêcheur deux fois.

Le joueur qui a totalisé le plus de points à la fin des différentes manches remporte la partie. En cas d'égalité vous partagez la victoire !

FISH FISH

2 tot 8 spelers - vanaf 8 jaar - speelduur: 10 tot 15 min.

INHOUD:

5 'Visvangst'-kaarten (2 'Beet'; 3 'Lege haak'; zie afb. 1); 5 'Aas'-kaarten (met waarde 2, 3, 3, 4 en 5; zie afb. 2); 28 'Vis'-blokjes (4 x 7 verschillende vissen; zie afb. 3); 7 'Buit'-blokjes (zie afb. 4); 1 scoreblok en 1 potlood.

DOEL VAN HET SPEL

Tijdens het spel zullen de spelers twee verschillende rollen spelen: ofwel diegene van de Visser, die Vissen wil vangen, ofwel diegene van een Vis, die het Aas wil opeten zonder gevangen te worden. Het is de bedoeling dat de punten die gewonnen werden als Vis samengevoegd worden met de punten die gewonnen werden als Visser.

VOORBEREIDING

De speler die het laatst vis gegeten heeft, zal de Visser zijn in de eerste ronde. De Visser neemt de vijf 'Visvangst'-kaarten en de vijf 'Aas'-kaarten. De andere spelers zijn de Vissen en nemen elk vier blokjes met dezelfde vis, alsook een 'Buit'-blokje, die ze voor zich leggen (afb. 5, voorbeeld van plaatsing met 4 spelers).

SPELVERLOOP

Een vispartij verloopt in 3 fasen:

1) DE VISSER WERPT ZIJN LIJN UIT

Hij kiest in het geheim een 'Visvangst'-kaart en een 'Aas'-kaart die hij op elkaar op de tafel legt, zodanig dat enkel de waarde van de 'Aas'-kaart (van 2 tot 5 punten) zichtbaar is, zonder de aard van de 'Visvangst'-kaart ('Beet' of 'Lege haak'; zie afb. 6) te onthullen.

2) DE VISSSEN ZETTEN IN

Om de beurt (zie Volgorde voor de vispartij) kiezen de Vissen ervoor van nul tot vier 'Vis'-blokjes in te zetten op de lijn van de Visser; de spelers plaatsen het (de) ingezette 'Vis'-blokje(s) voor zich. Tijdens elke vispartij kan slechts één keer ingezet worden. De Vissen kunnen hun blokjes inzetten op één of meerdere vispartijen, maar moeten op het einde van de ronde zeker al hun 'Vis'-blokjes ingezet hebben.

3) CONTROLE VAN DE LIJN

Wanneer de Visser en alle Vissen gespeeld hebben, moet de lijn gecontroleerd worden:

- wanneer er geen enkel 'Vis'-blokje ingezet werd op de lijn, verwijderd de Visser zijn twee kaarten, zonder de aard van de gebruikte 'Visvangst'-kaart te onthullen;
- wanneer er ten minste één 'Vis'-blokje ingezet werd op de lijn, onthult de Visser zijn 'Visvangst'-kaart:
 - als dit een 'Beet'-kaart is, wint de Visser het (de) 'Vis'-blokje(s) dat (die) ingezet werd(en) door alle Vissen en plaatst dit (deze) voor zich;
 - als dit een 'Lege haak'-kaart is, winnen de Vissen hun ingezette 'Vis'-blokjes en plaatsen ze deze op hun 'Buit'-blokje, op de plaats die overeenkomt met de waarde van het aas van de lijn.

Bijvoorbeeld: op het einde van de vispartij hebben Elise en Michael elk een 'Vis'-blokje ingezet, terwijl Arthur op deze partij niets ingezet heeft. Louise, de Visser in deze ronde, onthult vervolgens haar 'Visvangst'-kaart. Elise en Michael kunnen opgelucht ademhalen, want het is een 'Lege haak'-kaart. De waarde van het aas voor deze vispartij bedraagt 3; ze plaatsen dus elk hun ingezette Vis op plaats 3 van hun 'Buit'-blokje (zie afb. 7).

Na de controle worden de twee kaarten van de lijn van de Visser aan de kant gelegd met de speelzijde naar beneden. Vervolgens werpt de Visser een nieuwe lijn uit...

Belangrijk: wanneer de twee 'Beet'-kaarten onthuld werden, is de ronde onmiddellijk afgelopen. De Vissen die nog over 'Vis'-blokjes beschikken plaatsen ze op hun 'Buit'-blokje op de plaats die overeenkomt met de hoogste waarde van het aas dat nog in het bezit is van de Visser.

EINDE VAN DE RONDE EN TELLING VAN DE PUNTEN

1) Einde van de ronde

De ronde eindigt wanneer:

- de Visser zijn vijf lijnen gespeeld heeft of zijn twee 'Beet'-kaarten gebruikt heeft; OF
- wanneer alle 'Vis'-blokjes ingezet werden.

2) Punten telling

De Visser noteert de behaalde punten van elke speler tijdens de ronde op het scoreblok. De punten worden als volgt opgeteld:

- de Visser krijgt 4 punten per gevangen 'Vis'-blokje;
- de Vissen krijgen het aantal punten dat overeenkomt met de totale waarde van het aas dat opgegeten werd door hun Vissen. (Bijvoorbeeld: Elise heeft 1 'Vis'-blokje op plaats 3 van haar 'Buit'-blokje en twee 'Vis'-blokjes op plaats 2. Ze krijgt dus $1 \times 3 + 2 \times 2 = 7$ punten)

BEGIN VAN EEN NIEUWE RONDE

- alle 'Vis'-blokjes worden opnieuw in het spel gebracht;
- de speler aan de linkerzijde van de Visser uit de vorige ronde wordt de nieuwe Visser en neemt de vijf 'Visvangst'-kaarten en de vijf 'Aas'-kaarten;
- de Vissen nemen opnieuw elk vier blokjes met dezelfde vis en een 'Buit'-blokje;
- er wordt een nieuwe vispartij gestart, waarbij de volgorde van de Vissen voor de vispartij omgedraaid wordt.

VOLGORDE VAN DE VISSSEN VOOR DE VISPARTIJ

Bij elke nieuwe ronde wijzigt de volgorde van de Vissen voor de vispartij. Bij de eerste ronde zal de speler aan de linkerzijde van de Visser het eerst inzetten, vervolgens zetten de andere spelers met de klok mee in. Bij de tweede ronde zal de speler aan de rechterzijde van de Visser het eerst inzetten, vervolgens zetten de andere spelers tegen de klok in...

SPELEINDE

- 4 tot 8 spelers : het spel eindigt wanneer elke speler één keer Visser is geweest.
- 2 of 3 spelers : het spel eindigt wanneer elke speler twee keer Visser is geweest.

De speler die de meeste punten verzameld heeft op het einde van de verschillende ronden wint het spel. Bij een gelijke stand deelt u de overwinning!