

FRUTTI DI MARE

Simone Luciani

de 2 à 6 joueurs de 6 ans et plus

Piatnik Spiel No. 603334

© 2009 Piatnik, Wien
Printed in Austria



Au marché au poisson il y a cinq étals spécialisés en Fruits de Mer et les marchands de poissons essaient de faire de bonnes affaires. Au cours de la journée, les prix montent et descendent en fonction de la demande. Il ne faut pas avoir de Fruits de Mer dont le prix s'est effondré!

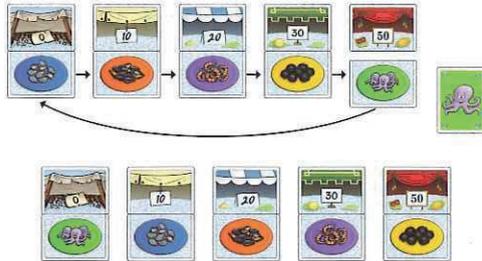
Contenu

- 5 cartes Étal avec le prix
- 5 cartes Assiette avec les Fruits de Mer
- 45 cartes Fruit de Mer, 9 de 5 types
- 55 cartes Billets

But du jeu

Chaque joueur représente un vendeur de poissons qui, en jouant ses cartes, essaie de faire monter le prix de vente des Fruits de Mer qu'il possède et de

Exemple: les Poulpes valent 50; le joueur qui doit jouer pose une carte Poulpe, la carte Assiette avec le Poulpe est déplacée sous l'Étal de valeur 0 et toutes les autres Assiettes sont déplacées vers la droite, augmentant ainsi de valeur.



Chaque joueur conserve les cartes jouées durant la manche, bien empilées devant lui en un petit tas dont seule la dernière carte jouée est visible.



Ventes suspendues.

Il n'est pas obligatoire de jouer une carte Fruit de mer. Le joueur qui doit jouer peut décider de ne pas jouer de cartes et de suspendre ainsi les ventes. S'il

faire descendre le prix de ceux qu'il n'a pas. Lorsque tous les joueurs ont joué toutes les cartes, chacun vend, aux prix courants, les Fruits de Mer qu'il a joué, et encaisse les cartes billets de banque. Le joueur qui remporté le plus d'argent est le vainqueur.

Préparation

Placer les 5 cartes Étal au centre de la table et les disposer de façon à former une rangée croissante de 0 à 50.

Mélanger les 5 cartes Assiette et en placer au hasard une sur chaque Étal.



Répartir les billets par valeur et les mettre sur la table; mélanger ensuite les cartes Fruits de Mer et en distribuer 7 à chaque joueur.

Le jeu

La partie se déroule en trois manches. Chacun joue à son tour, dans le sens horaire. Choisir quel sera le joueur qui jouera en premier.

Chaque joueur pose, quand c'est à lui de jouer, une carte Fruits de Mer devant lui, à découvert; de cette

fait ceci, il renonce aussi à jouer aux tours suivants et doit retourner devant lui immédiatement toutes les cartes qu'il a encore en main et les montrer à tous les joueurs.

Fin de la manche

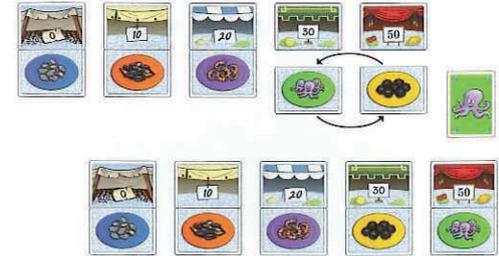
Lorsque tous les joueurs ont joué leur 7 cartes ou suspendu les ventes, la manche est terminée. Les joueurs rassemblent les cartes jouées (y compris celles retournée en cas de suspension de la vente) et les vendent aux prix courants. Chaque Fruit de Mer vaut ce qui est indiqué sur l'Étal sous lequel se trouve la carte Assiette correspondante. Chaque joueur fait la somme de la valeur de ses cartes et encaisse le montant correspondant en Billets de banque, qu'il place devant lui, bien empilés avec seulement le Billet du haut visible.

Exemple: au cours de la manche, un joueur a joué 2 cartes Moules, 2 Oursins et 3 Poulpes. La valeur des Poulpes à la fin de la manche est de 10, celle des Moules est égale à 30 et les Oursins sont à 50. Son gain total est de 190 (60 pour les Moules, 100 pour les Oursins et 30 pour les Poulpes).

La seconde manche et la troisième manche se déroulent de la même façon, mais c'est le joueur situé à gauche du premier joueur de la manche précédente qui ouvre la manche.

façon le Fruit de Mer choisi augmente de valeur et la carte Assiette correspondante monte d'une position dans la rangée (en s'échangeant avec celle qui se trouve à sa droite).

Exemple: le joueur qui doit jouer possède une carte Poulpe. La carte Assiette Poulpes se trouve en correspondance de l'Étal de valeur 30 et est ainsi déplacée sous l'Étal de valeur 50. Les Oursins, qui valaient 50, voient ainsi leur prix baisser et sont placés sous l'Étal de 30, qui est resté libre.



Si le Fruit de Mer joué est celui se trouvant sous la valeur 50, la carte Assiette est mise sous l'Étal qui vaut 0 (zéro) et toutes les autres Assiettes sont déplacées d'un espace vers la droite et augmentent ainsi de valeur.

Fin de la partie

La partie se termine à la fin de la troisième manche: le joueur qui a encaissé le plus d'argent est le vainqueur de la partie.



Pour toute question ou suggestion concernant le jeu „Frutti di Mare”, veuillez contacter:
Wiener Spielkartenfabrik Ferdinand Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien