



Un jeu de pêche

pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans • Créé par Davide Rigolone

*Une bonne pêche avec des dés colorés !
Les pêcheurs sont au bord de la rivière. Pour attraper plein de poissons, il ne faut surtout pas s'endormir ! Alors, un espresso, un bon lancer de dés, et bonne pêche !*

Contenu du Jeu

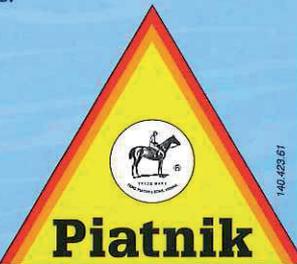
- 29 poissons
(28 poissons bleus et 1 poisson doré)
- 6 dés
(3 dés bleus, 2 dés rouges, 1 dé blanc)
- 10 jetons noirs
- 1 mare (le fond de la boîte)
- 1 règle du jeu

But du jeu

Le gagnant est le joueur qui a attrapé le plus de poissons. En cas d'ex-aequo, c'est le joueur qui a le poisson doré qui gagne. Qui sera le plus doué ?

Préparation du jeu

- Les poissons sont mis dans la mare. Si l'on joue à 2 ou à 3, on ne met que 19 poissons dans la mare (18 bleus, 1 doré).
- Chaque joueur a 2 jetons noirs qui représentent les cafés.
- Les 6 dés sont posés sur la table.



Déroulement du jeu

- Le plus jeune joueur commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- A son tour on joue les 5 dés de couleur.
- Le joueur pourra rejouer chacun des dés une fois pour améliorer son résultat.
- Quand le joueur a joué les dés il obtient soit
 - le permis de pêche, SOIT
 - la possibilité de prendre des poissons aux autres joueurs.

Permis de pêche

Pour pêcher le joueur doit avoir au moins un dé avec un asticot, un dé avec une vague, et un dé avec un hameçon.

- **1 vague noire vaut 1 point**
- **2 vagues noires valent 2 points**
- **1 vague transparente vaut ½ point**

Le nombre d'hameçons est multiplié avec le nombre de vagues. Le résultat de la multiplication donne le nombre de lancers du dé blanc, qui sert à pêcher. Si le résultat de la multiplication n'est pas un nombre entier, on arrondit en dessous. Les dés de couleur restent posés sur la table.

Exemple 1:

Agathe obtient le lancer



Elle a le choix de rejouer chaque dé une fois pour améliorer le résultat. Pour pêcher elle a besoin d'un asticot. Elle relance le dé rouge et elle a de la chance.

Elle peut maintenant pêcher, mais elle voudrait avoir plus de coups. Elle rejoue la vague « transparente » et pas de chance obtient à nouveau une vague « transparente ». Elle ne peut rejouer ce dé car on ne peut relancer chaque dé qu'une seule fois.

Comme elle veut améliorer son résultat, elle décide de lancer le dé bleu avec une vague noire. Et là, elle obtient 2 vagues noires. Elle s'arrête et a donc les dés suivants :



Elle a donc 1 (hameçon) x 3,5 vagues soit 3,5 arrondi à 3. Elle pourra donc lancer le dé blanc 3 fois.

Exemple 2 :

Manuel obtient après ses lancers de dés 1 asticot, 2 hameçons et 3 vagues. Il obtient donc 2 hameçons x 3 vagues = 6 lancers de dés blancs.

Le joueur joue le dé blanc.

Si le joueur obtient :



il peut prendre **un poisson** dans la mare.



il peut prendre **2 poissons** si l'asticot est présent sur le dé rouge, sinon un poisson.



Pas de chance ! Le joueur ne peut pas prendre de poisson.



Coup de fatigue ! Le tour est fini, le joueur ne peut plus relancer les dés.

Pour éviter le coup de fatigue, le joueur peut avant de lancer le dé blanc « prendre un café » c'est à dire poser sur la table un de ses jetons noirs. Si le Coup de fatigue apparaît sur le dé blanc, le joueur ne prendra pas de poisson, mais sera autorisé à relancer le dé si son nombre de lancers n'est pas atteint.

Dérober des poissons

De nombreuses combinaisons permettent de prendre des poissons aux autres joueurs :

3 + 2 symboles identiques :

Le joueur peut voler un poisson à un autre joueur.

Exemple :



4 symboles identiques :

Le joueur peut prendre 2 poissons à un autre joueur ou 1 poisson à 2 autres joueurs.

Exemple :



5 symboles identiques :

Le joueur peut prendre 3 poissons à 1 autre joueur ou en prendre à plusieurs joueurs jusqu'à en avoir pris 3.

Combinaison spéciale :

3 symboles identiques sur les dés bleus et 2 symboles identiques sur les dés rouges :

Le joueur peut

- soit prendre un café à un autre joueur ou sur la table
- soit prendre un poisson à un joueur et le donner à un autre joueur, soit le prendre pour lui
- soit prendre un poisson à un autre joueur et le remettre dans la mare.

Exemple :

Xavier a 9 poissons, Agathe 8, Sabrina 6 et Manuel 5, dont le poisson doré. C'est le tour de Sabrina et elle obtient la combinaison spéciale. Elle décide de prendre le dernier poisson et de le donner à Agathe. Xavier et Agathe sont donc ex-aequo et n'ont que des poissons bleus. C'est donc Sabrina qui gagne !

Une fois que les joueurs ont fini leurs lancers de dés et leurs actions, c'est au joueur suivant de jouer.

Remarque : *Il est judicieux de prendre le poisson doré quand on en a l'occasion...*

Fin du jeu

Le jeu se termine quand le dernier poisson a été pêché dans la mare. Le joueur qui a le plus de poisson gagne.

En cas d'ex-æquo, le joueur qui a le poisson doré gagne. Si les joueurs ex-æquo n'ont pas le poisson doré, ils sont éliminés et c'est le joueur suivant qui gagne !

Si vous avez encore des questions ou des suggestions à propos de 'Espresso Fishing', écrivez à:

Piatnik • Hütteldorfer Strasse 229-231

A-1140 Vienne • Autriche

www.piatnik.com

Attention ! Ne pas laisser à la portée des enfants de moins de 36 mois. Contient des petites pièces pouvant être avalées. Risque d'étouffement.
Document à conserver.