

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

CAT & FISH

고양이와 민물고기

RÈGLE DU JEU



visionary

CAT&FISH 고양이와 물고기

D'adorables chats vivent sur leur île personnelle. Ce sont des pêcheurs expérimentés. Ils s'enrichissent en attrapant du poisson ou en investissant dans un plus grand bateau pour affronter l'océan où l'on peut trouver de meilleurs poissons, comme les baleines, les requins et les thons. Parfois un typhon, une marée noire ou un monstre bloque le passage.

Qui sera le plus riche chat-pêcheur qui sera passé au travers de tous les obstacles ?



Contenu



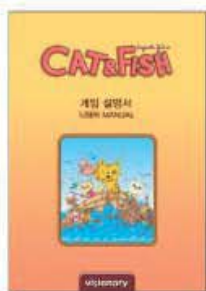
1 tableau de jeu



43 cartes de jeu



12 cartes Trésor
(Treasure Island)
12 cartes Magie
(Magic Library)



1 règle



1 tableau d'action



des tuiles poissons



42 billets (€uros)



1 tuile Typhon
1 tuile Marée
noire
1 tuile Monstre
3 jetons de pénalité



4 tableaux personnels
(entrepôts)



12 marqueurs d'action



4 jetons joueurs



1 marqueur de saison
1 marqueur d'année
1 tuile premier joueur



Règle du jeu

But du jeu Le joueur qui a gagné le plus d'argent après 5 années gagne la partie.

Préparation

- Placer le tableau de jeu au milieu de la table.
- Placer à côté le tableau d'action, y placer le marqueur de saison sur printemps et le marqueur d'année sur 1.
- Mélanger et placer face cachée (NdT : contrairement à ce que l'illustration fait croire) les tuiles poissons vertes sur la zone 1 (la plus proche de l'île), idem pour les tuiles bleues sur la zone 2 et les tuiles roses sur la zone 3. Avec les tuiles restantes, vous constituez 3 pioches qui seront utilisées plus tard.
- Chaque joueur reçoit une carte canne à pêche (Fishing Rod, sans prix indiqué), puis les autres cartes sont triées et placées par type à côté du tableau de jeu. Le prix d'achat des cartes est indiqué au milieu de la carte dans le rond orange. Les cartes les plus chères sont placées en haut de leur pile ; elles seront achetées en premier. (NdT : l'illustration montre 8 paquets de cartes, mais il devrait y en avoir 11, sans compter l'Invocateur ou Summoner).
- Chaque joueur choisit un jeton joueur et prend un tableau personnel et 3 marqueurs d'action (NdT : ça tombe bien, les jetons et tableaux sont vert, orange, bleu et rose, quand les marqueurs des joueurs sont jaune, noir bleu et rouge !).
- Chaque joueur reçoit 5 €uros (Cat-Euros), les autres billets constituent la banque (NdT : ne vous fiez pas à l'illustration qui fait croire que chaque joueur a reçu 17 €uros en début de partie).
- Chaque joueur place son marqueur à la bonne position sur la tableau de jeu (voir illustration « exemple pour 4 joueurs »). À quatre joueurs, ce sont les positions rose, orange, mauve et verte ; à trois joueurs, les positions rouge, mauve et verte ; à deux joueurs, les positions rouge et bleues. (NdT : celles-ci n'ont donc rien à voir avec les couleurs des marqueurs).
- Les tuiles Marée noire et Typhon sont aussi placées à la bonne position (voir illustration).
- (NdT : non précisé dans la règle, les cartes Treasure Island et Magic Library sont placées dans les 2 coins grisés, voir illustration).
- Le plus jeune joueur commence (NdT : et prend le jeton premier joueur), le jeu se jouant dans le sens horaire.

Exemple de mise en place pour 4 joueurs



Déroulement du jeu

20 tours de jeu : 5 années de 4 saisons. Ordre d'un tour :

(1) Choix des actions → (2) Exécution des actions

→ (3) Changement de saison (quand arrive le printemps, on change d'année) → (1) Choix des actions...

(1) Choix des actions

À tour de rôle, et en commençant par le premier joueur, chacun place un de ses marqueurs d'action sur le tableau d'action — Pêcher (*Fishing*), Naviguer (*Sailing*), Vendre du poisson (*Selling*), Acheter (*Buying*), Typho(o)n, Marée noire (*Oil*), Voleur (*Thief*) — ou sur un paquet de cartes — *Treasure Island* ou *Magic Library* — pour choisir celle qu'il souhaite exécuter par la suite, jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé les marqueurs auxquels il a droit. Au total, lors d'un tour, chacun peut placer jusqu'à 2 marqueurs d'action (ou trois avec la carte *Membership*).

Les nombres inscrits sur le tableau d'action renseignent le nombre de marqueurs qui peuvent être déposés au total sur ces cases ; s'il y a deux nombres (2 et 3), 2 est la limite pour le jeu à deux ou trois joueurs, 3 celle pour le jeu à quatre joueurs. Un joueur peut positionner ses deux marqueurs sur la même case (s'il reste des places) ce qui lui permettra de réaliser deux fois la même action.







(2) Exécution des actions

À tour de rôle, en commençant par le premier joueur, chacun exécute toutes les actions qu'il a choisies dans l'ordre qu'il souhaite. Si, par exemple, un joueur a choisi successivement les actions acheter puis vendre, il peut tout à fait d'abord vendre puis acheter.

Quand tous les joueurs ont effectué leurs actions, le tour est terminé et on passe à la saison suivante (Voir plus loin (3) Changement de saison). Le premier joueur passe le marqueur « Premier Joueur » au joueur à sa gauche. Un nouveau tour commence, par la phase (1) Choix des actions.

(2.1) Détail des actions — Description rapide

Pêcher (Fishing) Vous pouvez pêcher	Naviguer (Sailing) Vous pouvez déplacer votre marqueur de jeu	Vendre (Seiling) Vous pouvez vendre du poisson	Acheter (Buying) Vous pouvez acheter une carte de jeu	Magic Library Vous prenez une Carte Magie	Treasure Island Vous prenez une Carte Trésor
---	---	--	---	---	--

Typhon (Typhoon) Vous pouvez déplacer le Typhon	Marée noire (Oil) Vous pouvez déplacer la Marée noire	Voleur (Thief) Vous pouvez voler un poisson à un joueur (seulement en Hiver)
---	---	--


Note

- Si vous placez deux marqueurs sur la même action, vous pouvez exécuter cette action deux fois

(2.2) Détail des actions — Pêcher et Naviguer

Pêcher : vous pouvez prendre une tuile poisson adjacente depuis l'endroit où votre jeton est placé.

- Avec la canne à pêche initiale, deux poissons sont accessibles quand vous êtes en mer.
- Si vous faites l'acquisition du filet de pêche (Fishing Net), vous pourrez pêcher un poisson situé à 2 blocs de votre pion.
- Et si vous faites l'acquisition du pêcheur (Fisher Man) vous pourrez pêcher un poisson situé à 3 blocs de votre pion.

Le joueur  peut, par exemple, pêcher un poisson en ① ou en ② et le mettre dans son entrepôt.

Si vous pêchez un trésor, vous recevez immédiatement 2 €uros et la carte est défaussée.

Les poissons pris sont déposés sur la carte personnelle qui représente l'entrepôt du joueur. Deux emplacements sont accessibles en début de partie. Vous devez acheter la carte chambre froide (*Cold Storage*) pour pouvoir stocker 3 ou 4 poissons. Si tous les emplacements sont occupés (2 ou 4 selon les cas), vous ne pouvez plus pêcher.

Naviguer : Vous pouvez déplacer votre pion sur une intersection de la ligne de séparation de zone à laquelle vous avez accès : la côte en début de partie, la zone 1 après l'achat du bateau de pêche (*Fishing Boat*) et enfin la zone 2 après l'achat du navire de pêche (*Fishing Vessel*).

Par exemple, le joueur  peut se déplacer, sur l'emplacement bleu au sud de l'île ou, s'il dispose du navire de pêche (*Fishing Boat*), vers l'emplacement ③.



(2.3) Détail des actions — Vendre et Acheter

Vendre : cette action vous permet de gagner des € uros et de libérer de la place dans vos entrepôts. Vous pouvez les vendre tous, ou une partie seulement. Les prix de vente diffèrent selon le poisson et la saison. Pour chaque carte poisson, le prix de vente au printemps est indiqué dans le coin supérieur gauche, coin supérieur droit pour l'été, coin inférieur gauche pour l'automne et hiver dans le coin inférieur droit.

Par exemple, la vente de crabe rapporte 2 € uros en automne, mais rien en été.

Les poissons vendus sont défaussés.



Cas particuliers

- L'arête de poisson occupe un emplacement sans rien rapporter. On ne peut de pas l'utiliser pour régler la cotisation syndicale ni la pénalité liée au Typhon.
- Il faut posséder la carte Marché noir (Black Market) pour vendre une baleine. On ne peut de pas utiliser une baleine pour régler la cotisation syndicale.

Acheter une carte : cette action permet d'acheter une carte qui permet de gagner plus d'argent (Les cartes sont décrites plus loin). Vous ne pouvez acheter qu'une carte de chaque type. Certaines cartes doivent être achetées dans un certain ordre :

- Il faut posséder un filet de pêche (Fishing Net) avant de pouvoir acheter un pêcheur (Fisher Man)
- Il faut posséder le bateau de pêche (Fishing Boat) avant de pouvoir acheter le navire de pêche (Fishing Vessel).
- Il faut posséder le magicien (Wizard) avant de pouvoir acheter le sorcier (Sorcerer).



(2.4) Détail des actions — Marée noire, Typhon, Magic Library et Treasure Island

Marée noire : Vous déplacez la tuile marée noire vers un bloc adjacent dont vous retirez le poisson s'il y en a. S'il y a un joueur dont le pion est voisin de la marée noire, il doit payer 2 € uros à la banque et se déplacer vers la case sûre la plus proche.

Exemple : La Marée noire est envoyée à côté du pion du joueur qui doit aller en après avoir payé 2 € uros.

Typhon : Vous déplacez la tuile typhon vers un bloc adjacent dont vous retirez le poisson s'il y en a. S'il y a un joueur dont le pion est voisin du typhon, il doit défausser un des poissons de son entrepôt (sauf l'arête de poisson et sauf s'il n'en a pas) et se déplacer vers l'intersection sûre la plus proche.

Exemple : Le Typhon arrive à côté de qui doit défausser un poisson et aller en .

Note

- Le Typhon et la Marée noire ne peuvent franchir la ligne de la zone 1 et donc être près des côtes.
- Le joueur qui doit se déplacer à cause du typhon ou de la marée noire doit rester dans une zone qui lui est accessible en fonction des cartes qu'il a achetées (bateau ou navire de pêche). (NdT : la règle manque d'explications quant à la détermination d'une case sûre, par exemple dans le cas d'une présence de plusieurs catastrophes, Marée noire, Typhon ou Monstre).

Magic Library : Vous piochez une carte que vous pouvez utiliser immédiatement ou conserver pour l'utiliser plus tard. Une carte, une fois utilisée, est retirée du jeu.

Treasure Island : Vous piochez une carte Trésor. S'il s'agit d'un trésor, vous recevez l'argent immédiatement. La carte est ensuite défaussée.



(2.5) Détail des actions — Voleur

Voleur : L'action Voleur ne peut être choisie qu'en hiver et par un seul joueur (NdT, ce qui n'est pas indiqué sur le tableau d'action). Choisir cette action met fin à vos choix d'action. (NdT : en clair, si vous prenez Voleur en premier ou deuxième choix, vous ne pouvez plus faire de second ou troisième choix).

Si vous avez de la place dans votre entrepôt, vous volez à un autre joueur un poisson que vous placez dans votre entrepôt.

Le joueur qui a choisi de voler reçoit automatiquement le marqueur de Premier Joueur et deviendra Premier Joueur au printemps suivant.

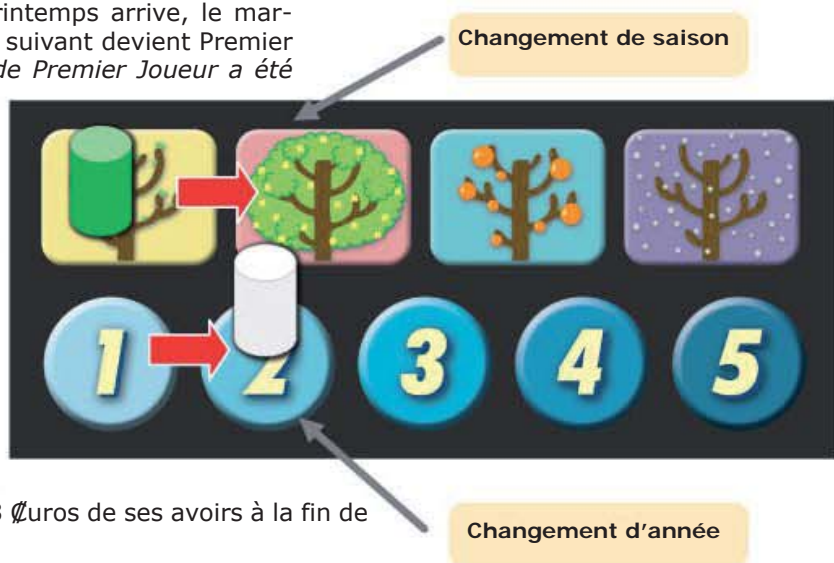


(3) Changement de saison

Quand tous les joueurs ont exécuté leurs actions, on déplace le marqueur de saison. Quand le printemps arrive, le marqueur d'année est avancé. Le joueur suivant devient Premier Joueur (NdT : sauf si le marqueur de Premier Joueur a été pris par un Voleur).

(3.1) Cotisation syndicale

À la fin de l'hiver (mais pas lors du 5^e hiver), chaque joueur doit s'acquitter de sa cotisation syndicale en défaussant 1 poisson (sauf arête ou baleine) ou en donnant 2 €uros à la banque. Le joueur qui ne peut le faire se voit accorder, par la banque, un prêt de 2 €uros qu'il doit immédiatement dépenser pour payer sa cotisation, ainsi qu'un jeton de pénalité qui déduira 3 €uros de ses avoirs à la fin de la partie.



(3.2) Poisson frais

Quand le printemps revient, on complète en poisson toutes les cases vides du plateau de jeu, en respectant les couleurs de zones.

(3.3) Monstre

Avant le 4^e et avant le 5^e printemps, les joueurs totalisent leur argent et le prix de leurs cartes. Le plus pauvre reçoit la carte Invocateur (Summoner). (NdT : en cas d'égalité, vous vous débrouillez !)

Cette carte lui permet de placer directement (avant le début du printemps) le Monstre sur une case de son choix. Le joueur attaqué par le Monstre doit payer immédiatement 2 €uros à la banque et défausser un poisson. Il doit ensuite se déplacer à la position sûre la plus proche. (NdT : rien ne semble interdire que le monstre attaque plusieurs joueurs).

Par la suite, le joueur qui possède la carte Summoner pourra, lors de la phase de choix des actions, poser un de ses marqueurs d'action sur cette carte Summoner, ce qui lui permettra de déplacer le Monstre comme le Typhon ou la Marée noire.

Contrairement au Typhon ou à la Marée noire, le Monstre peut accéder aux cases de la zone 1.



(4) Fin de la partie

Le jeu se termine après le 5^e hiver. Il n'y a pas de cotisation syndicale lors du dernier hiver. Chacun compte son argent, et les poissons encore dans l'entrepôt valent 1 €uro chacun, peu importe leur prix de vente réel. On ne prend pas en compte le prix des cartes de jeu. Le joueur le plus riche gagne. (NdT : en cas d'égalité, vous vous débrouillez !)

Conseils

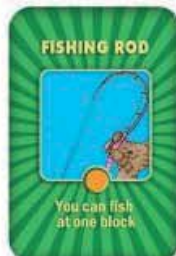
- Le prix des poissons diffère en fonction des saisons. Surveillez quand vendre pour réaliser le meilleur gain.
- Plus vous vous éloignerez de la côte, plus le poisson sera rentable.
- Vous pouvez bloquer le chemin des autres joueurs avec les catastrophes.
- L'ordre d'achat des cartes de jeu est très important. Il faut les acheter de manière stratégique.
- Si vous utilisez le voleur intelligemment, vous pouvez bloquer un autre joueur et résoudre vos soucis de cotisation syndicale.



Cartes de jeu

Fishing Rod ⁽⁴⁾ Canne à pêche

Vous pouvez pêcher à une case de distance



Fishing Net ⁽⁴⁾ Filet de pêche

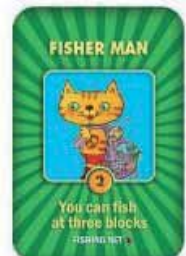
Vous pouvez pêcher à deux cases de distance



Fisher Man ⁽³⁾ Pêcheur

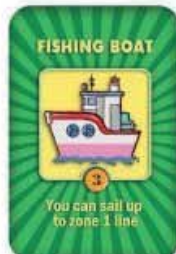
Vous pouvez pêcher à trois cases de distance

Vous devez posséder le filet de pêche



Fishing Boat ⁽⁴⁾ Bateau de pêche

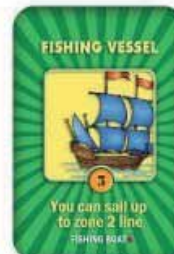
Vous pouvez naviguer sur la ligne de la zone 1 (pointillés blancs)



Fishing Vessel ⁽⁴⁾ Navire de pêche

Vous pouvez naviguer sur la ligne de la zone 2 (pointillés orange)

Vous devez posséder le bateau de pêche



Wizard ⁽⁴⁾ Magicien

Vous pouvez changer 1 action en 1 autre en payant 1 €uro à chaque utilisation (valable uniquement pour pêcher, naviguer, vendre ou acheter)



Sorcerer Sorcier

Vous pouvez vous déplacer sur n'importe quelle case en payant 2 €uros à chaque utilisation

Vous devez posséder le magicien



Summoner ⁽¹⁾ Invocateur

Vous pouvez invoquer et déplacer le Monstre

Cette carte n'est pas à vendre



Merchant ⁽³⁾ Marchand

Vous gagnez 1 €uro de plus à chaque vente, sauf si le prix de vente est 0, auquel cas vous en gagnez rien



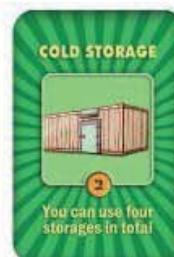
Membership ⁽⁴⁾ Adhérent

Vous pouvez utiliser les 3 marqueurs d'action



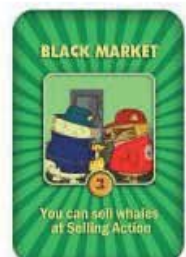
Cold Storage ⁽³⁾ Chambre froide

Vous pouvez utiliser les 4 emplacements de stockage de poisson de votre tableau personnel



Black Market ⁽³⁾ Marché noir

Vous pouvez vendre des baleines lors de l'action Vendre

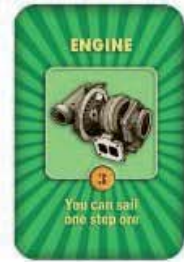




Cartes magiques Magic Library

Engine ⁽³⁾ Moteur

Vous pouvez naviguer
1 case plus loin



Storm ⁽¹⁾ Tempête

Vous pouvez déplacer
le Typhon d'une case
de plus



Wind ⁽²⁾ Strong Wind ⁽¹⁾ Vent Vent fort

Vous pouvez
naviguer 1 ou 2
cases plus loin si
vous choisissez de
naviguer



Goog Haul ⁽²⁾ Belle pêche

Vous pouvez
compléter en poisson
toutes les cases vides
autour de vous si
vous choisissez de
pêcher



Change ⁽¹⁾ Changement

Vous pouvez changer
une action en une
autre sans dépense si
vous avez le magicien



Warp ⁽¹⁾ Téléportation

Vous pouvez vous
déplacer sur
n'importe quelle case
sans dépense si vous
avez le sorcier



Blank ⁽⁴⁾ R.A.S.

Rien à signaler.
Défaussez cette carte
immédiatement



CAT&FISH

- Auteur : Dong-hoon Lee
- Illustration et édition graphique : Eun-young Jang
- Manuel de règle : Dong-soo Lee
- Traduction anglaise : Young-mi Lee
- Traduction française : Pierre Puffet - Mise en page : François Haffner (escalejeux.fr)
- Testeurs : Gi-chan Kim, Young-ae Kim, Jong-sun Kim, Won-tae Baik, Won-kyung Son, Jun-won Oh, Jae-hyuk Yu, Dong-soo Lee, Young-mi Lee, Young-ki Han
- Remerciements spéciaux à : Woo-hyung Kim, Tae-keon Seo, Jin-kyu Kim

■ Ce jeu a reçu le soutien de la Korea Game Industry Agency

■ Contactez-nous

Tel 82-2-3472-6703

Fax 82-2-3472-6704

E-mail kefi@naver.com

www.visionarygames.co.kr ©2008 Copyright Visionary, All Right Reserved