

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Fischer's Fritz fischt große Fische

Fritz le pêcheur pêche les gros poissons

Rudi Hoffmann – Noris Spiel – 1987 – Traduction François Haffner

Contenu : Tablier de jeu de 51 x 35 cm

4 Figurines en bois

70 Cartes (40 poissons, 15 plantes aquatiques, 15 autres objets)

1 Dé

Joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 6 ans

Durée : Environ 30 minutes

Préparation :

On mélange les 70 cartes cachées et on les place toujours cachées sur les 70 cases du plan de jeu. Chaque joueur choisit une figurine et la place dans un coin en dehors du plan de jeu (il n'y a pas de case de départ). On détermine ensuite au dé le premier joueur.

But du jeu

Il s'agit d'attraper autant que possible de nombreux et gros poissons, mais aussi les objets qui se trouvent dans l'eau, bien qu'ils ne soient pas vraiment à leur place.

Déroulement du jeu

On joue à tour de rôle. On commence par lancer le dé.

On part de la case du coin devant lequel on commence la partie, en avançant tout droit du nombre indiqué par le dé. Avant de s'arrêter sur la dernière case, on peut retourner la carte qui s'y trouve.

- S'il s'agit d'un gros poisson (avec un nombre de valeur 4, 6, 8 ou 10), le joueur prend la carte devant lui. Il pose alors sa figurine sur la case devenue vide.
- S'il s'agit d'une boîte en fer-blanc, d'une chaussure ou d'un autre objet qui n'a rien à faire dans l'eau, le joueur prend également cette carte devant lui et pose sa figurine sur la case libérée.
- S'il s'agit au contraire d'un petit poisson (sans nombre), on ne peut pas prendre cette carte. Elle reste sur le jeu, visible et le joueur y pose sa figurine. (On respecte le principe : le menu fretin reste dans l'eau !)

- Si une plante aquatique apparaît, celle-ci reste visible sur le jeu comme les petits poissons – mais le joueur dispose d'un avantage important : il peut jouer à nouveau, dans n'importe quelle direction en ligne droite, d'un nombre de cases inférieur ou égal à la valeur indiquée sur la plante aquatique. Si un « 6 » est imprimé, le joueur peut avancer jusqu'à 6 cases, avec un « 5 », jusqu'à 5 cases, etc. On n'est pas obligé d'utiliser la valeur totale. On peut ainsi s'arrêter sur une case que l'on veut découvrir. Ainsi, les plantes aquatiques offrent un double avantage : rejouer et choisir son nombre de cases (sauf bien sûr si le nombre est « 1 »).

Ainsi, de plus en plus de gros poissons et d'objets divers sont pêchés au cours du jeu, tandis qu'il apparaît de plus en plus de plantes aquatiques et de fretin.

Fin de la partie

Quand tous les gros poissons et tous les objets ont été pêchés, et qu'il ne reste donc rien à ramasser (il ne reste que 15 plantes aquatiques et 10 petits poissons sur le jeu), la partie se termine.

Chacun additionne maintenant les valeurs de ses gros poissons et les valeurs des objets pêchés. Ce qui atteint le plus haut résultat a gagné la partie.

Quelques règles importantes

1. Un joueur ne peut pas tourner en avançant, ni faire demi-tour.
2. Un joueur qui arrive sur une plante aquatique déjà découverte peut naturellement rejouer, en se déplaçant d'un nombre de cases inférieur ou égal à la valeur de la plante.
3. Quand on s'arrête sur une case où se trouve un petit poisson ou sur une case vide, le tour est terminé et c'est au joueur suivant de jouer.
4. Si dans une direction, il est impossible d'utiliser la totalité des points du dé car on est trop près du bord, il faut choisir une direction où il est possible d'utiliser totalement les points du dé, même si cela nous amène sur une case où il n'y a rien à pêcher.
5. Si un joueur arrive sur une case où se trouve un autre joueur, il reçoit de ce dernier une carte en cadeau. C'est le donneur qui choisit quelle carte il offre, généralement une de petite valeur, poisson ou objet. Si plusieurs joueurs sont sur la case, le nouvel arrivant reçoit un cadeau de chacun des joueurs déjà présents.

Note : Pour une partie plus rapide, on peut ne pas appliquer cette dernière règle n° 5.