

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



FISH EAT FISH

Le jeu avec des morsures

Un jeu de Reiner Knizia

2 à 5 joueurs
A partir de 8 ans
20 - 30 mn par partie

Survivra le plus poissonneux !

Dans une vague de défis et de bluffs, les joueurs s'affrontent pour le contrôle de la mer. Jouez la bonne carte au bon moment et regardez votre pile de poissons grandir. Mais juste quand vous pensiez être le plus gros poisson...un plus gros encore s'approche de vous ! Mangez le plus de poissons pour gagner !

Qu'est ce qu'il y a dans la boîte

- 35 poissons empilables (15 violets, 5 bleus, 5 verts, 5 rouges et 5 jaunes)
- 5 paquets de cartes de combat des 5 couleurs contenant chacun 2 cartes pieuvres, 1 carte requin et 8 cartes poissons.
- Un pion "étoile de mer"
- Un plateau de jeu
- Un livret de règle

Le sujet de Fish Eat Fish

Dans FISH EAT FISH, les joueurs bluffent et se défient les uns après les autres afin de manger les poissons adverses. Le joueur avec le plus de poissons à la fin du jeu gagne.

Mise en place

1. Ouvrez et placez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Chaque joueur choisit une couleur et jouera avec 5 poissons et le paquet de 11 cartes de la couleur choisie. N'utilisez les violets que pour les parties à 5 joueurs.
3. Les joueurs ont le droit de regarder leurs cartes.
4. Déterminez le premier joueur et donnez lui le pion "étoile de mer". Ce joueur sera le premier à placer un poisson.

Placer les poissons

1. Le premier joueur place un de ses 5 poissons sur un des 25 cercles du plateau de jeu.
2. Le joueur à la gauche du premier joueur place un de ses 5 poissons sur l'un des cercles libres. Les poissons doivent être placés de manière à ce que deux poissons de la même couleur ne soient pas côte à côte sauf s'il est impossible de faire autrement. Le placement des poissons continue dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que chaque joueur ait placé ses 5 poissons.
3. S'il y a 5 joueurs tous les cercles doivent être occupés par un poisson. S'il y a moins de 5 joueurs, les poissons violets sont alors considérés comme neutres et sont placés sur tous les cercles vides restants. Les poissons violets inutilisés sont écartés du jeu.
4. Le joueur avec le pion "étoile de mer" commence son premier tour.

Le tour de jeu

A son tour de jeu, le joueur doit utiliser un de ses poissons pour effectuer une et seulement une des actions suivantes :

1. Attaquer un poisson situé sur un cercle adjacent sans déplacer de poissons.
2. Déplacer un poisson sur un cercle adjacent à un autre poisson et attaquer ce poisson.
3. Si les actions 1 et 2 ne sont pas possibles, alors déplacer un poisson sur un cercle où il pourra être attaqué par un poisson adverse lors d'un prochain tour de jeu.

Définitions :

- Le "**poisson d'un joueur**" désigne aussi bien un seul poisson de la couleur du joueur qu'une pile de poissons avec un poisson de la couleur du joueur à son sommet.
- Les poissons sont considérés "**adjacents**" quand ils sont situés sur des cercles reliés par une seule ligne.

Déplacer un poisson

Un poisson se déplace suivant les règles ci-dessous :

- Un joueur ne peut déplacer que ses propres poissons
- Un poisson peut se déplacer en ligne droite, sans tourner ni à droite, ni à gauche et s'arrêter sur n'importe quel cercle vide le long de son déplacement.
- Un poisson ne peut pas sauter par dessus un autre poisson.

Dans l'exemple (illustration en bas de page 2 de la règle anglaise), le poisson rouge ne peut se déplacer qu'en A, B ou C.

Choisir un poisson à attaquer

Si possible, un joueur doit utiliser un de ses poissons pour attaquer un poisson adverse, un poisson neutre ou un poisson de sa propre couleur. Un Poisson ne peut attaquer qu'un poisson situé sur un cercle adjacent. Cependant, il est permis d'attaquer un poisson après avoir déplacé son poisson sur un cercle vide adjacent au poisson visé.

Voir Déplacer un poisson.

Quand un poisson est en position d'attaque, le pion "étoile de mer" est placé sur la ligne entre le poisson attaquant et le poisson attaqué. Ceci indique quels poissons combattront durant ce tour de jeu (illustration en haut à gauche de la page 3 de la règle anglaise).

Si une attaque n'est pas possible, le joueur doit déplacer un de ses poissons sur un cercle vide afin de permettre à un autre joueur de déplacer un de ses poissons vers une position adjacente à ce dernier et l'attaquer durant son tour de jeu. *Voir Déplacer un poisson.*

Attaquer un poisson

Le pion "étoile de mer" est placé entre les deux poissons qui s'appêtent au combat. Ces poissons doivent être situés sur des cercles adjacents.

- **Si le poisson attaqué est un poisson adverse**, alors chacun des deux joueurs choisit une carte de combat (carte poisson, requin ou pieuvre) de sa main et la place face cachée sur la table. Simultanément, les cartes sont révélées face visible et l'issue du combat résolue. *Voir Résoudre un combat.*
Les cartes combats sont alors écartées du jeu, face cachée, pour le reste de la partie. Les joueurs ne sont pas autorisés à regarder les cartes jouées et ainsi écartées.
- **Si le poisson attaqué est neutre ou de la même couleur que le poisson attaquant**, aucune carte de combat n'est utilisée. Le joueur place simplement son poisson attaquant sur le sommet du poisson attaqué.

Quand un poisson gagne un combat ou mange un poisson neutre ou un poisson de sa couleur, ce poisson vainqueur est placé au sommet du poisson perdant. Si cela crée un empilement de poissons supérieur à 5, alors le poisson du bas de la pile est retiré pour réduire la pile à 5 poissons. Le poisson ainsi retiré du jeu est placé devant le joueur possesseur du poisson se trouvant au sommet de la pile de poissons. Ce poisson fait partie des "prises" du joueur dont la somme, en fin de partie, déterminera le score. (Illustration en haut à droite de la page 3 de la règle anglaise).

Prendre son tour de jeu

A la fin du tour de jeu d'un joueur, celui-ci passe le pion "étoile de mer" au joueur se trouvant à sa gauche. Maintenant ce joueur doit tenter d'attaquer un autre poisson avec un de ses poissons. Les tours de jeu s'enchaînent ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste que le ou les poissons d'un seul joueur sur le plateau de jeu.

Gagner la partie.

La partie se termine quand ne restent sur le plateau de jeu que les poissons d'un seul joueur. Ce ou ces poissons sont maintenant ajoutés aux "prises" du joueur. Ce joueur est aussi récompensé par l'attribution du pion "étoile de mer" pour avoir survécu à cette frénésie alimentaire. Les joueurs comptent le nombre de poissons qu'ils ont pris et le joueur avec le plus de poissons gagne la partie. !

En cas d'égalité

Si une égalité sur le nombre de poissons pris implique le joueur possesseur du pion "étoile de mer", ce dernier remporte l'égalité !

Si l'égalité sur le nombre de poissons pris n'implique pas le possesseur de l'étoile de mer, alors le joueur à qui il reste le plus de cartes combats dans sa main gagne !

Résoudre les attaques

- **Si deux joueurs choisissent une carte combat**; chaque joueur additionne le chiffre de la carte combat au nombre de poissons constituant sa pile de poissons combattants. Le joueur avec le chiffre le plus élevé gagne le combat et place son poisson sur le poisson vaincu.

Exemple (Illustration page 4 en haut à gauche) : *Le poisson bleu attaque le poisson rouge. Le poisson bleu est constitué de 2 poissons et le joueur choisit la carte combat "4" donc $(2+4=6)$*

Le poisson rouge est constitué de 3 poissons et le joueur choisit la carte combat "2" donc $(3+2=5)$

Le poisson bleu gagne avec un score de 6 contre 5 et est maintenant constitué de 5 poissons

- **Si deux joueurs choisissent une carte combat et que le résultat de l'attaque (carte + poissons) est une égalité**, alors les deux poissons combattants sont retirés du plateau de jeu et éliminés de la partie. Les poissons éliminés de la partie ne compteront pas pour le décompte final des points.

Exemple (Illustration page 4 en bas à gauche) : *Le poisson vert attaque le poisson violet. Le poisson vert est constitué de 3 poissons et le joueur choisit la carte combat "1" donc $(3+1=4)$.*

Le poisson violet est constitué de 1 poisson et le joueur choisit la carte combat "3" donc $(1+3=4)$.

Les poissons vert et violet sont à égalité avec un score de 4. Les deux poissons sont donc retirés du plateau de jeu et éliminés de la partie.

- **Si un joueur choisit une carte requin et l'autre joueur choisit une carte poisson**, la carte requin gagne. Le joueur ayant joué la carte requin place son poisson sur le poisson vaincu.
- **Si deux joueurs choisissent chacun une carte requin**, il en résulte une égalité et les poissons, quelques soient leurs tailles, sont retirés du plateau de jeu et éliminés de la partie.
- **Si un ou deux joueurs choisissent une carte pieuvre**, l'attaque est annulée. Aucun des poissons n'est affecté par quoique ce soit mais les cartes pieuvres sont, comme à chaque combat, retirées du jeu.
- **Si le poisson attaqué est neutre ou de la même couleur que l'attaquant**, aucune carte de combat n'est jouée. Le joueur place simplement son poisson attaquant au sommet de l'autre poisson.

Si un joueur n'a plus de cartes combat dans sa main après la résolution d'une attaque, ce joueur doit retirer toutes ces piles de poissons du plateau de jeu. Ces poissons font partie des ces "prises" et serviront pour le calcul de son score à la fin de la partie. Ce joueur ne peut plus participer à d'autres combats.

Traduction : Arnaud Rostain

Out of the Box / *You can play* ! / otb-games.com

Out of the Box Publishing Inc.

PO Box 14317

Madison, Wisconsin 53708

800.540.2304 phone

800.637.4201 Fax

info@otb-games.com

Game Designer : Riener Knizia

Game Design Team : Marl Alan Osterhaus, Ellen Osterhaus, Matt Mariani, Al Waller

Illustration & Graphique Design : John Kovalic, Cathleen Quinn-Kinney

Production Développement & Design : Cathleen Quinn-Kinney

Développement : Tom Strom

Copyright 2003 Out of the Box Publishing Inc. All rights reserved. *FISH EAT FISH*, *Award Winnig Fun*, *You can play!* and *Out of the box* sont des marques de Out of the Box Publishing Inc.