

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



Règles du jeu



# Gone Fishing



EHAIL



Sylvain Aublin



# Gone Fishing!



## I. Contenu



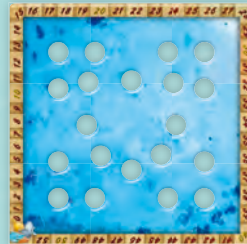
75 Poissons (5 espèces, 15 poissons de chaque espèce)



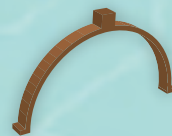
4 Filets de pêche



4 Bateaux



1 Plateau de mise en place



1 Porte filet



1 Canne à pêche



1 Ligne



1 Marché aux poissons



4 Jetons de joueur

## II. Aperçu

Le premier joueur de la manche commence par choisir le filet qui sera utilisé par l'ensemble des joueurs pour cette manche. Ensuite, à votre tour, vous utiliserez ce filet pour pêcher des poissons. Le filet ne doit toucher aucun poisson lorsqu'il est posé. Puis, parmi les poissons capturés, vous en choisirez un qui sera envoyé au marché afin de faire monter son prix. Au terme de 4 manches, et donc après avoir utilisé chacun des 4 filets, le jeu se termine, le joueur totalisant le plus grand nombre de points gagnant la partie.

## III. Mise en place

### Montage des éléments

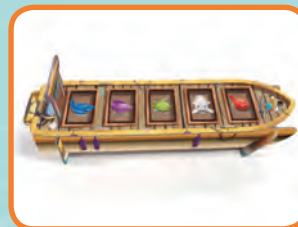
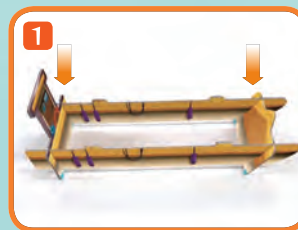
Avant votre première partie, préparez les divers éléments de jeux comme indiqué ci-après :

- 1 Assemblez le bateau comme indiqué sur les images à droite.
- 2 Insérez la ligne de pêche dans les trous prévus à cet effet sur la canne à pêche et sur le porte filet. Faites ensuite un nœud à chacune des extrémités afin d'empêcher la ligne de s'enlever.
- 3 Vous pourrez par la suite garder assemblés le bateau et la canne à pêche pour les parties suivantes.

### Mise en place des poissons

- 1 Libérez une zone de jeu au milieu de la table pour y mettre les poissons. Cette zone doit être suffisamment large pour accueillir deux fois le plateau de mise en place, ceci afin d'obtenir la meilleure configuration de jeu.
- 2 Placez le plateau de mise en place sur la gauche de la zone de jeu.
- 3 Mettez ensuite sur le plateau la totalité des poissons, puis soulevez celui-ci de quelques centimètres au-dessus de la table.
- 4 Secouez doucement le plateau tout en le déplaçant vers la droite de la zone de jeu afin de répartir les poissons aussi uniformément que possible.
- 5 Une fois que tous les poissons sont tombés, mettez de côté le plateau de mise en place. Il servira à la fin de la partie pour le décompte des points de victoire.

Exemple de montage des éléments de jeu



Exemple de mise en place des poissons



## Mise en place du jeu



- 1 Prenez un bateau de la couleur de votre choix et placez-le en face de vous.
- 2 Placez le marché aux poissons sur un coté de la table.
- 3 Puis placez les 4 filets ainsi que la canne à pêche à côté du marché.

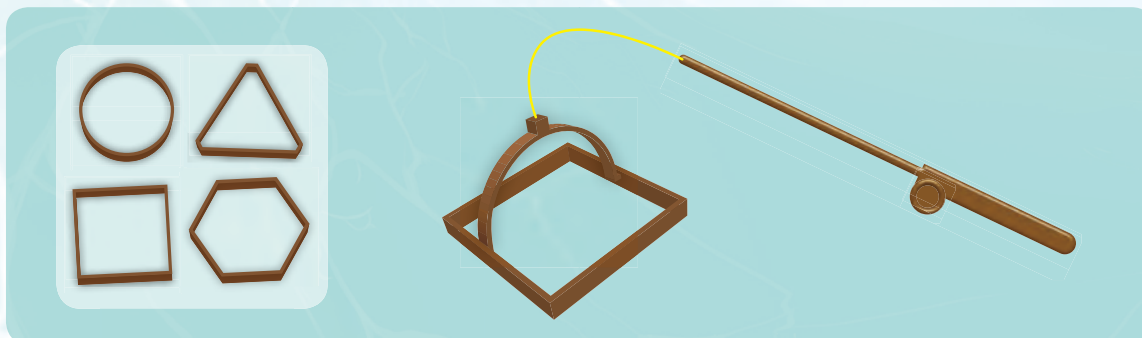
Exemple de mise en place pour une partie à 4 joueurs



## IV. Comment jouer

La partie se joue en 4 manches. Utilisez un filet différent à chaque manche (4 filets → 4 manches).

La dernière personne à être allée pêcher devient premier joueur. Elle choisit l'un des quatre filets et le fixe à la canne à pêche. Ce filet sera utilisé pour toute la manche. En commençant par le premier joueur puis en poursuivant en sens horaire, chaque joueur aura 1 unique essai pour pêcher.



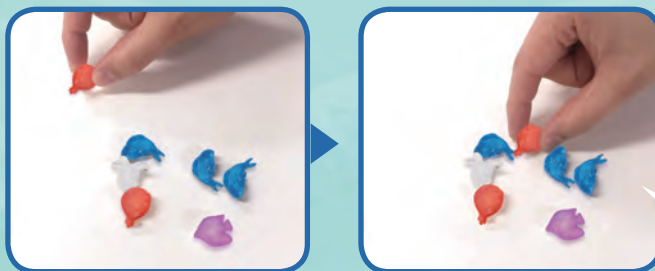
A votre tour, effectuez les actions suivantes dans l'ordre indiqué :

- 1 Déplacez un poisson** → **2 Lancez votre filet** → **3 Ramenez-le au bateau**
- **4 Placez un poisson sur le marché aux poissons**

Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Après que chaque joueur a pêché une fois, le joueur assis à la gauche de l'actuel premier joueur devient le premier joueur pour la manche suivante. Le filet utilisé est remis dans la boîte. Il ne servira plus pour cette partie.

### 1 Déplacer un poisson

Au début de votre tour, déplacez un poisson de votre choix à votre convenance. Ce faisant, vous n'êtes pas autorisé à toucher d'autres poissons.



Vous ne pouvez pas toucher un autre poisson lorsque vous déplacez celui que vous avez choisi.

## 2 Lancer votre filet

Lorsque les joueurs pêchent, ils doivent respecter les **Règles de pêche** ci-dessous :

### Règles de Pêche

- 1 Vous devez tenir la canne à pêche par son manche. Vous n'êtes pas autorisé à tenir la ligne, le filet non plus qu'aucune autre partie de la canne.
- 2 Abaissez le filet jusqu'à ce qu'il touche complètement la table. S'il entre en contact avec n'importe quel poisson, votre tour se termine immédiatement.

### Quand rentre-t-on bredouille

- 1 Quand en abaissant votre filet, vous touchez un poisson,
- 2 Quand en ramenant votre filet à bord de votre bateau, vous touchez un poisson présent à l'extérieur de votre filet.

Votre tour se termine immédiatement. Vous prenez néanmoins 1 poisson de votre filet et le placez dans votre bateau. Vous soulevez ensuite le filet et laissez le reste des poissons tel quel.

**Note** Si vous ratez votre tentative de pêche, vous ne placez pas de poisson sur le marché aux poissons ce tour.



## 3 Ramener son filet à bord

Si vous avez réussi à abaisser votre filet complètement sans toucher aucun poisson, vous pouvez maintenant le tirer pour le ramener à bord de votre bateau avec sa prise. Si, pendant la manœuvre, vous touchez l'un quelconque des poissons restés hors de votre filet, vous devez cesser votre déplacement immédiatement. Votre tour est terminé.

## 4 Placer un poisson sur le marché aux poissons

- 1 Vous devez placer l'un des poissons de votre pêche du tour sur le marché aux poissons en fonction de son type.

**Note** Commencez par placer le poisson sur le **x2** de la colonne correspondant à son espèce. Si la colonne est remplie jusqu'au **x5**, aucun autre poisson ne peut être ajouté à cette colonne.

**Exemple** Un joueur vient de capturer 3 poissons bleus. L'un de ceux-ci doit être envoyé au marché. Mais comme la colonne correspondante a déjà été complétée jusqu'au **x5**, le poisson bleu est simplement retiré du jeu et remis dans la boîte.

- 2 Ensuite, placez le reste des poissons capturés dans votre bateau en les triant par espèce.



# V. Fin de Partie

Le jeu se termine après 4 manches. Les joueurs calculent alors leur score. Les poissons restant encore sur la table sont remis dans la boîte. Le plateau de mise en place est placé au milieu de la table afin de permettre le décompte des scores de chacun. Celui qui obtient le plus grand total remporte la victoire.

Le décompte comporte 2 étapes.

- 1 Calculer les points pour les poissons capturés
- ➔ 2 Calculer les points de bonus pour les poissons frais.

## 1 Calculer les points pour les poissons capturés

- 1 Le score de chaque espèce de poisson dépend du nombre de poissons placés sur le marché aux poissons.
- 2 Chaque joueur calcule son score en fonction du nombre de poissons pêchés, multiplié par le multiplicateur donné par le marché pour cette espèce. Il avance ensuite son marqueur de score sur la piste des scores.

## 2 Calculer les points de bonus pour les poissons frais

Après avoir comptabilisé les points de victoire pour les poissons capturés, les joueurs vont déterminer leur bonus pour les poissons frais.

- 1 Commencez le test de fraîcheur avec les poissons bleus situés le plus à gauche du marché aux poissons. En commençant par le joueur qui a le score le plus élevé, chaque joueur prend en main la totalité des poissons bleus qu'il a capturés et les lance délicatement sur la table.
- 2 Si un poisson termine en position verticale, le joueur gagne 1 point de bonus. Ajustez le marqueur de score en conséquence.

Exemple de poisson frais



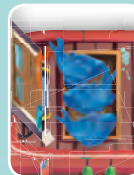
Après avoir réalisé le test de fraîcheur sur les poissons **Bleus**, continuez avec les **Violet**s, les **Vert**s, les **Blanc**s et enfin les **Rouge**s. Recevez à chaque fois les points bonus pour chaque poisson frais obtenu. Ceci fait, le joueur totalisant le plus grand nombre de points de victoire gagne la partie de pêche.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de poissons **Bleus** l'emporte. S'il y a toujours égalité, comparez le nombre de poissons **violet**s ➔ **vert**s ➔ **blanc**s ➔ **rouge** jusqu'à ce qu'un gagnant soit identifié.

1



3 Points



3 Poissons

Poissons Bleus

3 Points X 3 Poissons = 9 Points

2



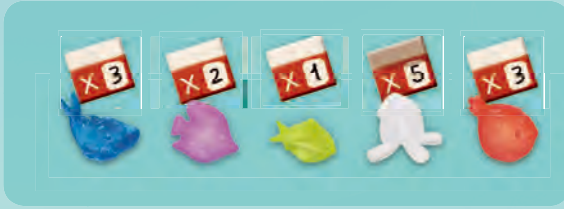
2 poissons frais !



Prenez en main tous les poissons bleus que vous avez pêchés et lancez-les sur la table. Vous recevez 2 points de bonus pour vos 2 poissons frais.



Exemple de décompte



- ① **Poissons Bleus** : 3 Points X 3 Poissons = **9** Points + **2** Points de Bonus = **11** Points
- ② **Poissons Violets** : 2 Points X 1 Poisson = **2** Points + **0** Point de Bonus = **2** Points
- ③ **Poissons Verts** : 1 Point X 4 Poissons = **4** Points + **2** Points de Bonus = **6** Points
- ④ **Poissons Blanc** : 5 Points X 1 Poisson = **5** Points + **1** Point de Bonus = **6** Points
- ⑤ **Poissons Rouges** : 3 Points X 2 Poissons = **6** Points + **0** Point de Bonus = **6** Points

Total : **31** Points



Credits

EHAIL  
Sylvain Aublin  
Ilan Parovel  
[www.happybaobab.com](http://www.happybaobab.com)

© 2019 Happy Baobab Co., Ltd. All rights reserved.