

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



Kleine Fische – Petite friture

© 1997 Goldsieber

Un jeu de Peter Neugebauer pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans

Traduction française par François Haffner, d'après la traduction anglaise de Chris Mellor

Contenu

60 cartes de poissons (10 types de poissons avec les valeurs : 1, 1, 2, 2, 3 et 4)

6 cartes de poulpe

1 dé poulpe avec sur les 6 faces les nombres : 1, 1, 2, 3, 3 et -1

Préparation

Les 66 cartes sont battues et placées au centre de la table en une pile face cachée.

Le dé est placé à gauche du paquet. Le plus jeune commence ; le jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

La pêche aux poissons

À votre tour, vous prenez la première carte du paquet que vous placez visible à droite du paquet. Vous pouvez alors :

- soit finir votre tour en plaçant cette carte face cachée devant vous – c'est votre gain
- soit continuer à tirer afin de gagner plus de cartes.

Chaque fois que vous tirez un poisson que vous n'avez pas encore pêché, vous pouvez continuer à pêcher ou vous arrêter.

Si vous pêchez un poisson d'un type que vous avez déjà pêché dans ce tour – peut importe sa taille - alors vous perdez toutes les cartes de ce type ainsi que toutes celles qui ont été tirées entre ces deux cartes. Votre tour s'arrête immédiatement. Les cartes perdues sont placées sur la défausse. Vous prenez les éventuelles cartes qui n'ont pas été perdues qui représentent votre gain du tour, et vous les placez face cachée devant vous.

Le dé de poulpe

Si vous retournez une carte de poulpe, votre tour s'arrête immédiatement. Vous perdez tous les poissons que vous aviez pêché à ce tour. Vous les défaussez, ainsi que la carte de poulpe.

Mais maintenant vous avez le droit de voler à un adversaire de votre choix des cartes qu'il a déjà gagnées. Vous nommez un joueur et déclarez combien de cartes vous souhaitez lui prendre. Puis vous jetez le dé.

- si la face du dé est supérieure ou égale au nombre demandé, vous prenez à l'adversaire le nombre de carte demandé sans les regarder, vous les montrez à tous, puis vous les placez face cachée dans vos gains.
- si la face du dé est inférieure au nombre demandé, vous ne recevez rien.
- si la face du dé est "- 1", alors vous perdez une carte si vous possédiez au moins une. Le joueur que vous aviez défié prend cette carte, la montre à tous puis la place dans ses gains.

Fin d'une manche

Dès que la dernière carte de la pioche est retournée et utilisée, la manche est terminée. Chaque joueur compte les points qu'il a gagné. Seul le plus gros poisson de chaque type est comptabilisé. On conserve les scores en les marquant.

Le joueur avec le score total le plus petit commence la manche suivante après que les cartes aient été bien battues.

Le premier joueur qui totalise 77 points ou plus gagne la partie.