

Fish Fest

2 joueurs – 10 minutes – Dès 10 ans

Type de jeu : *Abstrait, Draft et Collection.*

Illustrations (game-icons.net) : **sbed** et **Delapouite**.

Remerciements : merci à Rémi Viola et Robert Ledoudou pour les relectures.

Histoire

Le concours de pêche annuel vient de commencer. Serez-vous le meilleur cette année ?
Attention, il s'agit avant tout d'une compétition sportive, tous les animaux pêchés seront ensuite relâchés.

But du jeu

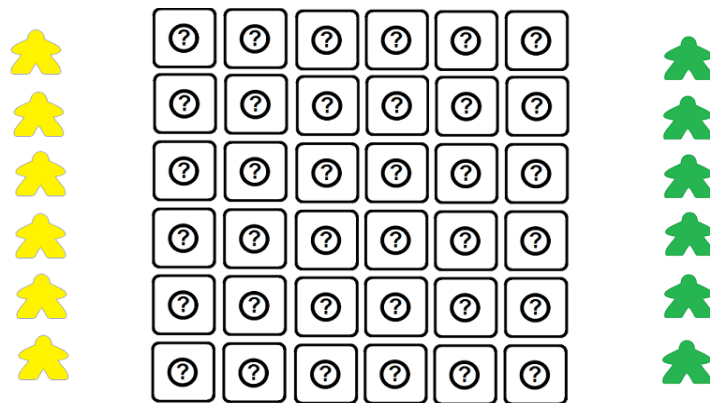
- Placer intelligemment tous ses pêcheurs pour capturer un maximum de poissons et marquer des points.
- Pour capturer une carte Poisson, un joueur doit le cerner à l'aide de ses meeples.
- Une seule interdiction : 2 pêcheurs ne peuvent jamais être face à face (un accident pourrait se produire).

Matériel

- 1 règle du jeu.
- 1 jeu de 36 cartes Poisson.
- 12 meeples (6 jaunes et 6 verts).

Mise en place

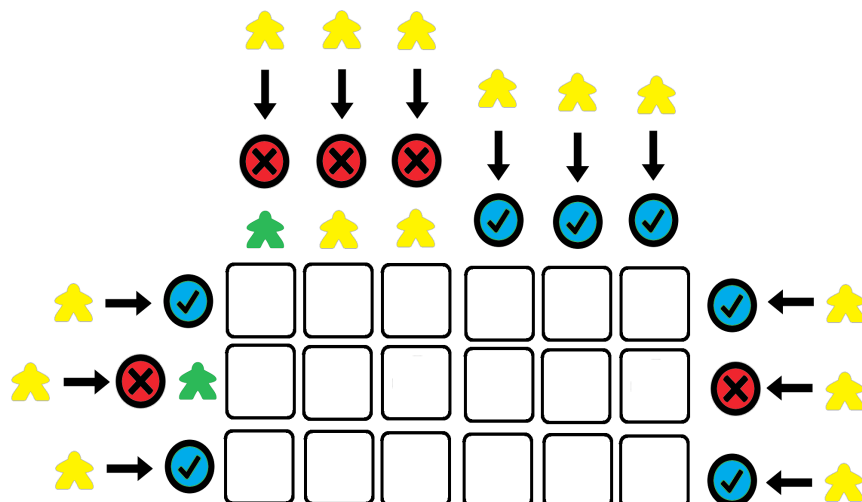
- A) Un joueur prend les meeples jaunes et l'autre joueur prend les meeples verts (volontairement ou aléatoirement).
B) Mélangez les 36 cartes et formez un carré de 6 x 6 cartes faces visibles au centre de la table, il s'agit de l'étang.



Exemple de Mise en place.

Déroulement de la partie

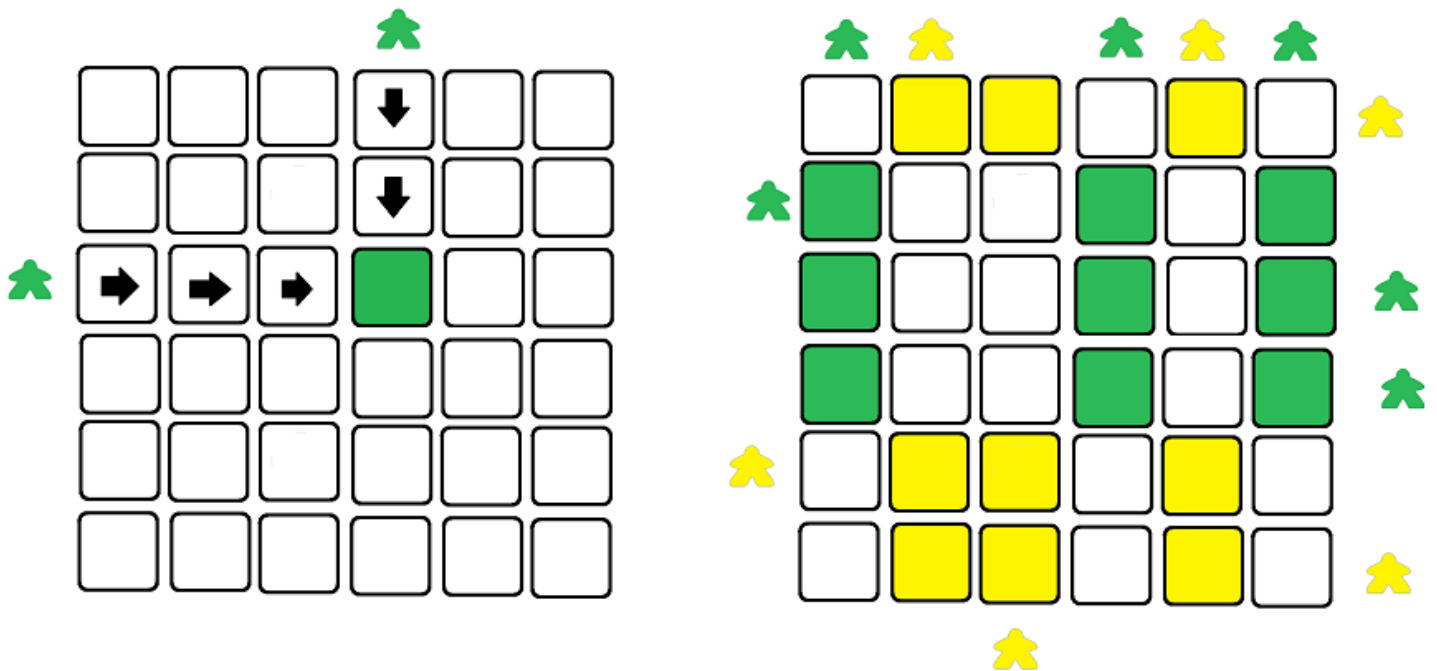
- 1) Les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur jaune commence la partie.
 - 2) Pendant son tour, un joueur pose l'un de ses meeples à l'extérieur de l'étang, à côté de l'une des cartes Poisson.
 - 3) Une fois qu'un joueur a posé son meeples, son tour est terminé (son adversaire joue).
- **2 règles de pose** : pas plus d'un meeples par côté de carte et 2 meeples ne doivent jamais être face à face.



Exemple de placement de meeples : ici, le joueur jaune souhaite poser son troisième meeples.

Fin de la partie

- La partie se termine dès que les 12 meeples ont été posés autour de l'étang.
- Les joueurs vont capturer des cartes Poisson en fonction de l'emplacement de leurs meeples.
- Chaque carte Poisson cernée par 2 meeples de même couleur est capturée par le joueur de cette couleur.
- Pour cerner une carte, il faut que les lignes de vue des 2 meeples se croisent.



Exemple 1 (à gauche) : à gauche, 2 meeples verts cernent une carte Poisson.

Exemple 2 (à droite) : le joueur jaune capture 9 cartes Poisson et le joueur vert capture 9 cartes Poisson.

Les points

Les cartes sont numérotées de 1 à 6. Chaque majorité fait gagner des points aux joueurs :

- Le joueur qui possède la carte 1 gagne 1 point.
- Le joueur qui possède le plus de cartes 2 gagne 2 points.
- Le joueur qui possède le plus de cartes 3 gagne 3 points.
- Le joueur qui possède le plus de cartes 4 gagne 4 points.
- Le joueur qui possède le plus de cartes 5 gagne 5 points.
- Le joueur qui possède le plus de cartes 6 gagne 6 points.
- Le joueur qui possède le plus de cartes 7 gagne 7 points.
- Le joueur qui possède le plus de cartes 8 gagne 8 points.
- Si les joueurs ont autant de cartes pour une valeur, aucun des deux ne marque de points pour cette valeur.

Exemple de décompte de points :

- *Le joueur jaune possède 6 cartes (2 cartes n°2, 1 carte n°3 et 3 cartes 6).*
- *Le joueur vert possède 7 cartes (1 carte n°1, 2 cartes n°3, 4 cartes n°4).*
- *Le joueur jaune marque 8 points (il a la majorité sur les 2 et sur les 6).*
- *Le joueur vert marque 7 points (il a la majorité sur les 1, sur les 2 et sur les 4).*
- *Comme les joueurs sont à égalité sur les 5, 7 et 8 (chacun possède 0), personne ne marquera ces points.*

Le grand vainqueur

- Le joueur avec le plus de points remporte la partie.
- En cas d'égalité sur le score final, le joueur vert (celui qui possède le meeple vert) remporte la partie.

1	2	2	3	3	3
4	4	4	4	5	5
5	5	5	6	6	6
6	6	6	7	7	7
7	7	7	7	8	8
8	8	8	8	8	8