

# F Règles du jeu



7 - 99 ans



2 à 4 joueurs



30 min

**Contenu du jeu :** 1 plateau, 40 jetons Oursin (20 jaunes, 20 rouges), 4 pions joueurs.

**Principe du jeu :** La pêche aux oursins n'est pas si simple et risque de vous piquer les doigts ! Pour pouvoir les ramasser en toute sécurité vous devrez les déplacer pour former des carrés bien spécifiques.

**But du jeu :** Gagner un maximum de jetons oursins.

**Mise en place du jeu :** Posez le plateau au centre des joueurs. Les jetons Oursin sont posés à côté en 2 tas distincts par couleur qui constituent la réserve. Chaque joueur choisit un pion qu'il pose devant lui.

**Déroulement du jeu :** Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de son tour de jeu chaque joueur réalise les actions suivantes :

**1• Facultatif :** S'il le souhaite, il déplace un jeton oursin présent sur le plateau.

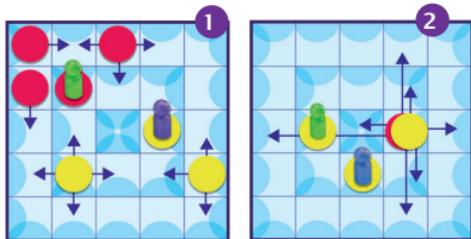
**2• Obligatoire :**

- Soit il ajoute un jeton oursin de la réserve, de la couleur de son choix, sur le plateau
- Soit il déplace un jeton oursin présent sur le plateau

**3• Obligatoire :** il déplace son pion joueur sur un jeton oursin présent sur le plateau. Puis la main passe au joueur suivant.

**Déplacer un jeton oursin :** Le joueur peut déplacer un jeton s'il n'y a pas de pion dessus.

- Si le jeton oursin est seul : le déplacement se fait sur une case vide adjacente en ligne ou en colonne (*shema 1*).
- Si le jeton oursin est au sommet d'une pile de 2 jetons : le déplacement se fait sur une case vide de la ligne ou de la colonne de la pile. Il est possible de passer par-dessus un autre jeton (*shema 2*).



Exemples de déplacements possibles du joueur bleu.

**Ajouter un jeton :** Le joueur choisit un jeton, de la couleur de son choix dans la réserve et le pose:

- Sur une case vide du plateau,
- Ou par-dessus un autre jeton oursin déjà présent sur le plateau pour créer une pile de 2 jetons.

**Attention :** Il n'est pas possible de poser un jeton sur :

- Un jeton déjà occupé par un pion joueur (*y compris le sien*).
- Une pile de 2 jetons
- Un jeton de la même couleur

**Remarque :** Si durant 3 tours complets, aucun jeton n'est ajouté ou retiré du plateau, le joueur suivant doit ajouter un jeton.

**Déplacer son pion joueur :** Le joueur peut déplacer son pion sur n'importe quel jeton ou pile de jetons présents sur le plateau s'il n'y a pas déjà un pion adverse dessus.

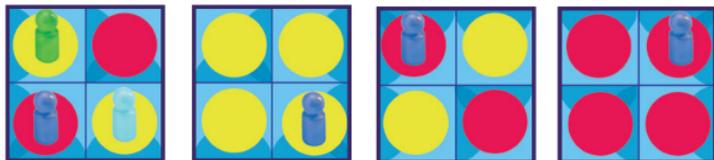
**Gagner des jetons oursins :** Lors de son tour de jeu, si un joueur réussit à réaliser un « carré de pêche », il gagne les jetons oursins qui réalisent ce carré.

**Les carrés de pêche :** Un carré de pêche est un ensemble de 4 jetons ou piles de jetons compris dans un carré de 2 cases par 2 cases.

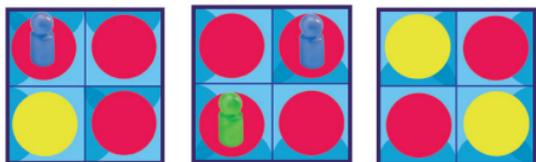
Dans le cas d'une pile de jetons : c'est le jeton du dessus qui donne la couleur de la pile. Pour être valide, le carré doit présenter les caractéristiques suivantes :

- Les jetons qui constituent les diagonales du carré doivent être de la même couleur
- Le pion du joueur doit se trouver sur un des jetons ou sur une pile qui constitue le carré
- Il ne doit pas y avoir de pion adverse sur un des jetons de la diagonale où le joueur a son pion.

Exemples de carrés de pêche valides pour le pion bleu :



Exemples de carrés de pêche invalides pour le pion bleu :



A

B

C

- A Une des diagonales est constituée d'un jeton rouge et d'un jeton jaune
- B le pion du joueur vert se trouve sur la diagonale du pion du joueur bleu
- C le pion du joueur bleu ne se trouve pas sur un des jetons du groupement.

Lorsqu'un joueur réalise un carré de pêche valide il gagne tous les jetons qui constituent ce groupement (tous les jetons des éventuelles piles et le(s) jeton(s) sous son pion), sauf ceux qui sont éventuellement sous un pion adverse.

Il récupère les jetons qu'il place devant lui, ceux-ci ne seront plus disponibles pour le jeu. Il récupère également son pion, qu'il posera sur le plateau lors de son prochain tour de jeu.

### Fin de la partie :

La partie prend fin quand il ne reste plus de jeton oursin d'une des 2 couleurs dans la réserve.

Chaque joueur comptabilise les jetons oursins devant lui, le gagnant est celui qui en a pêché le plus.