



2 à 4 joueurs
à partir de 7 ans
durée : 15 à 20 min
public **familial**



Matériel :

Boîte de 13*10*2,5 cm
60 cartes poisson
6 cartes pieuvre
1 dé spécial

Pur hasard et prise de risque, un petit jeu de "stop ou encore" sans prétention.

Le but :

Etre le meilleur pêcheur et ramener les plus gros poissons.

Comment on joue ?

Il existe 6 sortes de poissons de tailles différentes (entre 1 et 4). Seul le plus gros poisson de chaque espèce sera comptabilisé à la fin de la manche.

Les cartes poisson et pieuvre sont mélangées et posées face cachée au centre de la table.

Le premier joueur retourne une carte et la pose à côté de la pile, il peut alors décider de la garder ou de retirer une autre carte. Si la carte tirée est d'une autre espèce de poisson il peut continuer sa pêche.



La pêche prend fin quand :

- Le joueur le décide : il ramasse alors tous les poissons pêchés.
- Le joueur tire une carte poisson d'une espèce identique à l'un déjà pêché : il perd alors ces deux cartes et toutes les cartes entre les deux.
- Le joueur tire une carte pieuvre : il perd alors toute sa pêche et doit lancer le dé spécial.



Dans ce cas on ne ramasse que le poisson vert

Lancement du dé spécial : le dé est numéroté -1, 1, 1, 2, 2, 3. Ce lancé peut permettre au joueur de voler un poisson à un autre pêcheur. Il choisit sa victime et le nombre de poissons qu'il souhaite lui dérober (1, 2 ou 3). Il lance le dé, si la valeur est égale ou supérieure au chiffre annoncé il choisit la ou les cartes dans le paquet face cachée de sa victime.

Si la valeur est inférieure, il ne vole rien. Par contre, si le dé indique -1, son adversaire lui prend au hasard une carte qu'il place dans la pile de défausse. Quand il n'y a plus de cartes, chaque joueur compte ses poissons : seul le plus gros que l'on possède dans chaque espèce compte.

On mélange toute les cartes et on recommence : le premier joueur à atteindre 77 points est le gagnant.