



**Un jeu pour 3-4
joueurs de
7 ans et plus**

Comment jouer

A son tour de jeu, un joueur prend la carte au dessus de la pile



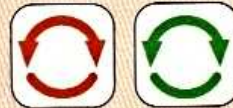
si c'est un chien, le joueur la pose devant un autre joueur et prend une carte au hasard dans son jeu.
La carte chien est retirée du jeu.



Si c'est un oiseau, le joueur lance le dé. S'il c'est un symbole rouge, il faut exécuter l'action. Si c'est un symbole vert, l'action est optionnelle, le joueur choisit de la faire ou pas.

Double flèche (1 rouge, 1 verte)

Chaque joueur prend une carte de sa main et la passe à son voisin de droite ou gauche (c'est le joueur qui a lancé le dé qui choisit). Le joueur doit prendre obligatoirement la carte et l'ajoute à sa main.



Principe du jeu

Les joueurs doivent rassembler le plus possible d'oiseaux identiques. Les plus grandes séries d'oiseaux donnent des points. Si les joueurs ont un seul ou seulement quelques oiseaux d'une collection, cela comptera comme des points négatifs.

Contenu

- 77 cartes :
 - 70 oiseaux,
 - 4 oiseaux joker multicolores,
 - 3 chiens.
- 1 dé



Point d'interrogation (1 rouge)



Le joueur pioche une carte dans la main des autres joueurs et leurs redonne une carte en échange.

Préparation du jeu

A 3 joueurs, mélanger les 77 cartes. Chaque joueur reçoit 3 cartes. Si un joueur obtient un chien, il défausse la carte chien et en reprend une nouvelle. Les 68 cartes restantes sont divisées en 4 piles disposées sur la table face cachée.

A 4 joueurs, mélanger les 77 cartes. Chaque joueur reçoit 2 cartes. Si un joueur obtient un chien, il défausse la carte chien et en reprend une nouvelle. Les 69 cartes restantes sont divisées en 3 piles disposées sur la table face cachée.

Point d'exclamation (1 vert)



Le joueur choisit une carte de sa main et la passe face cachée à un autre joueur qui doit lui redonner une carte en échange.

Un premier tas est mis face caché au centre de la table avec le dé, les autres tas sont mis de cotés pour l'instant.



Le joueur le plus âgé commence la partie.

Le jeu se déroule dans le sens horaire.

Croix noire (x 2)



Rien ne se passe

puis c'est au tour du joueur suivant.

Fin de manche

La manche se termine quand le tas de cartes est épuisé. Les joueurs peuvent conserver les oiseaux de leur main ou s'en séparer



1. Chaque joueur peut conserver 2 cartes en mains pour le prochain tour.

2. Les joueurs peuvent conserver des cartes dans leur réserve face cachée. Les points seront calculés en fonction des oiseaux contenus dans cette réserve.

Chaque joueur peut consulter les cartes de sa réserve à tout moment.

3. Chaque joueur peut libérer des oiseaux en les défaussants. Ces oiseaux ne seront pas comptabilisés dans le calcul de points.

Autres manches

Chaque nouvelle manche est jouée avec un nouveau tas de cartes. Il est placé au centre de la table de jeu. Le joueur suivant, dans le sens horaire, joue. Il prend une carte et lance le dé...

Fin de jeu

Une fois que la dernière pile de cartes est épuisée, le calcul des points peut débuter. Les joueurs ne conservent pas de carte dans leurs mains. Les joueurs conservent donc les cartes oiseaux qu'ils souhaitent conservés ou ils les défaussent.

Après cela, les joueurs comptent leur point en classant les oiseaux par type. Les cartes jokers remplacent n'importe quel oiseau.

de 1 à 3 cartes : 1 à 3 points négatifs

4 cartes : 0 points

5 cartes ou plus : 1 point par carte

Chaque carte avec un oeuf dans le nid : 1 point

Combinaison d'une carte avec un nid et une carte avec un oeuf (sans nid) : 1 pt supplémentaire

Une seule carte avec un nid vide : 0 point.

Une seule carte avec un oeuf seul (sans nid) : 0 point.



Exemple Les cartes "Faucons Pélerin" rapportent 2 points, 0 points pour l'ensemble de 4 cartes, 1 point pour une carte avec un "oeuf dans le nid", 1 point pour la carte "oeuf seul" et enfin un dernier point pour la carte "nid vide".

Après que les points aient été calculés, le joueur qui en a le plus gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs qui ont le plus de cartes l'emportent.

Variante :

Si vous voulez augmenter la difficulté du jeu, vous pouvez compter des points qu'à partir de 5 cartes (au lieu de 4), soit 5 cartes = 5 points

5 cartes ou plus

5 points en plus, peu importe combien de cartes de la même espèce ont été collectées.

Autor: Peter Neugebauer

Illustration: Michael Menzel/

Atelier Krapplack

Grafik: Schulz & Hackner

GOLDSIEBER SPIELE

Georg Reulein GmbH & Co KG

Goldsieber Spiele, Waldstr. 38

D-90763 Fürth

Art.-Nr. 618 1196

© 2004 Noris Spiele

Alle Rechte vorbehalten

Made in Germany

www.goldsieber.de

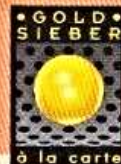


Kleine Fische est un autre jeu de cartes à succès de l'auteur Peter Neugebauer



Einer geht noch, einer beißt noch an...

Kleine Fische, große Wirkung: In diesem lebhaft sprudelnden Familienspiel ziehen meist diejenigen Spieler den Kürzeren, die nie wissen, wann es Zeit ist, einen Fang in Sicherheit zu bringen. Denn eines ist so sicher wie der Fisch im Wasser: Irgendwann taucht der Rächer der Geangelteten auf und beißt die Leine durch: zur großen Freude Ihrer Mitfischer.



Ein flottes Kartenspiel für 2-4 risikofreudige Angler ab 7 Jahren.

