

KLEINE FISCH

MATERIEL

- 60 cartes poissons (10 cartes poissons pour chaque valeur : 1, 1, 2, 2, 3, 4)
- 6 cartes pieuvre
- 1 dé pieuvre avec les nombres : 1, 1, 2, 3, 3 et -1

PREPARATION

Les 66 cartes sont mélangées et placées face cachée au milieu de la table pour servir de pioche. Le dé est placé à côté de la pioche. Le plus jeune commence et le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

DEROULEMENT DU JEU

À votre tour vous prenez une carte et la retournez à droite du paquet. Vous pouvez, soit finir votre tour en plaçant cette carte face cachée devant vous en tant que première carte de votre pile, soit continuer de jouer afin de gagner plus de cartes.

Vous avez toujours les deux possibilités quand vous retournez un poisson qui ne fait pas encore partie d'une pile. Vous pouvez continuer ou vous arrêter.

Si vous révélez un poisson, du même type qu'un autre déjà retourné dans ce tour (la taille ne compte pas) alors vous perdez toutes les cartes retournées entre ces 2 poissons (eux inclus) dans ce tour. Votre tour finit immédiatement. Ces cartes sont placées face visible dans la pile de défausse. Vous prenez les cartes restantes et vous les placez face cachée devant vous.

LE DE PIEUVRE

Si vous retournez une carte pieuvre, votre tour finit immédiatement. Vous perdez toutes les cartes poissons retournées ce tour et vous les placez, avec la carte pieuvre dans la pile de défausse. Mais maintenant vous avez le droit de voler à un joueur des cartes qu'il a déjà gagnées. Vous nommez un joueur et déclarez combien de cartes vous souhaitez lui prendre et vous lancez le dé.

- Si le dé est supérieur ou égal que votre offre, alors vous prenez les cartes au joueur désigné. En n'oubliant pas de les montrer à tout le monde avant de les placer face cachée devant vous dans votre pile.
- Si le dé est inférieur à votre offre vous ne recevez rien.
- Si le dé indique -1, vous perdez une carte si vous en possédez au moins une. Le joueur défié prend cette carte, la montre à chacun et la place dans sa propre pile.

FIN D'UN TOUR

Dès que la dernière carte du paquet est tirée et a été employée, le tour est fini. Pour chaque type de poissons on ne comptabilise que la carte ayant la valeur la plus élevée (nombre de coquillages). On additionne les points ainsi obtenus et on les note.

Le joueur avec le moins de points commence le prochain tour après avoir mélangées les cartes.

Le premier joueur à marquer 77 points ou plus, gagne.