

Pescado

Un jeu de dés pour 2 – 4 joueur à partir de 7 ans.

Auteur: Steffen Benndorf

Contenu

36 disques avec 3 poissons

5 dés blancs

2 dés gris

L'idée

Sur la table sont disposés des disques sur lesquels sont visibles trois poissons de couleurs. Les joueurs tentent d'attraper le plus de poissons possibles avec les dés.

Valeur des pièces

Trois poissons de couleurs différentes valent 1 point.

Deux poissons de même couleur et un d'une autre couleur valent 2 points.

Trois poissons de même couleur valent 3 points.

Avant de jouer

Tous les disques sont mélangés et empilés face cachée sur le côté du plateau de jeu.

On retourne 6 disques face visible et place les au milieu de la table.

Cette disposition sera appelée „mare” par la suite.

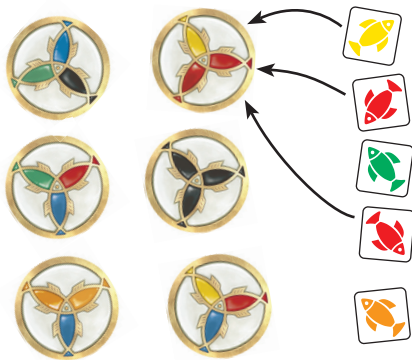
Le premier joueur est tiré au sort.

Comment jouer

Premier lancer

Le joueur dont c'est le tour commence par lancer les 5 dés blancs. Les couleurs des dés sont alors comparées aux couleurs des disques. Si 3 couleurs correspondent à la combinaison de couleurs d'un des disques, le joueur peut alors retirer ce disque de la mare et le poser face visible devant lui. Un dé peut être utilisé plusieurs fois pour participer à plusieurs combinaisons. Le joueur peut disposer devant lui chaque disque dont la combinaison de couleur est faisable avec les dés qu'il a lancés.

Une fois que toutes combinaisons des disques ont été vérifiées, le joueur lance à nouveau les dés.

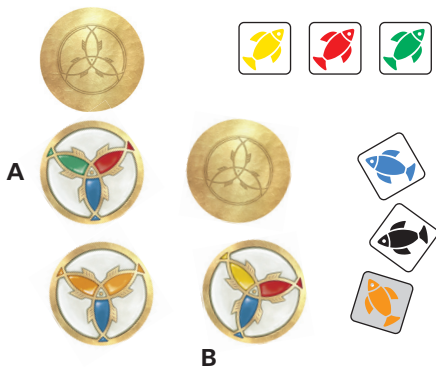


*Exemple:
Grâce à son premier
lancer, le joueur
gagne un disque.*

Second lancer

Lors du second lancer, le joueur a la possibilité d'ajouter des dés supplémentaires aux dés blancs (les dés gris). S'il veut utiliser ce droit, il doit en contrepartie retourner des disques dans la mare. S'il retourne deux disques, il obtient un dé gris, s'il en retourne quatre, il en obtient deux. Lors de ce second lancer, le joueur peut donc lancer au maximum 7 dés.

En outre, il est libre de laisser certains dés de son choix et de ne lancer que ceux qu'il désire.



EXEMPLE:

Pour faire son second lancer, le joueur décide de laisser 3 dés en place, il retourne deux disques et obtient ainsi un dé supplémentaire. 3 dés sont lancés à nouveau.

Grâce au poisson bleu et aux poissons obtenus lors du premier lancer, le joueur peut alors reproduire les combinaisons des disques A et B.

Après le second lancer, on compare à nouveau les couleurs des dés et des disques. Chaque combinaison visible sur un disque, si elle est faisable avec les dés, permet au joueur de poser le dit disque devant lui face visible. A la fin de son tour de jeu, il retourne tous ses disques face cachée et remplit la mare pour qu'elle contienne 6 disques.

C'est maintenant au joueur suivant de tenter sa chance.

Partez à la pêche

Le joueur suivant peut gagner aux dés non seulement les disques qui se trouvent dans la mare mais aussi ceux qui se trouvent devant le joueur qui le précède. Ce qui signifie qu'il peut prendre un ou plusieurs disques au joueur précédent si les dés qu'il a lancés dévoilent les bonnes couleurs.

Les disques volés peuvent être immédiatement retournés face cachée afin d'être assurés.

Le joueur peut aussi retourner certains disques du joueur précédent afin d'obtenir des dés supplémentaires (gris) lors de son second lancer.

Tous les disques qu'un joueur a gagnés et qui n'ont pas été pris par le joueur suivant peuvent être retournés afin d'être assurés une fois que le joueur suivant a terminé son tour.

Fin de partie et comptage des points

Quand on ne peut plus remplir la mare après le tour d'un joueur, la partie s'achève. Tous les disques disposés devant les joueurs sont à ce moment gagnés.

Il faut maintenant compter les points que chaque joueur a obtenus. (voir plus haut pour les valeurs des disques)

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le moins de disques qui la remporte

Règle supplémentaire:

HARPONNER DES POISSONS

A chaque fois qu'un joueur fait un triple (trois fois la même couleur) lors de son premier lancer, il déclenche la règle de harponnage. Ce qui signifie que tous les joueurs peuvent immédiatement et tous ensemble rechercher les bonnes combinaisons.

Celui qui découvre une bonne combinaison pose son doigt sur le disque en question. Chaque joueur peut poser ses doigts sur différents disques.

S'il a bien vu, il peut prendre ce disque et le placer face cachée devant lui afin de l'assurer. S'il s'est trompé, il doit se défausser d'un disque ayant la même valeur.

S'il n'a pas de disque de même valeur, il doit se défausser d'un

disque d'une valeur inférieure et s'il n'a pas de disque, il a une pénalité.

Si aucun disque ne représente une combinaison faisable avec les dés, le joueur relance une nouvelle fois la totalité des dés. Si de nouveau aucun disque ne présente une combinaison faisable, le joueur relance les dés, etc... Dès qu'un ou plusieurs disques peuvent être pris, le tour de harponnage touche à sa fin.

Le joueur qui a lancé le tour de harponnage rejoue alors. A condition qu'il n'obtienne pas à nouveau un triple, son tour se déroule normalement.

Un triple survenant lors d'un second lancer ne provoque aucun tour de harponnage.

Amusez-vous bien avec Pescado!