



8-99 jaar



2 to 4 spelers



20 min

Inhoud: 104 kaarten: 64 viskaarten, 22 koraalkaarten, 8 haai kaarten, 10 octopuskaarten. 4 stevige bordjes.

Doel van het spel: Zo veel mogelijk vissen in je eigen kleur bezitten.

Vorbereiding van het spel:

Elke speler krijgt een "visbordje", dat de kleur van zijn vissen aangeeft. Hij bekijkt het zonder het aan de anderen te tonen en legt het daarna met het plaatje naar beneden voor zich neer (hij mag er op elk moment tijdens het spel naar kijken).

Vervolgens krijgt elke speler een koraalkaart, die hij met de koraalzijde naar boven voor zich legt en die als beginpunt voor zijn school vissen dient.

De rest van de kaarten wordt geschud en in 4 (ongeveer gelijke) stapeltjes neergelegd, met de visgraatzijde naar boven. De eerste kaart van elk stapeltje wordt omgedraaid en voor het stapeltje gelegd.

Verloop van het spel:

Tijdens het hele spel werkt elke speler aan zijn school vissen, die voor hem komt te liggen. Na afloop moeten de vissen in zijn kleur in de meerderheid zijn.

Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler begint.

De speler die aan de beurt is, moet:

- Twee kaarten kiezen uit de 4 omgedraaide kaarten van de stapeltjes.
- Eén kaart toevoegen aan zijn eigen school en één aan de school van een tegenstander.
- Dan draait hij weer twee kaarten van de stapeltjes van de pot om, zodat er altijd 4 zichtbaar zijn.

Een kaart leggen:

De kaarten worden naast een of meer andere kaarten (niet diagonaal) gelegd, volgens de onderstaande regels:

- Koraal
De koraalkaarten mogen naast elke andere kaart worden gelegd en elke viskaart mag naast een koraalkaart worden gelegd.

- Vis
Een viskaart mag naast een andere viskaart worden gelegd als de kaarten minstens één gemeenschappelijk kenmerk hebben (kleur van de vis, kleur van de achtergrond of beide).

- Haai
De haai kaarten worden op de viskaarten gelegd. De haaien eten de vissen op en verwijderen deze uit het spel. De haai kaarten worden altijd op de scholen van de tegenstander gelegd.
Opmerking 1: naast een haai kunnen viskaarten of koraalkaarten worden gelegd.
Opmerking 2: als er 4 haaien in de pot verschijnen, moet een van de kaarten worden weggelegd en de volgende kaart van deze pot worden omgedraaid.

- Octopus:
Wanneer er een octopuskaart in de stapel verschijnt, wordt deze automatisch gegeven aan de speler die de meeste koraalkaarten in zijn school heeft. Deze speler legt de octopuskaart op een van zijn koraalkaarten. Als meerdere spelers evenveel koraalkaarten hebben, wordt de octopuskaart weggelegd. Daarna wordt de volgende kaart van deze pot omgedraaid. Naast een octopus kan een viskaart of koraalkaart worden gelegd.

- De vissenvloek:
Wanneer 3 kaarten met dezelfde achtergrond horizontaal of verticaal naast elkaar liggen, slaat de vissenvloek toe: de vissen worden opgeofferd en de 3 kaarten worden omgedraaid, zodat de visgraatzijde zichtbaar wordt.
Let op: vanaf nu mogen er alleen nog koraalkaarten naast deze visgraatkaarten worden gelegd.

Einde van het spel:

Wanneer 3 stapels van de pot op zijn, is het spel afgelopen.

Elke speler telt nu zijn punten. Hij krijgt:

- 1 punt voor elke vis in zijn eigen kleur die in zijn eigen school of in de scholen van zijn tegenstanders aanwezig is. (**Opmerking:** het aantal vissen wordt geteld, dus een kaart met 2 vissen levert 2 punten op).
- 3 punten als zijn eigen kleur vissen in zijn eigen school in de meerderheid is.
- 1 punt voor elke octopus in zijn school.
- 2 punten als hij de speler is met de meeste haaien in zijn school (als twee of meer spelers evenveel haaien hebben, krijgen al deze spelers 2 punten).

Wie wint?

De speler met de meeste punten is de winnaar. Als twee of meer spelers evenveel punten hebben, wint de speler met de meeste vissen in zijn school.

Een spel van Antoine RABREAU

F Règles du jeu

Kuna yala



De 8 à 99 ans



2 - 4 joueurs



20 min

Contenu : 104 cartes : 64 poissons, 22 coraux, 8 requins, 10 pieuvres. 4 tuiles épaisses poisson.

But du jeu : Avoir le plus de poissons de sa couleur.

Préparation du jeu :

Chaque joueur reçoit une tuile « poisson », lui indiquant sa couleur de poissons. Il la regarde secrètement et la pose devant lui, face cachée. (Il pourra la regarder à tout moment de la partie).

Puis, chaque joueur reçoit une carte « corail » qu'il pose, face corail visible, devant lui et qui servira de point de départ de son banc de poisson.

Le reste des cartes est mélangé et posé en 4 pioches (approximativement identiques) faces arrêtes de poisson visibles. On retourne la 1ère carte de chacune des piles que l'on pose devant.

Déroulement du jeu :

Tout au long du jeu, chaque joueur va constituer un banc de poissons devant lui. En fin de partie, il faudra que sa couleur de poisson soit majoritaire sur la table.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence.

Lors de son tour de jeu, le joueur doit :

- Choisir deux cartes parmi les 4 cartes visibles de la pioche.
- En poser **une dans son banc de poissons et une dans le banc de poissons d'un adversaire.**
- Puis, il retourne 2 cartes de la pioche afin qu'il y en ait toujours 4 visibles.

Poser une carte :

Les cartes se posent de façon à être adjacente (pas en diagonale) à une ou plusieurs carte(s), selon les règles suivantes :

- Les Coraux
Les cartes « corail » peuvent être posées à **côté de n'importe quelle carte** et on peut poser n'importe quelle carte poisson à côté d'un corail.
- Un poisson
Une carte « poisson » peut se poser à côté d'une autre carte poisson à **la condition qu'elles aient au moins un critère commun** (la couleur du poisson, la couleur du fond marin ou les deux).

• Les requins

Les cartes « requin » se posent **au dessus des cartes « poisson »**.

Les requins mangent les poissons et élimine ces poissons du jeu.

Les cartes « requin » se posent **toujours sur les bancs de poisson adverses.**

NB1 : À côté d'un requin, on peut poser des cartes « poisson » ou des cartes « corail ».

NB2 : Si dans la pioche, 4 requins apparaissent, on défausse l'une des cartes et on retourne la carte suivante de la pioche correspondante.

• Les pieuvres :

Lorsqu'une carte « pieuvre » apparaît dans la pioche, elle est **donnée automatiquement au joueur ayant le plus de cartes « corail » dans son banc** de poissons.

Celui-ci la **pose au-dessus d'une de ses cartes « corail »**.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes « corail », la pieuvre est défaussée.

Puis on retourne la carte suivante de la pioche correspondante.

On peut poser des cartes « poisson » ou « corail » à côté d'une pieuvre.

• La malédiction des poissons :

Lorsque **3 cartes de même fond** se suivent horizontalement ou verticalement, la malédiction des poissons frappe : les poissons sont sacrifiés et les 3 cartes **sont retournées faces « arête de poisson » visibles.**

Attention : Désormais, seules des cartes « corail » pourront être posées à côté des cartes « arête de poissons ».

Fin de partie :

La partie se termine lorsque 3 piles pioche sont épuisées. Chaque joueur compte alors ses points. Il reçoit :

- 1 point pour chaque poisson de sa couleur présent dans son banc ainsi que dans les bancs de ses adversaires. (**NB :** On compte le nombre de poisson : une carte avec 2 poissons rapporte 2 points).
- 3 points si dans son propre banc de poisson, sa propre couleur de poisson est majoritaire.
- 1 point pour chaque pieuvre dans son banc.
- 2 points pour le joueur ayant **le plus de requins dans son banc de poissons.** (S'il y a égalité de requins, alors tous les joueurs concernés gagnent 2 points)

Qui gagne : Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

S'il y a une égalité, on départage les joueurs : celui ayant le plus de poissons dans son banc de poissons remporte la partie.