



FishCLUB™



David Wexler



Exemple de 5 poissons rouges qui ne se touchent pas correctement : Il y a un petit espace entre le poisson du haut et le reste du groupe. Il n'y a donc pas un groupe de 5 poissons.

1 BUT DU JEU

Rassemblez 5 de vos poissons rouges ou bleus pour former un banc de la même famille et gagner la partie. Vos 5 poissons doivent former un banc continu entre eux pour remporter la victoire. Mais attention aux autres espèces aquatiques qui pourraient venir perturber votre formation. Une séparation de quelques millimètres et vous ne pourrez pas prétendre être un banc de poissons digne de ce nom !

2 MISE EN PLACE

Installez l'aquarium sur une surface plane. Puis, prenez chacun :

- une famille de 9 poissons (rouges ou bleus)
- deux hippocampes
- deux poissons jaunes
- un coquillage
- une étoile de mer

MATÉRIEL DU JEU

- 1 aquarium
- 9 poissons rouges
- 9 poissons bleus
- 4 hippocampes
- 4 petits poissons jaunes
- 2 coquillages
- 2 étoiles de mer



La partie se joue à tour de rôle en commençant par le joueur qui a vu en dernier un poisson.

3 DÉROULEMENT DU JEU

À chaque tour de jeu, vous devez ajouter un animal de votre choix dans l'aquarium en le glissant par le haut du bocal afin que la pièce rentre entièrement à l'intérieur. Vous pouvez placer soit un de vos poissons pour essayer de former votre banc, soit ajouter un autre animal de votre réserve pour essayer de gêner votre adversaire.



Exemples d'un groupe de 5 poissons rouges qui se touchent parfaitement. Le joueur qui possède les poissons rouges remporte la partie.

4 FIN DU JEU

La partie peut se terminer de plusieurs manières :

- Si vous parvenez à former votre banc de 5 poissons correctement sans qu'ils ne débordent du bocal, vous gagnez immédiatement la partie.
- Si à votre tour un de vos animaux déplace des poissons de l'autre joueur et que vous lui formez un banc de 5 poissons de sa famille, votre adversaire gagne la partie.
- Si vous avez simultanément créé un banc de 5 poissons de votre famille et un banc de votre adversaire, alors il y a match nul.
- Si vous n'avez plus de pièce au début de votre tour OU qu'aucune de vos pièces restantes ne peut entrer entièrement dans l'aquarium, alors le jeu est terminé. Le gagnant est le joueur avec le plus grand groupe de poissons connectés.
- Si les deux joueurs sont à égalité, regardez le deuxième plus grand groupe, et ainsi de suite. Si un gagnant ne peut pas être déterminé de cette manière, le jeu se termine par une égalité.



Remarques :

- Vous ne pouvez pas secouer l'aquarium pour que les poissons à l'intérieur se déplacent.
- La pièce que vous laissez tomber ne doit pas être en contact avec une autre au moment où vous la lâchez.
- Vous devez lâcher votre pièce du haut de l'aquarium sans la jeter excessivement fort.




blue orange
Hot Games Cool Planet

© 2020 Blue Orange Edition. Fish Club et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, www.blueorangegames.eu