

Dé-pêche !

Le jeu de pêche inversé aux proportions aquatiques !

Votre groupe de pêcheurs a mis le turbot aujourd'hui. Les poissons sautent littéralement dans vos bateaux. En fait, tellement de poissons atterrissent sur le ponts qu'ils surchargent les navires et menacent de les faire chavirer. La façon de régler cette situation calamiteuse est de remettre toute cette pêche à la mer avant que vous ne passiez vous-même à la baille. Le gagnant est le premier marin à se débarrasser de tous ses poissons. Bonne chance, et que votre bonne étoile (de mer) veille sur vous !

Dé-pêche ! est pour 2 à 6 joueurs âgés de 5 ans ou plus, et prend environ 15 minutes.

LANCER VOTRE LIGNE (PRÉPARATION)

1. Mélanger les cartes, et distribuer 7 poissons (face cachée) à chaque joueur. Les cartes restantes forment la mer.
2. Prendre les 4 premières cartes de la mer (face cachée) et les mettre de côté pour former la défausse.
3. Les joueurs maintiennent leur bateau (leur main) de manière à ce que tout le monde voie leurs cartes sauf eux-mêmes.
4. Le joueur assis à gauche du donneur commence, et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les 4 poissons standards

(Chaque groupe est numéroté de 1 à 10)



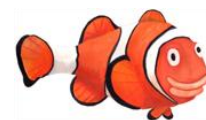
**Poisson
rouge**



**Chien de
mer**



**Poisson arc-
en-ciel**



Poisson clown

PÊCHE ET REMISE À LA MER (TOUR DE JEU)

Quand nécessaire, n'importe quel autre pêcheur peut prendre le ou les poissons demandés de la main du joueur et les relâcher dans la défausse. Dans le but de soutenir les pratiques de pêche durables, les poissons relâchés ne peuvent pas être repêchés, et restent dans cette pile.

1. À son tour, chaque joueur choisi un nombre (entre 1 et 10) ou un type de poisson spécial (voir plus bas).
2. Si ce nombre/poisson spécial n'est pas présent dans sa main, les autres joueurs annoncent "Pêche !". Le joueur doit donc repêcher un poisson dans la mer.
3. Si ce nombre/poisson spécial est présent dans sa main, les autres joueurs annoncent "Dé-pêche !", et débarrassent son bateau de toutes les cartes correspondantes. (les effets des poissons spéciaux ne s'appliquent pas). Le joueur peut ensuite
 - a. Choisir un nombre ou poisson spécial une seconde fois, sans risque si le choix est incorrect.
OU
 - b. Prendre un poisson spécial du bateau d'un autre joueur, l'utiliser, et le relâcher immédiatement.
4. C'est au joueur suivant de continuer.
5. Le(s) premier(s) joueur(s) à avoir relâché tous les poissons de son/leur bateau gagne(nt) !

Poissons spéciaux

(3 de chaque)



**Étoile
des mers**

Choisir n'importe quel type de poisson. Tous les poissons de ce type sont relâchés de tous les bateaux.



**Poisson
volant**

Sans regarder sa main, le joueur choisi un poisson et le relâche. Les poissons correspondants sont ensuite relâchés de tous les autres bateaux.



**Poisson-
hérisson**

Fait piocher 2 nouvelles cartes à un autre joueur.



**Poisson
lion**

Le joueur choisit 2 poissons de sa main et les retourne pour les regarder. Il pêche ensuite un nouveau poisson.

Concept et développement : Sean Carroll

Règles : Sean Carroll & Kerrie Hudson

Illustrations : Jenny Cuthbert

Conception graphique : Jenny Cuthbert & Sean Carroll

Traduction française : Olivier Mehani

Testeurs : Nathan Anderson, Mario Ara, Victor Areces, Dylan Belsey, Julia Carroll, Al Caynes, Anthony Condos, Eric Condos, Aaron Daniels, Kory Hearn, Lindsay Heming, David Parkes, Ben Potts, Andrew Skinner, Christine Stamatakis, Shawn Stamatakis, Simon Taylor, Alison Thomas, Cameron Touzell, Boris Tovirac and Andrew Walker.

Dé-pêche!TM & © 2016. 93 Made Pty Ltd. Ce jeu et toutes les marques déposées, incluant les caractères distinctifs des éléments graphiques, termes et symboles utilisés, sont la propriété de 93 Made Pty Ltd et sont protégés dans le monde entier. Ils ne peuvent être reproduits en tout ou partie sans l'accord écrit de 93 Made Pty Ltd.

www.93madegames.com.au