



# Chat-Pêche!



**Un léger jeu  
de pêche de :**  
Dennis Kirps &  
Jean-Claude Pellin

**De 2 à 4 joueurs  
À partir de 7 ans**

**Illustrateur :**  
Gediminas Akelaitis

**Matériel de jeu :**

**53 cartes**

36 cartes „étang“

12 cartes d'équipement

4 seaux

1 carte premier joueur (flotteur)

**règle du jeu**

## But du jeu:

Le but du jeu est d'avoir le plus de poissons (chaque poisson vaut un point) et le moins de pierres possibles (chaque pierre vaut un point en moins).

## Préparation du jeu:

Chaque joueur reçoit un set de pêche d'une couleur (1x matou, 2x cartes vides) qui forme la main (aussi les vides !).  
1 seau de la même couleur est placé devant chaque joueur.

Toutes les cartes "étang" sont mélangées et placées face cachée comme pioche sur la table.

Le joueur le plus jeune reçoit la carte premier joueur et commence la partie.



## Déroulement de la partie :

**Une partie se joue en quatre tours.**

**Pendant un tour, on distingue 5 phases:**

**Phase 1 :** remplir l'étang

**Phase 2 :** poser sa canne à pêche

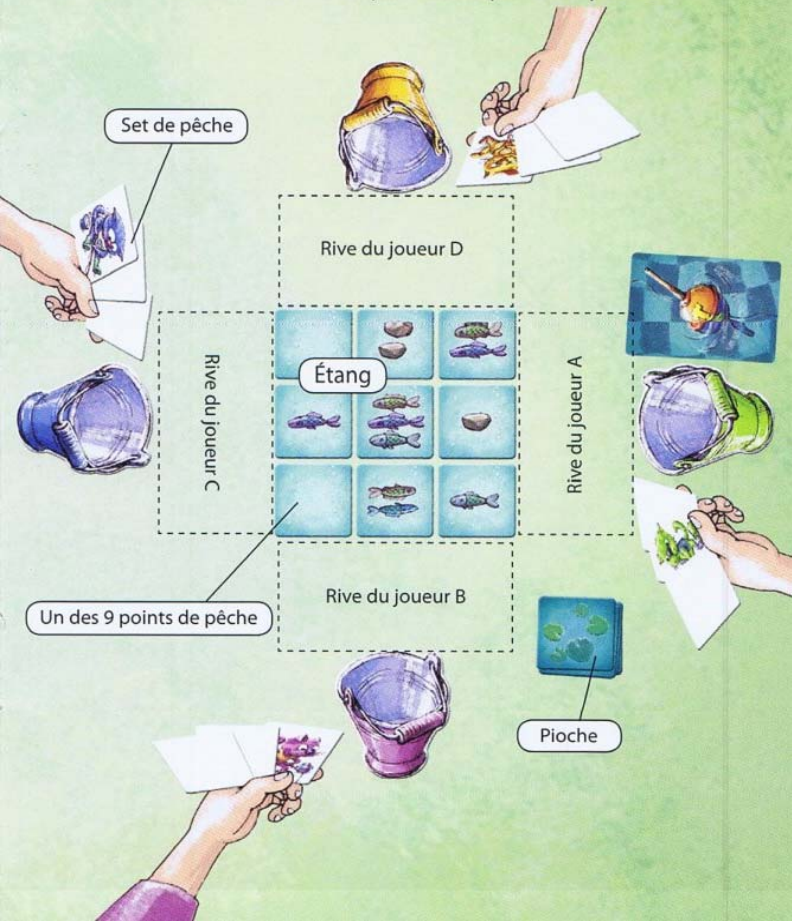
**Phase 3 :** attirer les poissons (facultatif)

**Phase 4 :** pêcher (obligatoire)

**Phase 5 :** passer la carte premier joueur

## Phase 1: Remplir l'étang

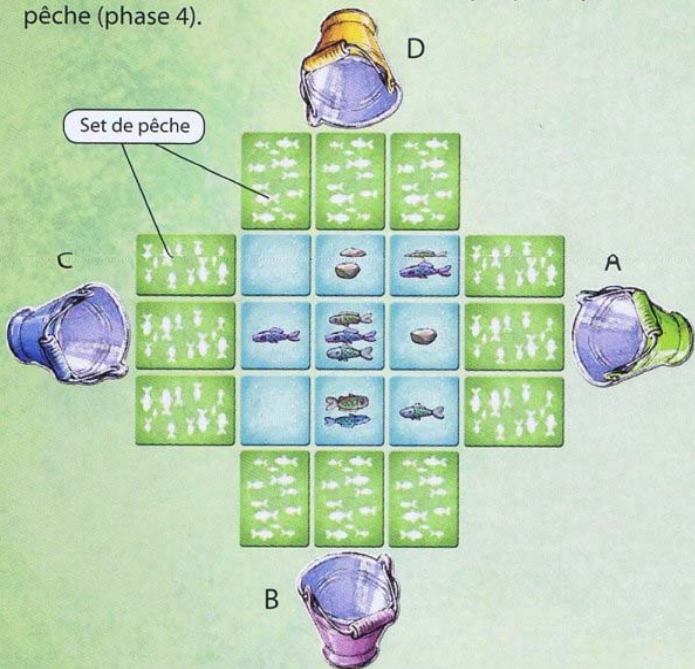
Au début de chaque tour, les 9 premières cartes de la pioche sont placées face visible comme étang (3x3) au milieu de la table. Chaque côté de l'étang correspond à une rive et chacune des 9 cartes correspond à un point de pêche.





## Phase 2 : Poser sa canne à pêche

Chaque joueur pose face cachée une carte d'équipement devant chacune de ses colonnes. La carte matou désigne la colonne dans laquelle le joueur veut pêcher ce tour-ci. Les deux cartes vides ont comme simple but de cacher l'intention des joueurs. Une fois que tous les joueurs ont posé leur cartes, celles-ci ne peuvent plus être retournées jusqu'à la phase de pêche (phase 4).



## Phase 3 : Attirer les poissons

Le joueur en possession de la carte premier joueur commence à attirer les poissons.

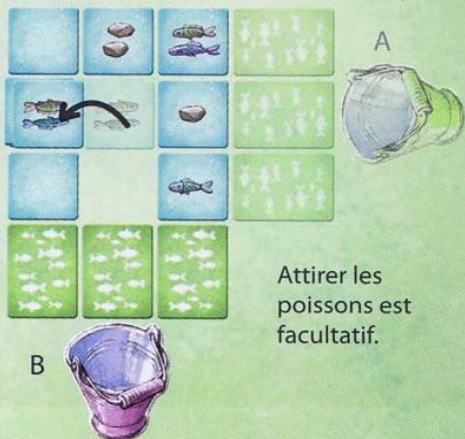
Le fait d'attirer les poissons veut dire que les cartes correspondantes à un point de pêche (toutes les carte de ce tas) sont déplacées verticalement ou horizontalement (pas en diagonale !) vers un point de pêche adjacent.

*Exemple  
de la vue du  
joueur A :*



Si pendant la partie plusieurs cartes se trouvent sur un même point de pêche, la totalité de ces cartes change de place. Il est interdit de regarder les cartes dans le tas attiré. Les joueurs effectuent cette action à tour de rôle, donc il est possible qu'un même tas de cartes se déplacera à plusieurs reprises.

*Exemple  
de la vue du  
joueur B :*

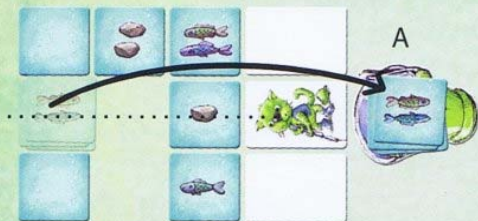


Attirer les  
poissons est  
facultatif.

## Phase 4 : Pêcher

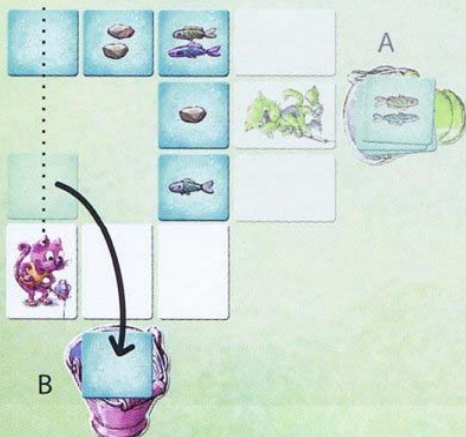
Le joueur en possession de la carte premier joueur commence à pêcher, c'est-à-dire que pour le moment c'est lui seule qui retourne ses cartes d'équipement. La carte matou définit la colonne dans laquelle le joueur doit pêcher. Le joueur pêche une carte (ou un tas de cartes) se trouvant dans la colonne devant son matou et place sa prise dans son seau.

*Exemple de la vue du joueur A :*



Dans le sens des aiguilles d'une montre les autres joueurs joueront de la même façon. Il est possible que pendant un tour la colonne devant son matou se vide avant que le joueur ne puisse pêcher; alors le joueur ne peut rien pêcher ce tour-ci. Toutefois un joueur qui peut pêcher est obligé de le faire, même si cela ne lui rapporte que des cartes vides ou des cartes avec des pierres.

*Exemple de la vue du joueur B :*





Toutes les cartes qui ne sont éventuellement pas pêchées pendant le tour restent en place et sont recouvertes lors du prochain tour par une des 9 nouvelles cartes qui servent à remplir l'étang. Il est ainsi possible que certains points de pêche contiennent plusieurs cartes mais il est interdit de regarder les cartes à l'intérieur des tas.

## **Phase 5 : Passer la carte premier joueur**

Le joueur qui est en possession de la carte premier joueur la passe à son voisin de gauche.



## **Fin du jeu :**

Le jeu prend fin après quatre tours.

## **Décompte :**

A la fin du jeu, chaque joueur compte le total des poissons dans son seau et en déduit le nombre de pierres récoltées. Le joueur avec le plus de points remporte le concours de pêche. En cas d'égalité, le joueur qui a le moins de pierres dans son seau gagne.



© 2014 D. Kirps / J-C. Pellin



PMWD SIEGE SOCIAL  
97 avenue Emile Zola, 7505 Paris, France  
contact@pmwd.fr • www.prwd.fr

**LOGIS**

© 2014 SAVAS TAKAS IR KO, UAB  
Didžioji g. 4, LT-01128 Vilnius • info@logis.lt • www.logis.lt