



Fishing party est un jeu de cartes pour 2 à 5 pêcheurs à partir de 8 ans.



Chaque partie dure environ 30 minutes et peut se dérouler en intérieur ou en extérieur, entre amis ou en famille.

Fishing party fonctionne comme un véritable concours de pêche.

Pour gagner la partie vous devrez capturer le plus beau spécimen de chacune des 6 espèces de poissons qui nagent dans la rivière : 3 espèces de carnassiers : brochet, sandre et black-bass et 3 espèces de salmonidés : truite fario, omble de fontaine et truite arc en ciel.

Pour se faire, chaque joueur dispos devant lui d'une **canne à pêche** qu'il pourra équiper de **leurres** qui lui permettront de capturer les **poissons**.

Devant eux, les joueurs auront 6 cartes qui représentent le magasin de pêche, ou ils pourront venir prendre des cartes à leur tour.

Dans sa main le joueur dispose au départ de 6 cartes, dans ces cartes, il trouvera des leurres, des poissons et des équipements.

A son tour le joueur peut réaliser une action au choix :

- soit échanger jusqu'à 3 cartes de sa main, avec le magasin de pêche, ou avec la pioche, ou avec les deux.
- soit essayer de capturer un poisson : Par exemple dans ma main, je possède un brochet et un leurre pouvant le capturer. Je devrai donc poser le leurre à côté de ma canne, poser le poisson recherché et lancer le dé. Si je tire un 2, un 3 ou un 4, ce brochet est capturé et va dans mon vivier, il comptera à la fin de la partie. Si je tire un autre chiffre, le brochet et le leurre retournent dans ma main.

Attention le vivier d'un pêcheur ne peut contenir qu'un seul poisson de chaque espèce, donc je pourrai en pêcher un plus gros mais je devrai remettre le plus petit dans la défausse. La carte leurre reste devant le pêcheur, il pourra en changer lors de son prochain tour si il le souhaite ou la réutiliser.

Attention on ne peut pas essayer de capturer les cartes poissons dans le magasin de pêche !

Cependant une partie de pêche n'est pas de tout repos et vos adversaires vont



pouvoir jouer des cartes pour vous embêter :

- comme **Blessure**, qui vous fera sauter un tour, sauf si vous utilisez une carte **trousse de soins** pour vous soigner immédiatement.
- **Pris au fond**, qui vous fera perdre un leurre
- **Fil cassé** qui, lorsque vous serez en train d'essayer de capturer un poisson, vous fera perdre le leurre et le poisson !

Vous aurez aussi des cartes bonus :

- temporaire comme **Attractif**, qui permet de relancer un dé en cas d'échec lors d'une capture
- ou permanentes comme **gants**, qui protège des cartes blessures, **GPS**, qui permet de piocher 7 cartes au lieu de 6 en début de chaque tour et **Lunettes**, qui permet de renouveler les 6 cartes du magasin de pêche avant d'en prendre.

Il existe aussi des cartes **supplément de poids** que l'on peut ajouter à un poisson que l'on veut capturer. Mais attention si la capture échoue, la carte supplément de poids est défaussée. Si vous échangez un poisson du vivier et qu'il possédait une carte supplément de poids elle est aussi défaussée.

La partie se termine lorsqu'un pêcheur a capturé les 6 espèces de poissons différentes. On termine le tour et les joueurs comptent leurs points.

Comptage des points :

- 2 points pour le pêcheur qui a capturé le plus de poissons
- 2 points pour le pêcheur qui a le plus grand poids total de poissons
- 1 point pour le plus gros poisson de chaque espèce
- En cas d'égalité, celui qui a fait le plus grand total de poids a gagné

Fishing Party « Partie de Pêche »

Auteur : Samuel Garnier

Illustrateur : Jean-Michel Girard

Editeur Dôlôcus

Distributeur France : LeJeuduPêcheur.com

Prix de vente public : 19,90 €

Contact : infos@maisonpechenature.fr



De 2 à 5 joueurs
A partir de 8 ans
Partie de 30 mn