



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 tête 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 » apparait 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.