

SERAS-TU LE PREMIER  
À SAISIR LA BOUÉE ?



IL FAUT SAISIR LA BOUÉE  
POUR ÊTRE SAUVÉ !



2 - 6 JOUEURS  
6 - 99 ANS



15-45 MIN



# LE JEU

## INTRODUCTION

Vous faites partie d'un équipage de pêcheurs qui part en mer. Mais voilà que vous avez pris la mauvaise direction et avez quitté la voie conseillée par la Capitainerie. Vous vous retrouvez donc au milieu d'une énorme tempête. C'est à ce moment-là que vous vous apercevez que vous êtes partis sans bouée. Afin d'éviter le naufrage, vous devez commencer par appeler à l'aide, puis tenter tant bien que mal de retrouver votre route pour rejoindre au plus vite la Capitainerie qui vous donnera la bouée salvatrice avant de repartir à la pêche !



### **BUT DU JEU:**

Pour gagner il faut réussir à aligner devant soi et le plus vite possible, les «4 cartes sauvetage» et pêcher le plus de poissons.

Mais pour y arriver, il faudra persévérer et faire preuve de stratégies pour contrecarrer les attaques de requins, de pirates ou passer au travers de la tempête...

## DÉBUTER LA PARTIE

- 2 - 6 joueurs (en individuel ou par équipe)
- 1 pioche + 1 défausse face révélée aux participants
- On distribue 5 cartes par personne
- Le joueur le plus âgé commence la partie
- Le premier joueur pioche une carte puis joue sur la table ou jette sa carte dans la défausse. C'est au joueur suivant de jouer et ainsi de suite
- La manche se termine lorsque la pioche est vide
- Le jeu se joue en 3 manches = le nombre total de poissons pêchés détermine le gagnant de la partie.
- À la fin de chaque manche, toutes les cartes sont remises en jeu.



## RÈGLES DU JEU:

### PRIORITÉ AU SAUVETAGE !

Pour avoir des chances de gagner la partie, il faut poser devant soi et le plus rapidement possible au cours de la partie, la série de 4 cartes «SAUVETAGE».

Attention, il n'est pas possible de poser ces cartes si une attaque est en cours, ni dans le désordre.

Il y a un ordre à respecter, les étapes sont numérotées de 1 à 4 et pour s'en souvenir voici une petite explication:



Si tu es perdu(e) ou que tu es sur le point de faire naufrage, la première chose à faire c'est d'envoyer un signal de détresse vers le ciel. Appelle à l'aide !



Il peut arriver de se tromper et de prendre une mauvaise direction mais il est toujours possible de retrouver la bonne voie...



À présent, fais demi-tour au plus vite et tant qu'il est encore temps ! Il te faut changer de cap et revenir sur la bonne voie !



### RESKP !!!

Maintenant, saisis la bouée lancée par la Capitainerie. Ne la lâche plus !

**Annonce à tous que tu es un rescapé en criant «ResKP» !**



### C'EST PARTI !

Le premier joueur tire une carte dans la pioche.

il peut :

- soit la garder, dans ce cas il devra jouer une des 5 cartes qu'il a en mains.
- soit la poser chez un adversaire s'il a déjà posé au moins une carte «SAUVETAGE».
- soit la jeter dans la défausse, face dévoilée aux autres joueurs

La défausse:

- Il est possible de piocher dans la défausse (à la place de la pioche) si la carte qui se trouve sur le dessus intéresse le joueur dont c'est le tour.

### LA PÊCHE

Pour débiter sa pêche, il est indispensable d'avoir aligné devant soi, les 4 cartes «SAUVETAGE».



### Poser un «ATOUT»

La carte «ATOUT» immunise le joueur qui la possède contre le piège correspondant pour toute la manche en cours. Il est possible de poser un «ATOUT» soit:

- en prévention d'un piège.
- en réponse à un piège dans le cas où le joueur ne dispose pas de carte «SOLUTION» correspondante dans son jeu.

### Piéger un adversaire

- Pour piéger un adversaire, il faut que celui-ci ait déjà posé devant lui, au minimum, la 1ère carte «SAUVETAGE»
- Il n'est pas possible d'accumuler les cartes «PIÈGE» devant un adversaire.
- Il n'est pas possible de bloquer un adversaire si celui-ci est immunisé par une carte «ATOUT» (orque, ancre ou drapeau blanc).

### Contrer un piège

- Il est possible de contrer tous les pièges. À chaque «PIÈGE» sa carte «SOLUTION» correspondante (cf tableau ci-dessous)
- Si on joue en équipe, il est possible d'aider un co-équipier «piégé» en posant sur sa carte piège, la carte solution adéquate. Cette action comptera comme un tour de jeu classique.

| <p><b>CARTES «PIÈGE»</b><br/>empêchent un adversaire de pêcher et/ou d'aligner ses cartes «SAUVETAGE»</p> | <p><b>CARTES «SOLUTION»</b><br/>annulent l'action d'une carte «PIÈGE»</p>            | <p><b>CARTES «ATOUT»</b><br/>immunisent le joueur qui la place devant lui contre le «PIÈGE» correspondant</p> |
|---|--|---|
|                        |  |                          |
|                        |   |                          |
|                        |   |                          |

# LES PARADES....



## LA CARTE RESKP

est mise de côté dès le début du jeu. Elle n'est donc pas distribuée.

Sera remise au premier joueur qui a aligné ses 4 cartes «SAUVETAGE» et qui crie «ResKP» ! Cette carte permettra au joueur d'être protégé tout le tour suivant (pour une partie avec 3 joueurs min) contre toutes les attaques (pirates, requins, tempête, orque, baleine, longue-vue, filet) ou lors de la prochaine attaque pour une partie à 2 joueurs.



## LA CARTE «ORQUE»

peut être utilisée soit comme un «ATOOUT» contre les requins, soit comme un «mange poissons» chez un adversaire à savoir, retirer de la pêche de l'adversaire 3 cartes «POISSONS» au choix.

Les poissons mangés sont jetés au centre de la table.

Lorsque la carte «ORQUE» est jouée comme une «attaque» pour manger les poissons d'un autre, elle est jetée dans le tas de cartes non rejouables.

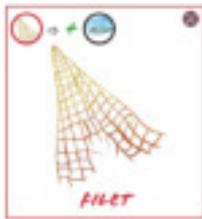


## CARTE «COUP DE POUCE»

permet de jouer 2 cartes dans le même tour: 1 carte à poser chez un adversaire que l'on souhaite aider (piège interdit à ce moment) et 1 carte pour soi.

Cette carte a peu d'intérêt pour une partie à 2 joueurs.

Lorsqu'elle est jouée, la carte «COUP DE POUCE» est jetée au centre de la table.



## LA CARTE «FILET»

permet de prendre 1 carte «POISSONS» de son choix dans la pêche d'un adversaire. Elle ne se joue qu'une fois les 4 cartes «SAUVETAGE» posées. Le joueur rajoute ainsi à sa pêche les poissons récupérés.

Elle ne peut être utilisée si le joueur est lui-même bloqué par une carte «PIÈGE».

Lorsqu'elle est jouée, la carte «FILET» est jetée au centre de la table, dans le tas de cartes non rejouables.



## LA CARTE «LONGUE-VUE»

permet de regarder les cartes d'un adversaire et d'en échanger une avec lui.

Après avoir été jouée, la carte «LONGUE-VUE» est jetée au centre de la table, dans le tas de cartes non rejouables.



## LA CARTE «BALEINE»

posée chez un adversaire, elle lui fait perdre un tour.



## CARTE «PIEVRE»

doit être jouée au milieu de la table. Le joueur qui la pose doit mettre sa main dessus et les autres joueurs aussi. Le dernier qui pose sa main perd son prochain tour.

Lorsqu'elle est jouée, la carte «PIEVRE» est jetée au centre de la table, dans le tas de cartes non rejouables. À deux joueurs, cette carte a la même fonction qu'une carte «BALEINE».

# CONSTITUTION DU JEU

- 108 CARTES AU TOTAL
- 24 CARTES "SAUVETAGE" ( S.O.S x6, boussole x6, gouvernail x6, bouée x6)
- 18 CARTES "PIÈGE" (pirates x4, requins x4, tempête x4, filet x3, baleine x3)
- 16 CARTES "SOLUTION" (soleil x8, épée x8)
- 3 CARTES "ATOUT" (orque x1, drapeau blanc x1, ancre x1)
- 35 CARTES "POISSONS"
- 1 CARTE "PÊCHE MIRACULEUSE" (10 poissons)
- 2 CARTES "BONNE PÊCHE" (5 poissons)
- 3 CARTES "FILET"
- 3 CARTES "LONGUE-VUE"
- 2 CARTES "COUP DE POUCE"
- 1 CARTE "RESKP" (mise de côté pour récompenser le 1er joueur qui a aligné ses 4 cartes «sauvetage» et a annoncé qu'il est le 1er ResKP)
- 3 CARTES "PIEUVRE"

## DISPOSITION DES CARTES

**CARTE RESKP**  
RÉSERVÉE POUR  
CELUI QUI POSE EN  
PREMIER SA 4ÈME  
CARTE SAUVETAGE ET  
QUI CRIE «RESKP»



PIOCHE DÉFAUSSE

**SUR LE CÔTÉ DE LA TABLE**

**CARTE «PIÈGE» POSÉE PAR LES  
ADVERSAIRES**

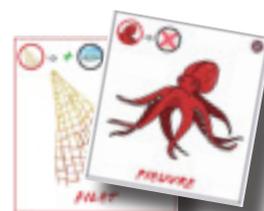


**CARTE «SOLUTION» CORRESPONDANTE  
ET/OU ATOUT POUR SE DÉBLOQUER**



**4 CARTES DE SAUVETAGE À ALIGNER  
POUR POUVOIR PÊCHER**

**DEVANT LE JOUEUR**



**CARTES JOUÉES ET  
NON REJOUABLES  
AU CENTRE**



**PÊCHE DU JOUEUR  
POSSIBLE QUAND  
SAUVETAGE COMPLET**

**ESPACE DE  
JEU DU  
JOUEUR**

# ON COMPTE LES POINTS ?

| <i>NOMBRE DE POISSONS PÉCHÉS</i> | <i>JOUEUR 1</i><br>..... | <i>JOUEUR 2</i><br>..... | <i>JOUEUR 3</i><br>..... | <i>JOUEUR 4</i><br>..... | <i>JOUEUR 5</i><br>..... | <i>JOUEUR 6</i><br>..... |
|----------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <i>MANCHE 1</i>                  |                          |                          |                          |                          |                          |                          |
| <i>MANCHE 2</i>                  |                          |                          |                          |                          |                          |                          |
| <i>MANCHE 3</i>                  |                          |                          |                          |                          |                          |                          |
| <i>TOTAL PARTIE</i>              |                          |                          |                          |                          |                          |                          |

| <i>NOMBRE DE POISSONS PÉCHÉS</i> | <i>JOUEUR 1</i><br>..... | <i>JOUEUR 2</i><br>..... | <i>JOUEUR 3</i><br>..... | <i>JOUEUR 4</i><br>..... | <i>JOUEUR 5</i><br>..... | <i>JOUEUR 6</i><br>..... |
|----------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <i>MANCHE 1</i>                  |                          |                          |                          |                          |                          |                          |
| <i>MANCHE 2</i>                  |                          |                          |                          |                          |                          |                          |
| <i>MANCHE 3</i>                  |                          |                          |                          |                          |                          |                          |
| <i>TOTAL PARTIE</i>              |                          |                          |                          |                          |                          |                          |

| <i>NOMBRE DE POISSONS PÉCHÉS</i> | <i>JOUEUR 1</i><br>..... | <i>JOUEUR 2</i><br>..... | <i>JOUEUR 3</i><br>..... | <i>JOUEUR 4</i><br>..... | <i>JOUEUR 5</i><br>..... | <i>JOUEUR 6</i><br>..... |
|----------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <i>MANCHE 1</i>                  |                          |                          |                          |                          |                          |                          |
| <i>MANCHE 2</i>                  |                          |                          |                          |                          |                          |                          |
| <i>MANCHE 3</i>                  |                          |                          |                          |                          |                          |                          |
| <i>TOTAL PARTIE</i>              |                          |                          |                          |                          |                          |                          |