

CALYPSO



Contenu

- . Calypso le poisson orange
- . 24 petits poissons
- . 1 filet en tissu
- . 7 grandes tuiles
- . 6 petites tuiles
- . 1 dé à 6 faces

But du jeu

Être le joueur qui délivrera le plus de petits poissons prisonniers du filet, grâce au valeureux Calypso.

Préparation du jeu (cf. dos de boîte)

- . Placez au hasard les 6 petites tuiles au centre de la table.
- . Placez les 7 grandes tuiles au hasard, autour des 6 petites.
- . Mettez les 24 petits poissons dans le filet, à côté des tuiles.
- . Calypso est placé sur la tuile Reguin.
- . Chaque joueur lance de dé, le plus grand chiffre commence.
- . On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

À son tour, un joueur lance le dé et avance Calypso du nombre de grandes tuiles correspondant à son lancé de dé, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Selon la tuile où s'arrête Calypso, on effectue une action :

- Une tuile avec un seul poisson coloré (il y en a 4 différentes) :

Le joueur doit trouver parmi les 6 petites tuiles du centre un poisson de même couleur sur une face cachée. Il retourne totalement une petite tuile, qu'il repose au même endroit (mémoisez bien la nouvelle face cachée pour ne pas être perdu lors des tours suivants) :

- . si le joueur a trouvé la bonne couleur, il délivre un petit poisson du filet (peu importe sa couleur), puis il rejoue ;
- . si le joueur s'est trompé de couleur, c'est au tour du joueur suivant.

- La tuile avec les 4 poissons de couleur :

Avant de retourner une des 6 petites tuiles, le joueur annonce la couleur du poisson qu'il pense trouver :

- . si le joueur a trouvé la bonne couleur, il délivre deux petits poissons (peu importe leur couleur), puis c'est au tour du joueur suivant ;
- . si le joueur s'est trompé de couleur, il ne délivre aucun petit poisson et c'est au tour du joueur suivant.

- La tuile Filet du pêcheur :

Le joueur remet un de ses petits poissons délivrés dans le filet, puis c'est au tour du joueur suivant.

- La tuile Reguin :

Le joueur prend un petit poisson à un adversaire de son choix (si aucun n'a de petit poisson devant lui, il en prend un dans le filet), puis c'est au tour du joueur suivant.

Cas particuliers :

- . si à un moment du jeu, il n'y a plus de petit poisson dans le filet, prenez-en un chez l'adversaire de votre choix.
- . à tout moment au cours du jeu, si les trois poissons d'une même couleur sont visibles sur les 6 petites tuiles, mélangez-les à nouveau de façon à ce qu'aucune des couleurs ne soit visible trois fois.

Fin de la partie

Le gagnant est le premier joueur à avoir délivré :

- . 12 poissons à 2 joueurs
- . 10 poissons à 3 joueurs
- . 8 poissons à 4 joueurs
- . 7 poissons à 5 joueurs
- . 6 poissons à 6 joueurs

Variante

Avec les plus grands, plutôt que de reposer une petite tuile exactement à l'endroit où elle vient d'être piochée, il est possible de la reposer où on le désire sur la surface de jeu, afin de compliquer un peu la tâche.

Règles de Coopération*

Dans cette variante coopérative, tous les joueurs jouent ensemble contre le pêcheur (tuile Filet) et le requin (tuile Requin).

But du Jeu

Réussir à délivrer du filet et ramener chez eux 10 petits poissons.

Préparation du jeu

La mise en place est identique à celle du jeu de base, à l'exception des modifications suivantes :

- tous les petits poissons sont placés en un tas, que l'on appelle l'Océan, à côté des tuiles ;
- le filet vide est placé à côté de la tuile filet.

Déroulement du jeu

Le déplacement de Calypso et la découverte des poissons de couleur sous les petites tuiles sont identiques au jeu de base.

Selon la tuile où Calypso s'arrête, on effectue l'action suivante :

- **Une tuile avec un seul poisson coloré (il y a en 4 différentes) :**
Le joueur doit trouver parmi les 6 petites tuiles du centre un poisson de même couleur sur une face cachée. En cas de réussite, le joueur sauve un petit poisson perdu dans l'Océan et le pose devant lui, puis il rejoue. Sinon, c'est au tour du joueur suivant.

- **La tuile Filet du pêcheur :**
Le joueur met un petit poisson perdu dans l'Océan dans le filet du pêcheur, puis c'est au tour du joueur suivant.

- **La tuile Requin :**
Le joueur met un petit poisson perdu dans l'Océan sur la tuile Requin (qui le mange !), puis c'est au tour du joueur suivant.

- **La tuile avec les 4 poissons de couleur :**

Avant de retourner une des 6 petites tuiles, le joueur annonce la couleur du poisson qu'il pense trouver. En cas de réussite, le joueur délivre un poisson du filet (mais pas de la tuile Requin) et le remet dans l'Océan, puis c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Les joueurs gagnent tous ensemble la partie dès qu'ils ont réussi à sauver 10 petits poissons.

Le requin et le pêcheur gagnent ensemble la partie (et tous les joueurs perdent) s'ils ont réussi à manger et/ou capturer à eux deux 10 petits poissons.

Exemple : si le requin a mangé 4 petits poissons et que le pêcheur en a capturé 6, ils sont déclarés vainqueurs ($4 + 6 = 10$).

Variante

Si les joueurs gagnent trop souvent, il est possible de leur rendre la tâche plus difficile. La grande tuile avec 4 poissons est dorénavant retournée sur son verso afin de voir le fond de l'eau. Lorsque Calypso s'y arrête, le joueur passe son tour immédiatement.

Un jeu de Max Gerchambeau.
© 2009 Ferti. All rights Reserved.

FERTI

27 rue François Arago
33700 Mérignac - FRANCE

<http://www.ferti-games.com>
e-mail : ferti@orange.fr

