

FISH 'n' FLIP



7-99



1-4



15'

Auteur
Kevin Luhn

Illustration
Dominik Wendland

Matériel

120 cartes dont

- 79 cartes animaux marins
(10 cartes baleine, espadon, pieuvre, tortue, dauphin, méduse et raie, et 9 cartes requin)
- 1 carte bateau
- 20 cartes action
- 12 cartes déchets
(6 plastique, 3 métal, 3 pétrole)
- 8 cartes de pouvoir (1 par animal)

But du jeu

De nombreux animaux sont pris dans les filets de pêche : coopérez et programmez vos actions pour les libérer. Combinez astucieusement les pouvoirs de vos animaux pour réaliser les meilleurs combos, mais attention aux déchets ! Plus les filets seront vides à la fin de la partie, plus vous gagnerez de points.

Mise en place

Chaque partie se joue seulement avec 4 animaux marins. Si vous voulez utiliser plus d'animaux à la fois, jouez en mode campagne (disponible sur notre site web).

D'abord, sélectionnez 4 animaux marins et mettez de côté les cartes animaux ainsi que les cartes de pouvoir correspondantes. Remettez dans la boîte les autres cartes animaux et cartes de pouvoir : elles ne seront pas utilisées pendant cette partie.

Mélangez les cartes animaux choisies avec les cartes déchets selon le niveau de difficulté voulu : 4 pour un jeu normal, 6 pour un jeu difficile.

Attention : pensez à retourner quelques fois les cartes durant le mélange, afin de vous assurer qu'elles ne soient pas toutes dans la même direction.



Exemple de mise en place

Installez le filet de pêche : placez 3 lignes de 4 cartes chacune, les unes au dessus des autres. Le reste des cartes constitue une pioche, à côté de l'aire de jeu. Placez la carte bateau au niveau de la septième ligne.



Note : les cartes sont toujours placées avec les bulles en haut à droite.

Mélangez les cartes action, et distribuez-en 2 par personne (3 pour une partie à 2), face visible. Le reste des cartes constitue une pioche, à côté de l'aire de jeu. Enfin, chaque joueur et joueuse pioche une carte de pouvoir : ce sera son pouvoir pour le reste de la partie.

La dernière personne à avoir vu un dauphin commence la partie.



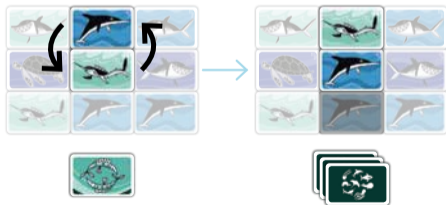
Tour de jeu

Vous jouez à tour de rôle, dans le sens horaire. Il est permis (et même conseillé à tout moment) de discuter ensemble pour trouver la meilleure stratégie.

Votre tour est composé de 4 phases :

1. Déplacer les animaux

À votre tour, utilisez une de vos cartes action pour former des groupes d'animaux (les cartes actions sont détaillées plus loin). Placez ensuite la carte dans la défausse et piochez-en une nouvelle.



Note : Vous pouvez utiliser le pouvoir de votre animal si vous le souhaitez, une fois par tour. Les pouvoirs sont détaillés plus loin dans ce livret.

2. Libérer les animaux

Vous pouvez libérer tous les groupes d'au moins 2 animaux adjacents de la même espèce qui nagent dans la même direction.

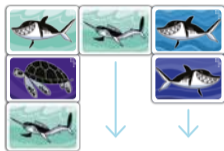
Attention : au moins l'une des cartes du groupe doit avoir bougé lors de la phase 1 pour libérer les animaux.



Enlevez les cartes animaux de l'aire de jeu et placez-les dans la pile de défausse.

3. Faire descendre les animaux

Faites descendre les cartes animaux restantes vers le bas du filet.

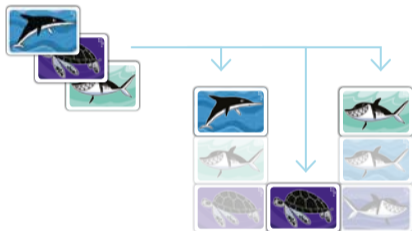


Note : Si de nouveaux groupes d'animaux sont formés après la phase 3, recommencez les phases 2 et 3. Lorsque vous ne pouvez plus libérer d'animaux, passez à la phase 4.



4. Remplir les filets

Rajoutez une nouvelle carte en haut de chaque colonne, en commençant par la gauche. Si de nouveaux groupes d'animaux sont créés à ce moment là, ils ne sont pas libérés.



Attention : Si une septième carte est ajoutée à une colonne, alors la partie est immédiatement perdue !

C'est ensuite au tour de la personne à votre gauche.

Si vous avez libéré 5 animaux (ou plus) en un seul tour, dites « Fish'n'Flip ! »

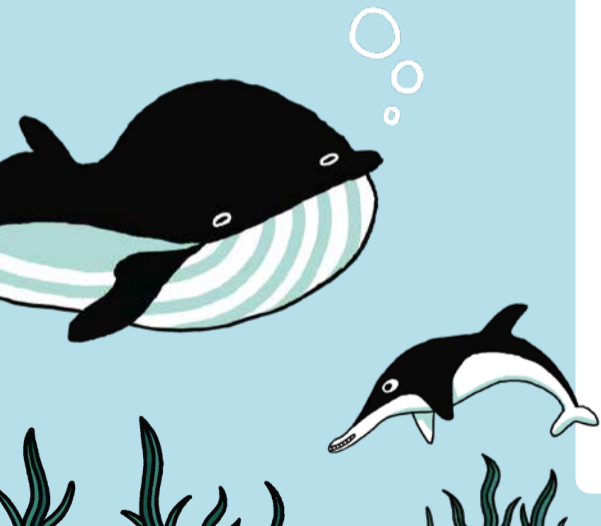
Fin du jeu

Lorsque la dernière carte a été ajoutée dans l'aire de jeu et que la pioche des cartes animaux est vide, vous avez deux actions supplémentaires dans l'ordre du tour pour libérer le plus d'animaux possible, puis c'est la fin du jeu.

Note : Selon le nombre de déchets et les animaux choisis, il se peut qu'il reste moins de 4 cartes à ajouter au dernier tour. Dans ce cas, ajoutez les cartes restantes et finissez la partie normalement.

Comptez le nombre d'animaux restants dans les filets : plus il est bas, meilleur sera votre score !
Vous voulez connaître votre niveau ? Allez voir sur notre site internet !





Cartes animaux

Il y a 8 espèces d'animaux différentes :
10 cartes de chaque animal, sauf le requin
(9 cartes seulement).

Le même animal est représenté sur le recto et le verso de la carte, sur le même fond. Cependant, la direction dans laquelle il nage est différente selon le côté de la carte : retourner une carte animal permet donc à l'animal de changer de direction.



Chaque animal a également un fond de couleur :
il existe 4 fonds de couleurs différents.



Cartes de pouvoir

Chaque animal a un pouvoir, utilisable une fois par tour. Les pouvoirs sont toujours facultatifs.

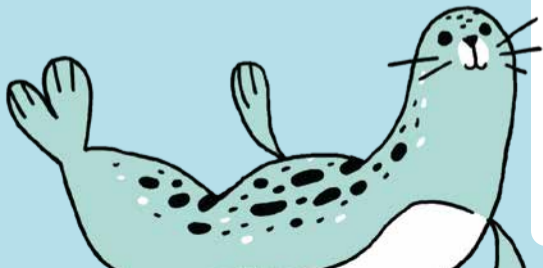
Il existe 2 types de pouvoir :



Les pouvoirs de mouvement, activés pendant la phase de déplacement (1).



Les pouvoirs d'évasion, activés pendant la phase de libération des animaux (2).



Dauphin



Lorsque vous retournez une carte dauphin, retournez une carte adjacente à celui-ci.

Poulpe



Lorsque vous retournez une carte poulpe, retournez une carte de la même couleur de fond que celle-ci.

Raie



Lorsque vous libérez un groupe de raies, libérez les autres raies des mêmes colonnes et/ou lignes et qui nagent dans la même direction.

Variante avancée : les raies peuvent créer des groupes à distance et utiliser leur pouvoir sans être les unes à côté des autres.

Espadon



Lorsque vous libérez un groupe d'espadons, libérez une carte adjacente (animal ou déchets). La carte déchet libérée est alors remise sous la pioche.

Exception : si vous libérez un espadon directement avec la carte action correspondante, vous pouvez utiliser son pouvoir même s'il est seul.

Baleine



Lorsque vous retournez une carte baleine, placez cette carte en bas de sa colonne, en dessous des autres cartes s'il y en a.

Requin



Libérez un requin lorsque sa carte est retournée, même lorsqu'il est seul.

Tortue



Lorsque vous retournez une carte tortue, déplacez cette carte d'un espace horizontalement dans la direction dans laquelle la tortue nage. Si l'emplacement adjacent est vide, alors la carte se déplace simplement. S'il est occupé par une autre carte, alors les deux cartes sont échangées.

Méduse



Lorsque vous retournez la méduse, déplacez la carte d'un espace verticalement dans la direction dans laquelle la méduse nage. La méduse est alors échangée avec la carte adjacente.



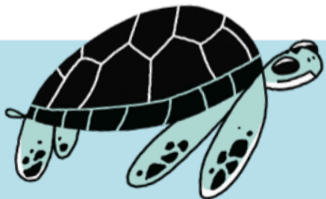
Cartes déchets

Il existe 3 types de déchets différents. Les déchets ne forment pas de groupes, mais ils peuvent être échangés avec d'autres cartes ou retournés.

Plastique



Ces déchets sont partout dans l'océan, et ils reviennent toujours. Le pouvoir de l'espadon permet de les retirer du filet, mais attention : ils ne sont pas défaussés. Placez-les sous la pioche.



Métal



Ces déchets sont trop lourds pour être bougés avec les cartes action. Une carte action est utilisable uniquement si elle ne concerne pas les déchets métalliques. En revanche, ils peuvent être bougés avec le pouvoir de la tortue ou de la méduse.

Marée noire



Les animaux marins adjacents orthogonalement à ces déchets perdent leur pouvoir. Cela signifie qu'ils ne peuvent pas être enlevés par un espadon.

Ces deux derniers déchets sont utilisés uniquement dans le mode campagne.



Cartes action

Il existe 2 types d'actions : échanger des cartes ou retourner des cartes.



Retournez une carte.



Retournez une colonne entière de cartes.



Retournez une ligne entière de cartes.



Retournez un carré de cartes (un carré peut être composé de trois cartes, le dernier emplacement est alors vide, ou de quatre cartes).



Retournez toutes les cartes de la même couleur de fond.



Échangez deux cartes adjacentes orthogonalement (sans les retourner).



Échangez et retournez deux cartes adjacentes orthogonalement.



Libérez un animal.



Version compétitive

Dans cette version, c'est chacun-e pour soi : jouez simultanément et tentez de trouver la combinaison optimale pour libérer le plus d'animaux possible. La personne qui réussit à libérer le plus d'animaux gagne la partie !

Mise en place

Comme pour la version coopérative, sélectionnez 4 animaux marins et leurs cartes de pouvoir correspondantes ; laissez le reste des cartes de côté. Parmi ces 4 choisissez 2 pouvoirs : ceux-ci seront communs et accessibles à tou-te-s.

Note : dans cette version, les pouvoirs des animaux peuvent être combinés et/ou utilisés plusieurs fois par tour, mais une fois par carte maximum..

Mélangez les cartes et révélez les 9 premières cartes animaux, placez-les en une grille de 3x3. Mélangez les cartes action et révélez les 2 premières cartes.



Tour de jeu

Vous jouez simultanément. Observez l'aire de jeu et les cartes action disponibles, puis pariez sur le nombre d'animaux maximal que vous pouvez sauver avec l'une des 2 cartes actions et les pouvoirs disponibles. Lorsqu'une personne a annoncé un chiffre, ses adversaires ont une minute pour annoncer un nombre supérieur. Une fois le temps écoulé, la personne avec la plus haute enchère effectue son action.



Vous avez libéré...

- Le nombre exact d'animaux ? Récupérez les cartes animaux libérées.
- Moins d'animaux que prévu ? Prenez une carte déchets et mettez les animaux libérés dans la défausse : vous ne gagnez rien à ce tour.
- Plus d'animaux que prévu ? Distribuez les cartes en trop à vos adversaires (vous choisissez la répartition des cartes).



Dominik annonce qu'il peut libérer 6 animaux. Il retourne la carte dauphin au centre du jeu, et crée un groupe de 3 dauphins. Il utilise également le pouvoir du dauphin pour retourner le requin à gauche, le libérer et créer ainsi un groupe de 2 espadons à gauche, également libérés. Il a donc bien libéré 6 animaux, et a remporté son enchère.

Placez les cartes animaux restantes dans la défausse, et recommencez les enchères avec 9 nouvelles cartes.

Écartez également la carte action restante et révélez-en deux nouvelles.

Lorsque la pioche contient moins de 9 cartes, mélangez la défausse pour reconstituer la pioche.

Fin du jeu

La partie se termine lorsque la pioche est épuisée pour la seconde fois et qu'il n'est plus possible de faire une nouvelle grille de 9 cartes.

Comptez vos points : chaque carte animal rapporte 1 point, chaque carte déchets enlève 2 points. La personne qui a le plus haut score remporte la partie.

Vous voulez encore plus de challenge ?

Essayez le mode campagne et faites toutes les missions ensemble !

La pollution marine

Les océans de notre monde sont pollués : selon les estimations, entre 4,8 et 12,7 millions de tonnes de déchets plastiques rejoignent chaque année les océans.

Parmi les plus gros pollueurs se trouvent les navires de pêche. Il arrive en effet que les pêcheurs perdent leurs filets en haute mer, quand ils ne se débarrassent pas purement et simplement de leurs filets endommagés en les jetant par-dessus bord. Un danger pour les baleines, dauphins et autres mammifères marins qui, s'ils s'y emmêlent, meurent dans d'atroces souffrances. Quelque 640 000 tonnes de filets et autres matériels sont jetés dans les océans chaque année. Tous les ans, ces déchets causent la mort d'environ 136 000 phoques, dauphins, otaries, tortues, petites baleines et autres oiseaux de mer.

Les prises accidentelles constituent un autre problème pour nos océans. De nombreux animaux qui sont capturés ne sont pas la cible réelle de la pêche et sont souvent retirés des océans sans être utilisés. Par exemple, 250 000 tortues de mer, 300 000 baleines et dauphins et plusieurs millions de requins et raies finissent dans les filets chaque année.

À votre échelle, vous pouvez agir :



- Ramassez les déchets sur les plages : vous pouvez participer à la Journée internationale de nettoyage des côtes (ICC) dans votre pays. Organisée par Ocean Conservancy partout dans le monde, elle a lieu chaque année la troisième semaine de septembre. Renseignez-vous !



- Achetez du poisson provenant de pêche durable : le label MSC, du Marine Stewardship Council, garantit des activités de pêche gérées de façon à maintenir la structure, la productivité, la fonction et la diversité de l'écosystème. Des associations, comme la WWF ont également publié des guides de consommation : allez voir sur leurs sites internet.



- N'oubliez rien ! Lorsque vous allez sur une plage, ramenez avec vous tout ce que vous avez apporté : ne laissez pas de nourriture, de jouets, de mégots ou de déchets. Tout s'envole et finit dans la mer. Vous pouvez également ramasser les déchets qui ne sont pas à vous et les mettre dans une poubelle.



- Si vous voulez agir encore plus, vous pouvez rejoindre des associations qui œuvrent pour la protection de la faune et de la vie marine. Sea Shepherd, Sana Mare, ont des antennes un peu partout dans le monde, renseignez-vous !

HELVETIQ
helvetiq.com

Maison d'édition suisse, Helvetiq s'est créée en 2008 avec le lancement du jeu éponyme. Depuis, elle publie des jeux de société mais aussi des livres au design soigné pour toute la famille. Chaque titre, réalisé avec passion, propose une nouvelle façon de voir le monde — et de le partager avec ceux qu'on aime.



gaiagames.de

Gaiagames est un collectif de jeux durable, peu hiérarchisé et motivé. Avec ses jeux écologiques, ils veulent inspirer et sensibiliser les gens à des sujets importants (nature, environnement, politique,...). Parce que la meilleure façon d'apprendre est de s'amuser !

avec la collaboration de


salamandre
salamandre.org

Née en 1983 de la passion d'un enfant, la Salamandre est aujourd'hui une maison d'édition franco-suisse indépendante et sans but lucratif. Elle fait découvrir la beauté d'une nature authentique avec des revues, des livres et des films, dans une approche environnementale exemplaire et avec une grande exigence de qualité.

