

LITTLE BIG FISH

RÈGLES DU JEU

Un jeu d'Igor Polouchine et David Perez

Illustré par Damien Colboc

🐟 MISE EN PLACE 🐟

8 Jetons Surprise

Réserve

- Chaque joueur choisit sa couleur de poissons et récupère devant lui 4 jetons Plancton (rouge, jaune, bleu et vert).

- Les 8 jetons Surprise sont mélangés et placés faces cachées en pile à côté des plateaux de jeu.

- On forme aléatoirement un carré avec les quatre plateaux de manière à créer le Terrain de jeu.

- Le Premier Joueur place 3 de ses Petits Poissons sur la première ligne devant lui, sur des cases Océan non occupées (voir schéma). Puis, le Second joueur fait de même.

🐟 PREMIÈRES PARTIES 🐟

Lors des premières parties, il est recommandé de placer les plateaux exactement comme sur le schéma ci-contre.

🐟 PREMIER JOUEUR 🐟

Le joueur qui a mangé du poisson en dernier est désigné Premier Joueur.

MATÉRIEL :

- 1 règle du jeu
- 4 plateaux
- 8 jetons Surprise
- 8 jetons Plancton
- 24 figurines Poisson

BUT DU JEU être le premier à manger **5 poissons** adverses quelle que soit leur taille.
Attention, dès qu'un joueur se retrouve avec un seul poisson en jeu, il a perdu !

🐟 LES POISSONS 🐟

Il existe trois tailles de Poissons.
Dans l'ordre : **PETIT, MOYEN ET GROS.**

Un Poisson peut manger un autre Poisson de même taille ou d'une taille inférieure. Pour grossir, un Poisson doit manger du Plancton.

PETITS POISSONS : Les Petits Poissons peuvent manger d'autres Petits Poissons. **Ils peuvent traverser les cases Épave.**

POISSONS MOYENS : Les Poissons Moyens peuvent manger les Petits Poissons et les autres Poissons Moyens. **Ils ne peuvent pas traverser les cases Épave.**

GROS POISSONS : Les Gros Poissons peuvent manger les Poissons de toute taille. **Ils ne peuvent pas traverser les cases Épave.**

🐟 LE DÉPLACEMENT 🐟

- A chaque tour de jeu, le joueur doit :

**Déplacer 1 poisson de deux cases
OU**

Déplacer 2 poissons d'une case

- Un poisson se déplace verticalement ou horizontalement, pas en diagonale.
- Dès qu'un poisson passe sur une case, on applique immédiatement son effet.
- On ne peut pas se déplacer sur une case déjà occupée par l'un de ses propres Poissons.

🐟 LES CASES 🐟

Océan

Aucun effet.

PLANCTON

Le Plancton permet de faire grossir ses Poissons.

- Lorsque le Poisson d'un joueur passe sur une case Plancton, il est remplacé par un Poisson de la taille supérieure de la réserve.
- Le joueur défause le jeton Plancton de la couleur correspondante. Durant le reste de la partie, cette case sera désormais sans effet pour le joueur.

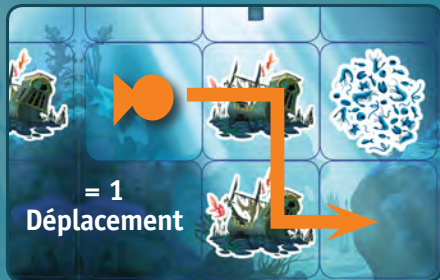
Note : Si un Gros Poisson passe sur une case Plancton et que cette case n'avait pas été utilisée précédemment par le joueur, cette case ne produit pas d'effet et le jeton Plancton correspondant n'est pas défausé.



ÉPAVES

Les Épaves ne sont accessibles qu'aux Petits Poissons qui n'ont toutefois pas le droit de s'y arrêter.

Un Petit Poisson peut traverser une ou plusieurs cases Épaves adjacentes au cours d'une même action de déplacement. Les cases Épaves ne sont pas comptabilisées comme des déplacements (voir schéma).



NAISSANCE

Les cases Naissance permettent d'augmenter le nombre de ses Poissons en jeu. Il y en a une sur chacun des 4 plateaux du jeu.

- Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case Naissance, il prend un Petit Poisson dans sa réserve et le place sur une case non occupée (hors épaves) située sur le plateau concerné.

- On n'applique pas l'effet de la case sur laquelle vient d'être posé le Petit Poisson.

- Le Petit Poisson ainsi créé peut tout à fait se déplacer immédiatement s'il reste au joueur un mouvement à effectuer.



🐟 MANGER UN POISSON 🐟

- Pour manger un Poisson, il suffit de se déplacer sur la case d'un Poisson adverse de même taille ou plus petit. Le joueur qui prend un Poisson adverse s'en saisit et le place près de sa réserve.

🐟 LES JETONS SURPRISE 🐟

Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case Surprise "?", il prend le premier jeton de la pile et applique immédiatement l'effet avant de le défausser.

Lorsque les 8 jetons ont été défaussés, ils sont mélangés et replacés en pile faces cachées.



PÊCHEUR

• Lorsqu'un joueur pioche un jeton Pêcheur, il perd le Poisson qui se trouve sur la case Surprise. Ce Poisson est aussitôt remis dans sa réserve.



Si, sur le même plateau, se trouve un Poisson adverse, ce dernier est également éliminé et remplacé dans la réserve de son propriétaire.

• Remarque : Si plusieurs Poissons adverses se trouvent sur le plateau concerné, le joueur adverse choisit le Poisson qu'il souhaite éliminer.

• Une fois l'effet appliqué, le jeton est défaussé.

PLANCTON

Lorsqu'un joueur pioche un jeton Plancton, il remplace le Poisson qui se trouve sur la case Surprise par un Poisson de sa réserve de la taille supérieure.

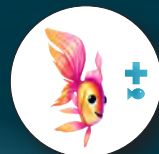


• S'il s'agissait d'un Gros Poisson, ce jeton ne produit pas son effet.

• Une fois utilisé et même s'il n'a pas produit son effet, le jeton est défaussé.

NAISSANCE

Le jeton Naissance permet d'ajouter, sur le plateau de la case Surprise utilisée, un Petit Poisson de sa réserve. Ce Petit Poisson doit être placé sur une case inoccupée (hors épaves).



• Si le joueur n'a plus de Petit Poisson disponible dans sa réserve, ce jeton est sans effet.

• Une fois utilisé et même s'il n'a pas produit son effet, le jeton est défaussé.

TOURBILLON

Lorsqu'un joueur pioche un jeton Tourbillon, il doit faire pivoter le plateau de son choix d'un quart de tour.



FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur a mangé **5 poissons adverses** quelle que soit leur taille ou dès qu'un joueur ne possède plus **qu'un seul poisson** sur le plateau.

MERCIEMENTS

Merci à : Théo, Tatiana, Marie, Rachelle, Isa et les filles, au testing, Guillaume, Rodolphe et Vincent au moulinage intensif, Yohan, Wlad et toute la team BlackRock au debriefing exigeant et à «Fizz» J. Douilliez à la lecture chirurgicale des règles. Merci à Dominique Breton pour ses belles modélisations.

CRÉDITS : Un jeu d'Igor Polouchine et David Perez, illustré par Damien Colboc.

Packaging : Origames - **Édité par :** The Flying Games - 24 rue sibuet • 75012 Paris

