

UN JEU DE PÊCHE STRATÉGIQUE DE
BRIAN SUHRE

COLDWATER CROWN



Livret de règles



ÂGE **14+** JOUEURS **1-4** DURÉE **40-90 min**



C'est la «victoire» que vous sentez dans cet air iodé ?

Vous avez obtenu votre place en tant que compétiteur dans le célèbre Tournoi de pêche Coldwater Crown et ce concours ne fait que commencer ! Serez-vous capable de lancer le bon appât au bon moment pour remonter le plus gros poisson ? Arriverez-vous à répartir vos efforts sur les différents lieux de pêche afin de gagner le plus de trophées ? On ne peut garantir grand-chose dans ces eaux glaciales, mais il est certain que le poisson va mordre !

Matériel

- 1 plateau de Jeu
- 4 plateaux Joueur
- 60 cartes Poisson (5 de chaque : Labre, Saint-Pierre, Maquereau, Flet, Truite Arc-en-ciel, Truite Fario, Saumon, Gardon, Perche, Truite de Mer ; et 10 Brochets)
- 30 cartes Maître Pêcheur (6 de chaque : Crabe, Congre, Omble, Roussette, Raie)
- 1 Sac en tissu avec cordon
- 97 Appâts (16 de chaque couleur : Bleu, Rouge, Violet, Noir, Vert et Jaune et 1 Blanc Transparent)
- 35 tuiles Trophée
- 15 Jetons Article de Pêche (6 Leurres et 3 de chaque : Moulinet, Canne et Bobine)
- 7 jetons Pêcheur, en bois
- 14 autocollants pour les jetons Pêcheur
- 5 tuiles Étiquette
- Ce livret de règles

BUT DU JEU

Pendant la partie, vous attraperez plusieurs variétés de poissons provenant du Rivage, de la Rivière et du Lac. Vous allez rivaliser avec les autres joueurs pour gagner divers concours basés sur les poissons que vous allez attraper, afin de gagner des points de victoire. À la fin de la partie, le joueur avec le plus de points est couronné champion !

Pour attraper du poisson, vous lancerez des appâts des quatre Zones (Zones 3, 4, 5 et 6) de votre plateau Joueur. Chaque fois que vous défausserez le dernier appât d'une Zone, regardez la couleur de cet appât et le numéro de cette Zone. Vous attrapez alors un poisson du même numéro de Zone sur le plateau de Jeu correspondant à la couleur de cet appât. Vous pourrez également attraper les poissons spéciaux des Maîtres Pêcheurs en utilisant les bonnes combinaisons d'appâts au fur et à mesure de la partie.



Avant votre première partie - Appliquez les autocollants sur les jetons Pêcheur en bois. Chaque jeton doit avoir un «1» sur une face et un «2» sur l'autre.

SCHÉMA 1 :
CARTES POISSON : RECTO ET VERSO



RECTO : CÔTÉ POISSON



VERSO : CÔTÉ POIDS

A. Dépliez le plateau de Jeu et placez-le au centre de la table.

B. Mélangez toutes les cartes Poisson Rivage (Saint-Pierre, Macquereau, Flet et Labre) et placez-les face Poisson visible (voir schéma 1, page précédente) sur l'emplacement Rivage désigné **(B1)** pour former la pioche Rivage.

Faites la même chose pour les cartes Poisson Rivière (Truite Fario, Saumon, Truite Arc-en-ciel et Gardon) et les cartes Poissons Lac (Brochet, Perche et truite de Mer) pour former les pioches respectives de la Rivière **(B2)** et du Lac **(B3)**.

Note : les couleurs violet et vert indiquent le Rivage, noir et jaune indiquent la Rivière et bleu et rouge indiquent le Lac.

C. Remplissez les Zones du Rivage **(C1)** en piochant des cartes Poisson de la pioche Rivage **(B1)** pour qu'il y ait un poisson dans chacune des quatre Zones du Rivage. Faites de même avec la Rivière **(C2)** en piochant dans la pioche Rivière **(B2)** et le Lac **(C3)** en piochant dans la pioche Lac **(B3)**.

Note : Chaque fois que vous remplissez des zones avec du poisson, placez les cartes Poisson en gardant la face affichant le poids individuel du poisson cachée. Le Rivage est toujours alimenté avec des poissons Rivage, la Rivière avec des poissons Rivière et le Lac avec des poissons Lac ; en commençant toujours par la Zone ayant le plus petit numéro.

D. Mélangez les cinq tuiles Étiquette. Prenez-en une au hasard et placez-la face visible sur l'emplacement approprié du plateau de jeu. Les poissons que vous attraperez avec la même couleur vous font gagner des points bonus à la fin de la partie (voir page 10 : DÉCOMPTE). Placez les tuiles Étiquette restantes dans la boîte.

SCHÉMA 2 : MISE EN PLACE A-H



E. Mélangez les cartes Maître Pêcheur pour former la pioche Maître Pêcheur et placez-la face cachée à côté du plateau de jeu comme indiqué. Piochez les quatre premières cartes et placez-les face visible en une rangée à côté de la pioche.

F. Organisez et placez tous les trophées (voir Schéma 3, page suivante) selon leurs concours respectifs :

F1 : Challenge du Premier à 12 Poissons : placez le trophée à 2 points affichant un «12» sur l'emplacement «Challenge du Premier à 12 Poissons».

F2 : Concours du Poids Mystère : mélangez les six trophées à 1 point affichant un symbole d'échelle et une valeur de poids (2, 3, 4, 5, 6 et 7). Placez ces trophées en une pile sur la case «Challenge du Poids Mystère» du plateau de jeu. Retournez le premier trophée pour révéler le premier «Poids Mystère».

F3 : Challenge du Maître Pêcheur : empilez les quatre trophées «Trois Identiques» et les quatre trophées «Quatre différents» sur leurs emplacements correspondants de la section «Challenge du Maître Pêcheur» du plateau de jeu.

F4 : Challenge Petites Espèces, Challenge du Premier à 8 Espèces, et les Concours du Rivage, Lac et Rivière : empilez chaque type de Challenge dans l'ordre décroissant (5, 4, 3, 2 avec le 5 au-dessus), et placez chaque pile sur son emplacement correspondant du plateau de jeu. Pour une partie à 3 joueurs, retirez le trophée à 4 points de chaque pile.

Pour une partie à 2 joueurs, retirez les trophée à 4 et 2 points de chaque pile.

Placez tous les trophées inutilisés dans la boîte.

G. Placez les 15 jetons Article de Pêche face cachée en une pile à côté du plateau et donnez-en un aléatoirement à chaque joueur.

H. Placez un jeton Pêcheur sur les cases Pêche rouge, jaune et vert sur le plateau de jeu, tourné sur la face «1».

SCHÉMA 3 : TROPHÉES



CHALLENGE
PREMIER À
12 POISSONS



CHALLENGE
POIDS
MYSTÈRE



Challenge du
Maître Pêcheur
3 IDENTIQUES



Challenge du
Maître Pêcheur
4 DIFFÉRENTS



CHALLENGE
PETITES
ESPÈCES



CHALLENGE
PREMIER À
8 ESPÈCES



CONCOURS
DU RIVAGE



CONCOURS
DE LA RIVIÈRE



CONCOURS
DU LAC

VOIR SCHÉMA 4 : MISE EN PLACE J-L

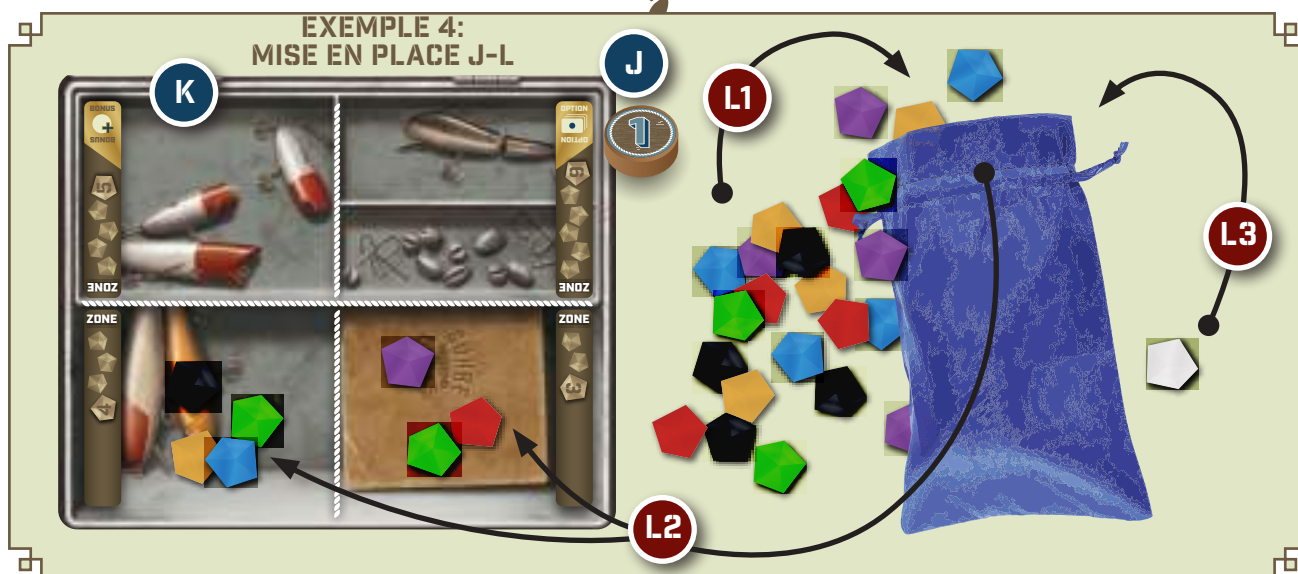
- J.** Donnez à chaque joueur un jeton Pêcheur face «1» visible. Placez tous les jetons Pêcheur inutilisés dans la boîte.
- K.** Donnez à chaque joueur un plateau Joueur. Chaque joueur doit placer son plateau Joueur afin que les numéros de Zone reflètent les numéros de Zone du plateau de jeu.

L. Préparez les appâts :

L1 : Placez tous les appâts, sauf le blanc translucide, dans le sac et secouez-le afin que les appâts soit bien mélangés.

L2 : Chaque joueur remplit les Zones 3 et 4 de son plateau Joueur avec des appâts en piochant au hasard autant d'appâts que le chiffre de chaque Zone. Chaque joueur doit donc placer 4 appâts dans la zone 4 et 3 appâts dans la Zone 3.

L3 : Remplacez l'appât blanc transparent dans le sac. Placez le sac sur le côté du plateau de jeu à portée de tous les joueurs.



Déroulement du jeu

1. Déterminez le Premier Joueur : le joueur qui a le plus récemment attrapé un poisson commence.
2. Commencez la partie : le Premier Joueur effectue son premier tour, suivi par les autres joueurs dans le sens horaire. Ceci est répété jusqu'à la fin de la partie.

ÉTAPES DU TOUR :

À votre tour, vous devez effectuer les étapes ci-dessous dans l'ordre :

1. Placez votre jeton Pêcheur sur un emplacement de Pêche inoccupé du plateau de jeu et effectuez la(les) action(s) de cet emplacement (voir le tableau Emplacements et Actions à la page 5).
2. Retirez un autre jeton Pêcheur d'un autre emplacement de Pêche occupé du plateau de jeu et effectuez la(les) action(s) de cet emplacement.

SCHÉMA 5 : JETONS PÊCHEUR

Les jetons Pêcheur ont une face 1 et une face 2 qui est plus puissante.



Après avoir retiré un jeton du plateau et effectué l'action de cet emplacement (Étape du Tour n°2), retournez le jeton sur sa face opposée pour l'utiliser ainsi lors de votre prochain tour.

Ainsi, si vous enlevez un «1», vous aurez un «2» pour commencer votre prochain tour, et vice versa.

3. Retournez le jeton Pêcheur que vous venez de retirer sur sa face opposée et placez-le près de votre plateau Joueur pour l'utiliser lors de votre prochain tour (voir schéma 5).

Après avoir terminé l'Étape 3, votre tour est terminé.

Remarque : résolvez les actions immédiatement après avoir placé ou retiré un jeton Pêcheur.

Déroulement (suite)

EMPLACEMENTS DE PÊCHE :

Il y a sept emplacements de pêche. Il y a six emplacements colorés (bleu, rouge, jaune, noir, vert et violet) et le dernier est le Port (symbole d'ancre) (voir le schéma 6).

Les actions à faire lorsque vous sélectionnez un emplacement de Pêche à l'Étape 1 ou à l'Étape 2 de votre tour sont déterminées par l'emplacement choisi et le nombre figurant sur le jeton Pêcheur.

Par exemple, à l'Étape 1 de votre tour, si vous placez un jeton affichant un «1» sur l'emplacement Rouge, vous faites l'action Rouge accordée par le «1». De même, à l'Étape 2 de votre tour, si vous retirez un jeton affichant un «2» sur la case verte, vous faites l'action Verte accordée par le «2».

SCHÉMA 6 : EMBLEMES DE PÊCHE

CASE PORT

CASES DE PÊCHE : LAC, RIVIÈRE, RIVAGE

Au début de l'Étape 1 de votre tour, trois emplacements de Pêche sont occupés par un jeton Pêcheur, vous laissant seulement quatre cases disponibles pour jouer votre jeton Pêcheur.

À l'Étape 2 de votre tour, vous retirerez l'un de ces trois jetons Pêcheur d'une case de Pêche du plateau (le jeton que vous avez placé à l'Étape 1 ne peut pas être retiré à l'Étape 2). Après avoir retiré l'un des jetons Pêcheur du plateau et effectué son action, il y aura à nouveau quatre emplacements libres pour le tour du prochain joueur.



Le tableau ci-dessous montre les actions associées aux différents emplacements de Pêche et leur différence lorsque vous utilisez une face «1» ou une face «2» d'un jeton Pêcheur (Rappelez-vous, vous effectuez vos actions dès que vous placez et enlevez un jeton Pêcheur !).

Emplacements & Actions

CASES PÊCHE

LORS DE L'UTILISATION D'UN «1»

Défaussez **un** appât, de la même couleur que la case Pêche choisie, de **chaque** Zone de votre plateau Joueur.

Effectuez **une** action du Port :

- Remplissez une Zone de votre plateau Joueur avec les appâts du sac
- OU**
- Prenez une carte Maître Pêcheur

LORS DE L'UTILISATION D'UN «2»

Défaussez **tous** les appâts, de la même couleur que la case Pêche choisie, de **chaque** Zone de votre plateau Joueur.

Effectuez **deux** actions du Port dans n'importe quel ordre (vous pouvez remplir deux Zones de votre plateau Joueur avec des appâts, prendre deux cartes Maître Pêcheur, ou remplir une Zone et prendre une carte).

CASE PORT

UTILISER UN APPÂT

Pour utiliser un appât, défaussez-le de votre plateau Joueur et placez-le dans la défausse commune à côté du plateau de jeu. Vous défaussez toujours des appâts de la même couleur que la case Pêche sélectionnée.

Par exemple, à l'Étape 2 de votre tour, si vous enlevez un jeton «1» de l'emplacement Rouge, vous devez alors défausser un appât rouge de chaque Zone de votre plateau Joueur ayant un appât rouge. Placez ces appâts enlevés dans la défausse.

Chaque fois que vous défaussez le dernier appât d'une Zone de votre plateau Joueur (c'est-à-dire que la Zone devient vide) vous attrapez alors un poisson (voir Attraper un Poisson du Rivage, du Lac et de la Rivière en page 6) !

REMPLISSAGE DES ZONES AVEC DES APPÂTS

Lorsque vous choisissez l'action d'emplacement du Port pour remplir une Zone de votre plateau Joueur avec des appâts, suivez ces étapes dans l'ordre :

1. Choisissez une zone vide ou partiellement remplie de votre plateau Joueur.
2. Piochez des appâts dans le sac, un à la fois, en les ajoutant dans la Zone que vous avez choisi jusqu'à ce que le nombre d'appâts dans cette Zone soit égal au numéro de la Zone (par exemple, lorsqu'il y a trois appâts dans la Zone 3).

Si vous piochez l'appât blanc transparent en remplissant une zone, remplacez tous les appâts de la défausse dans le sac, secouez bien, et finissez de remplir la Zone. Remplacez ensuite l'appât blanc transparent dans le sac et secouez le Sac à nouveau.

EXEMPLE DE JEU 1 : UTILISER UN APPÂT ET REMPLIR LES ZONES (A)

A. C'est l'Étape 1 du tour de Laurence. Elle place son jeton «1» sur le Port et décide de remplir la Zone 4. Elle pioche au hasard 4 appâts du sac (vert, noir, violet et bleu) et les place dans la Zone 4 de son plateau Joueur.

PRENDRE DES CARTES MAÎTRE PÊCHEUR

Lorsque vous choisissez l'action de la case Port pour prendre une Carte Maître Pêcheur, suivez ces étapes :

1. Choisissez l'une des quatre cartes Maître Pêcheur face visible disponibles sur la table (ou la carte du dessus de la pioche) et placez-la sur le côté gauche de votre plateau Joueur. C'est un poisson que vous allez essayer d'attraper.
2. Ensuite, si vous avez pris l'une des quatre cartes face visible, piochez une nouvelle carte Maître Pêcheur et placez-la face visible à l'emplacement de la carte que vous venez de prendre, afin d'avoir à nouveau quatre poissons disponibles.

Remarque : vous pouvez, à tout moment, avoir au maximum trois poissons Maître Pêcheur que vous essayez d'attraper, et vous ne pouvez jamais défausser, retourner ou remplacer un poisson Maître Pêcheur que vous avez pris.

ATTRAPER UN POISSON MAÎTRE PÊCHEUR

Il y a 3 ou 4 emplacements pour placer des appâts sur chaque carte Maître Pêcheur. Chaque emplacement peut contenir un appât. Lorsque vous défaussez un appât depuis votre plateau Joueur, au lieu de le placer dans la défausse, vous pouvez le placer sur un emplacement libre de même couleur de l'une de vos cartes Maître Pêcheur que vous essayez d'attraper (voir schéma 7).

Un poisson Maître Pêcheur est attrapé dès que vous avez rempli tous ses emplacements avec des appâts.

Déplacez la carte complétée du côté gauche de votre plateau Joueur vers votre pile de score sur le côté droit, pour indiquer qu'il a été attrapé, et défaussez tous les appâts placés sur cette carte.

Remarque : les appâts restent sur les cartes Maître Pêcheur jusqu'à ce qu'elles soient complètement remplies, et vous ne pouvez pas réserver des appâts que vous défaussez de votre plateau Joueur pour des cartes Maître Pêcheur que vous n'avez pas encore sélectionnés.

PÊCHER UN POISSON DU RIVAGE, DU LAC ET DE LA RIVIÈRE

Attraper un poisson c'est facile... l'astuce consiste à attraper le bon poisson ! Vous attrapez immédiatement un poisson à chaque fois que vous défaussez le dernier appât d'une Zone de votre plateau Joueur (c'est-à-dire que la Zone est complètement vide). Vous attrapez le poisson dans la Zone du plateau de jeu ayant le même numéro que la Zone vidée de votre plateau Joueur et qui correspond également à la couleur du dernier appât que vous avez défaussé.

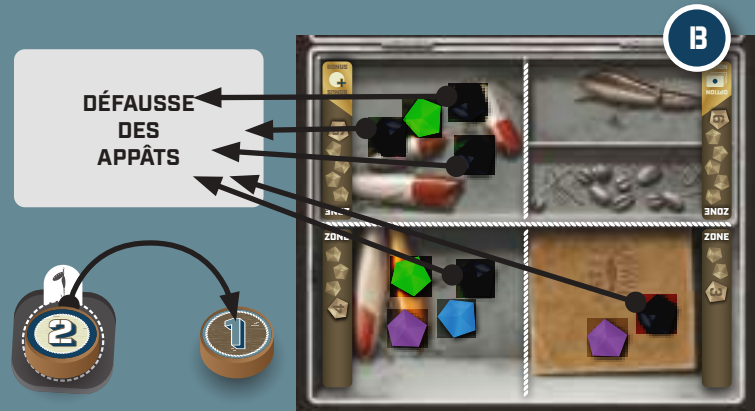
Ainsi :

- Les poissons du Rivage sont capturés avec des appâts vert ou violet
- Les poissons de la Rivière sont capturés avec des appâts jaune ou noir
- Les poissons du Lac sont capturés avec des appâts bleu ou rouge

Prenez le poisson que vous avez attrapé et placez-le dans votre aire de jeu. Regardez secrètement la face poids. Puis réapprovisionnez la Zone vide du plateau de jeu en prenant une carte poisson dans la pioche du lieu.

Remarque : Il est possible d'attraper plusieurs poissons simultanément, mais chaque zone que vous videz sur votre plateau Joueur ne vous permet d'attraper qu'un seul poisson à chaque fois qu'elle est vidée.

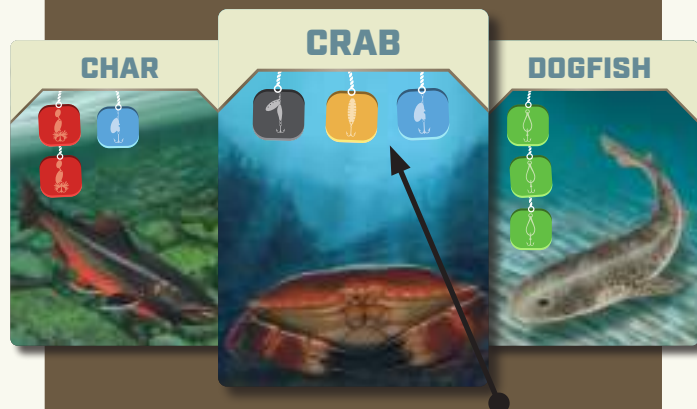
EXEMPLE DE JEU 1 : UTILISER UN APPÂT ET REMPLIR LES ZONES (B)



B. C'est maintenant l'Étape 2 du tour de Laurence. Elle décide de retirer le jeton Pêcheur «2» de l'emplacement de Pêche noir et défausse tous les appâts noirs de toutes les zones de son plateau Joueur. Les appâts retirés vont dans la défausse.

Laurence termine son tour avec l'Étape 3 en retournant le jeton Pêcheur qu'elle a enlevée de l'emplacement de Pêche noir sur sa face opposée – dans ce cas, sur la face «1». Elle place le jeton près de son plateau Joueur pour l'utiliser lors de son prochain tour.

SCHÉMA 7 : POISSON MAÎTRE PÊCHEUR



Lorsque vous défaussez un appât, placez-le sur ces emplacements pour attraper un poisson Maître Pêcheur.

EXEMPLE DE JEU 2 : PÊCHER UN POISSON DU RIVAGE, DU LAC ET DE LA RIVIÈRE

Nils place son jeton «1» sur l'emplacement de Pêche vert et défausse 1 appât vert de chaque zone de son plateau Joueur.

L'appât vert était le dernier de la Zone 4, ce qui signifie que Nils attrape le poisson dans la Zone 4 du plateau de jeu qui correspond à l'appât vert. Dans ce cas, c'est un Flet.

Nils regarde secrètement la face poids du poisson et le place dans sa pile de score.

Ensuite, il réapprovisionne la Zone 4 du Rivage avec un nouveau poisson en prenant la première carte de la pioche Rivage.

Remarque : Même si Nils a défaussé des appâts depuis les Zones 3 et 4, il n'attrape que le poisson de la Zone 4 car il lui reste des appâts dans la Zone 3 sur son plateau Joueur.



DÉFAUSSE DES APPÂTS



BONUS DE LA ZONE 5
prenez 1 article de pêche



BONUS DE LA ZONE 6
vous pouvez prendre la première carte Poisson de la pioche à la place.

BONUS DE LA ZONE 6

Lorsque vous défaussez le dernier appât de la Zone 6, vous pouvez attraper le poisson du dessus de la pioche correspondant à la couleur de l'appât que vous venez de jeter au lieu d'attraper le poisson de la Zone 6.

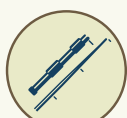
BONUS DE LA ZONE 5 (ARTICLE DE PÊCHE)

Lorsque vous défaussez le dernier appât de la Zone 5, vous pouvez prendre le premier jeton Article de Pêche de la pile se trouvant près du plateau de jeu. À l'étape suivante de votre tour (ou plus tard) vous pourrez jouer ce jeton comme un bonus.

Il existe quatre types d'Article de Pêche, chacun avec un bonus unique, décrit dans le tableau ci-dessous.

Après avoir joué un Article de Pêche, placez-le face visible dans une défausse près du plateau de jeu. Après que le dernier jeton Article de Pêche de la pioche est pris, mélangez les jetons défaussés et reformez une nouvelle pioche.

TYPES & UTILISATIONS DES JETONS ARTICLE DE PÊCHE



CANNE

À jouer lorsque vous attrapez un poisson. Vous pouvez attraper un poisson d'un Lieu différent à la place, mais avec le même numéro de Zone. Par exemple, si vous êtes sur le point d'attraper un poisson de la Zone 3 du Rivage, vous pouvez à la place attraper un poisson de la Zone 3 du Lac ou de la Rivière.



BOBINE

À jouer lorsque vous attrapez un poisson. Vous pouvez à la place attraper un poisson d'une Zone adjacente du même Lieu. Par exemple, si vous êtes sur le point d'attraper un poisson de la zone 4 du Lac, vous pouvez à la place attraper un poisson de la Zone 3 ou un de la Zone 5 du Lac.



LEURRE

À jouer à votre tour. Enlevez deux appâts de la même couleur de n'importe quelle Zone de votre plateau Joueur (même de Zones différentes). Les appâts enlevés de cette manière peuvent vous faire attraper un poisson (ou deux !).



MOULINET

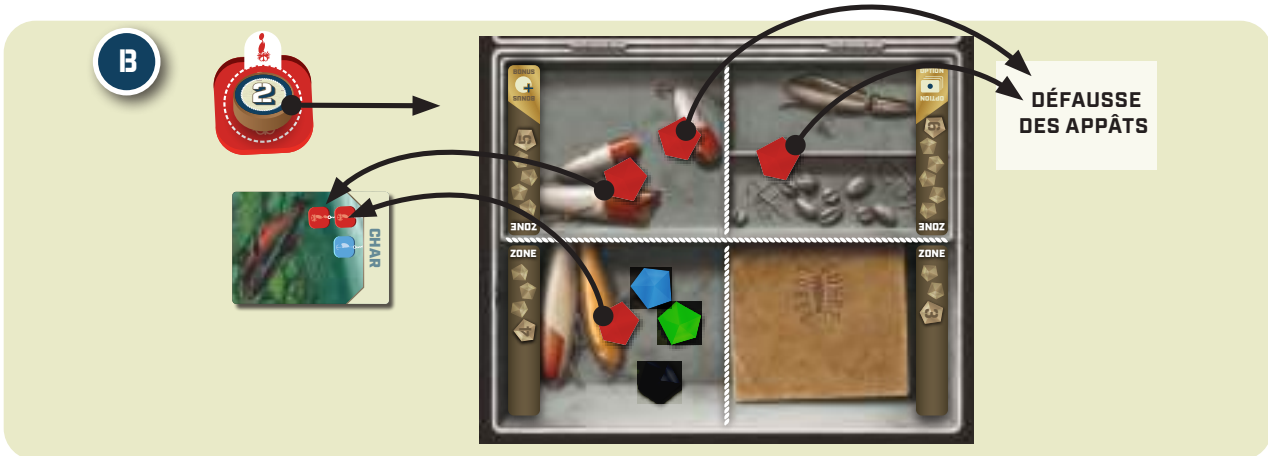
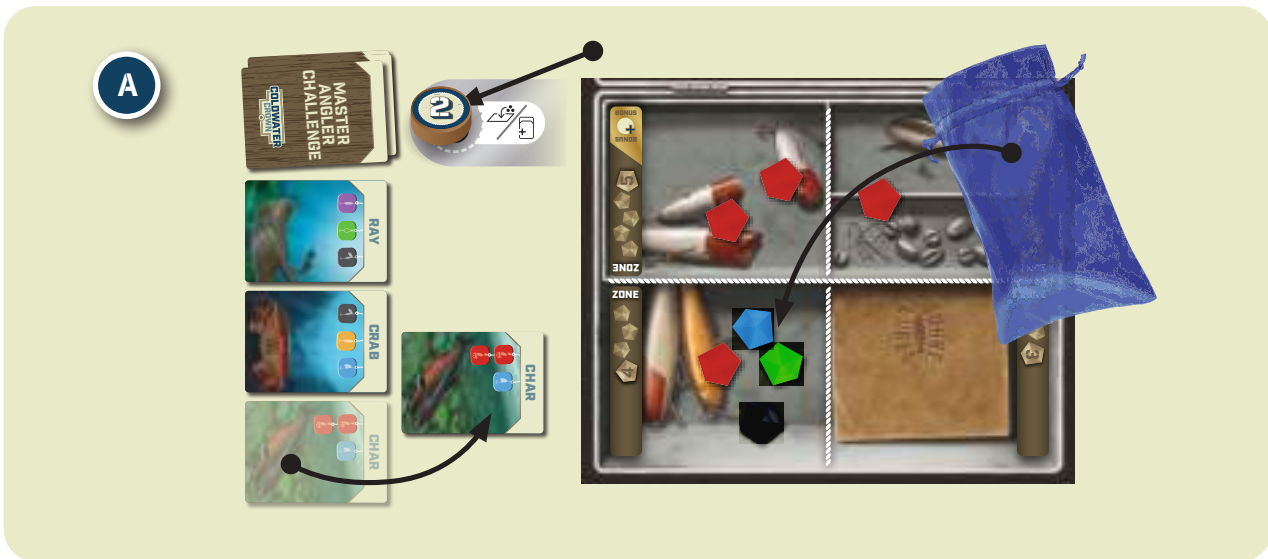
À jouer à votre tour. Échangez de place deux appâts de votre plateau Joueur.

Remarque : vous pouvez utiliser plusieurs jetons Article de Pêche lors d'un même tour, et un jeton que vous utilisez peut affecter le résultat du prochain jeton. Par exemple, jouer une Canne et une Bobine peut vous permettre d'attraper un poisson dans une zone adjacente ET dans un autre endroit que le poisson que vous deviez attraper.

Remarque : Vous ne pouvez pas utiliser la Canne avec le bonus de la Zone 6 pour attraper la première carte de la pioche d'un Lieu différent et vous ne gagnez pas le bonus de la Zone 6 lorsque vous utilisez la Bobine pour attraper un poisson dans la Zone 6. De même, vous ne gagnez le bonus de la Zone 5 qu'en défaussant le dernier appât de la zone 5, et pas lorsque vous utilisez la Bobine pour attraper un poisson de la zone 5.

EXEMPLE DE JEU 3 : TOUR AVEC ACTIONS ET BONUS

- A.** C'est le début (Étape 1) du tour d'Illina. Elle place son jeton Pêcheur «2» sur le Port et effectue deux actions Port. Elle choisit les actions suivantes : remplir une zone avec des appâts et prendre une carte Maître Pêcheur. Illina remplit donc la Zone 4 avec quatre appâts piochés au hasard dans le sac (rouge, vert, noir et bleu). Puis elle prend l'Omble dans les cartes Maître Pêcheur face visible disponibles. Elle place la carte Omble à gauche de son plateau Joueur pour indiquer qu'elle ne l'a pas encore attrapé.
- B.** Maintenant, c'est l'Étape 2 du tour d'Illina. Elle retire le jeton Pêcheur «2» de l'emplacement de Pêche rouge et défaisse tous les appâts rouges de son plateau Joueur. Deux de ces appâts peuvent aller sur les deux emplacements rouges libres sur la carte Omble. Les deux autres doivent être mis dans la défaisse.



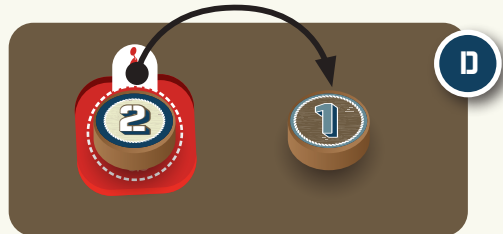
C. Comme Ilina a défaussé les derniers appâts (rouge en l'occurrence) des Zones 5 et 6, elle est supposée attraper la Perche de la Zone 5 et le Brochet de la Zone 6, mais Ilina a d'autres plans.

Tout d'abord, elle joue un jeton Article de Pêche (la Canne) pour attraper le poisson dans la Zone 5 du Rivage (un Labre) au lieu de la Perche de la Zone 5 du Lac. Ilina prend également un nouvel Article de Pêche car elle a réussi à vider la Zone 5 de son plateau Joueur.

Ensuite, Ilina choisit d'utiliser le Bonus de la Zone 6 et prend la première carte de la pioche Lac (une Perche) à la place du Brochet de la Zone 6.

D. Ilina termine son tour avec l'Étape 3 en retournant sur sa face opposée le Jeton Pêcheur qu'elle a retiré du plateau de jeu, à l'Étape 2 de son tour (la face «1» dans ce cas). Elle place ce jeton près de son plateau Joueur pour son prochain tour.

Remarque : lorsque vous attrapez plusieurs poissons au même tour, vous pouvez choisir l'ordre dans lequel vous les attrapez, mais vous ne réapprovisionnez pas les Zones vidées avec de nouvelles cartes jusqu'à la fin de cette Étape.



Concours

Terminez les différents concours de pêche pour collecter des trophées et gagner des points ! Certains trophées sont disponibles tout au long du jeu pour les joueurs qui remplissent certains Challenges. D'autres ne sont disponibles qu'à la fin de la partie.



CHALLENGE
POIDS
MYSTÈRE



CHALLENGE
PREMIER
À 8 ESPÈCES



CHALLENGE PETITES
ESPÈCES



Challenge du
Maître Pêcheur :
3 IDENTIQUES



Challenge du
Maître Pêcheur :
4 DIFFÉRENTS



CHALLENGE PREMIER
À 12 POISSONS

- **Challenge Poids Mystère :** si vous attrapez un poisson et que son poids correspond au poids affiché sur la première tuile de la pile Poids Mystère, révéléz le poids de votre poisson aux autres joueurs, prenez la tuile et placez-la dans votre aire de jeu. Ensuite, retournez la tuile suivante de la pile sur le plateau de jeu, pour montrer le nouveau Poids Mystère. Vous ne pouvez gagner qu'un seul trophée Poids Mystère par Étape lors de votre tour, et les poissons capturés précédemment ne sont pas éligibles pour gagner une tuile Poids Mystère nouvellement révélée.

- **Challenge du Premier à 8 Espèces :** si vous attrapez une 8ème espèce unique de poisson (sans prendre en compte les poissons Maître Pêcheur), prenez immédiatement la première tuile Trophée de la pile «Challenge Premier à 8 Espèces».

- **Challenge Petites Espèces :** si vous attrapez au moins un Gardon, une Perche et un Flet prenez immédiatement la première tuile Trophée de la pile «Challenge Petites Espèces».

- **Challenge du Maître Pêcheur :**

1. **Trois Identiques :** si vous attrapez trois fois le même type de poisson Maître Pêcheur (par exemple, si vous attrapez trois cartes Crabe), prenez l'un des trophées à deux points «Trois Identiques».

2. **Quatre Différents :** si vous attrapez quatre types différents de poisson Maître Pêcheur (par exemple, si vous attrapez un Crabe, une Raie, une Roussette et un Omble), prenez l'un des trophées à deux points «Quatre Différents».

Remarque : une carte utilisée pour le trophée «Trois Identiques» peut aussi compter pour le trophée «Quatre Différents» et vice versa, mais vous ne pouvez obtenir qu'un seul trophée de chaque pile au cours de la partie.

- **Challenge du Premier à 12 Poissons :** si vous avez attrapé 12 poissons ou plus (sans prendre en compte les poissons Maître Pêcheur) à la fin de votre tour, prenez le trophée «12». Cela déclenche la fin de la partie et tous les autres joueurs obtiennent un dernier tour.

- **Concours de Fin de Partie :** les concours du Rivage, du Lac et de la Rivière ont lieu à la fin de la partie. Voir «FIN DU JEU : Concours du Rivage, du Lac et de la Rivière» pour les instructions.

Fin du jeu

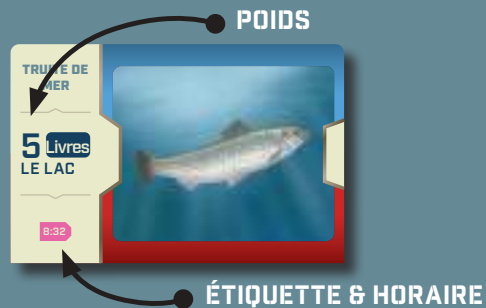
La fin du jeu est déclenchée à la fin du tour d'un joueur au cours duquel au moins une de ces deux conditions se produit :

1. Un joueur attrape un 12^e poisson (sans prendre en compte les poissons Maître Pêcheur).
2. Un lieu de Pêche ne peut pas être réapprovisionné à quatre poissons.

Tous les **autres** joueurs ont alors un dernier tour.

EXEMPLE DE JEU 4 - CONCOURS DU RIVAGE :

Laurence a attrapé 2 Flets, 1 Labre et 1 Maquereau. Elle ne peut présenter qu'un des Flets et choisit celui de cinq livres. Elle a un poids total de 14 livres (5 pour le Flet + 4 pour le Labre + 5 pour le Maquereau). Nils présente un poids total de 12 livres, et Ilina présente un poids total de 11 livres. Laurence remporte le trophée Rivage de 5 points, Nils celui de 3 points, et Ilina remporte le trophée à 2 points.



Concours du Rivage, du Lac et de la Rivière :

Après que les joueurs ont effectué leur dernier tour, il est temps de présenter les poissons aux concours du Rivage, du Lac et de la Rivière ! On commence avec le Rivage :

1. Parmi les poissons que vous avez attrapés, choisissez-en un de chaque espèce Rivage que vous souhaitez présenter au concours du Rivage. Généralement, vous voudrez présenter le poisson le plus lourd de chaque espèce.
2. Défaussez les poissons du Rivage que vous n'avez pas présenté.
3. Ajoutez les poids de chaque poisson que vous avez présenté pour déterminer votre poids total pour le Rivage.
4. Le joueur avec le plus grand poids total présenté prend le trophée à 5 points de la pile des trophées Rivage. Le joueur avec le deuxième plus gros total prend le trophée suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient pris un trophée. Si vous n'avez pas présenté de poisson pour le concours du Rivage, vous ne recevez pas de trophée Rivage !

Répétez les étapes 1 à 4 ci-dessus pour le concours du Lac puis pour le concours de la Rivière. Rappelez-vous qu'un seul poisson par espèce peut être présenté pour chaque concours !

Remarque : en cas d'égalité pour le poids total, le gagnant de l'égalité est le joueur qui a présenté le poisson pêché avec l'heure la plus tôt (présente dans l'Étiquette sur la face poids de la carte poisson) à ce Lieu.

Score

Révéléz tous vos trophées et calculez votre score final après les concours du Rivage, du Lac et de la Rivière :

1. Tous les trophées valent leur valeur nominale en points.
2. Les cartes Maître Pêcheur attrapées valent 1 point chacune.
3. Les poissons présentés aux concours du Rivage, du Lac ou de la Rivière qui sont étiquetés de la même couleur que la tuile Étiquette présente sur le plateau de jeu valent 1 point chacun.
4. Les cartes Maître Pêcheur incomplètes valent 0 point.

Vous êtes couronné Champion si vous avez le meilleur score final !

Remarque : En cas d'égalité, le joueur qui a présenté le poisson avec l'heure la plus tôt remporte l'égalité.

Variante : pour un jeu dans lequel la chance joue un rôle moins important dans le résultat, ne marquez pas de points pour les poissons Étiquetés, dans le point N°3 du SCORE.

ÉTANG D'ENTRAÎNEMENT (RÈGLES SOLO)

Dans le mode solitaire, le jeu introduit un joueur «silencieux» qui va attraper des poissons lorsque certaines conditions sont remplies. Pour gagner la partie, votre score final doit dépasser celui du joueur silencieux. Sauf indication contraire ci-dessous, jouez la version solo exactement comme vous le feriez pour la version 2 Joueurs.

Mise en Place

Au lieu de remplir le sac avec tous les appâts, comptez 9 appâts de chaque couleur et placez-les dans le sac. Placez le reste des appâts dans la boîte de jeu. Piochez 7 appâts au hasard dans le sac et placez-les dans la défausse. Puis remplissez les Zones 3 et 4 de votre plateau Joueur normalement en piochant dans le sac, puis placez l'appât blanc transparent dans le sac. Enfin, donnez au joueur silencieux le trophée à 5 points du Challenge Petites Espèces.

Déroulement du Jeu :

Effectuez votre tour normalement et faites celui du joueur silencieux : piochez un appât du sac, puis effectuez les Actions 1 et 2 du joueur silencieux [comme décrites ci-dessous] dans l'ordre. Après avoir fait les deux actions, piochez un deuxième appât dans le sac et effectuez à nouveau les Actions 1 et 2. Le tour du joueur silencieux est alors terminé.

Remarque : si au début du tour du joueur silencieux vous avez moins de poissons que lui (sans prendre en compte les poissons Maître Pêcheur), vous pouvez piocher un seul appât au lieu de deux pour le tour du joueur silencieux.

Action 1 du Joueur Silencieux - Déplacer les jetons Pêcheur

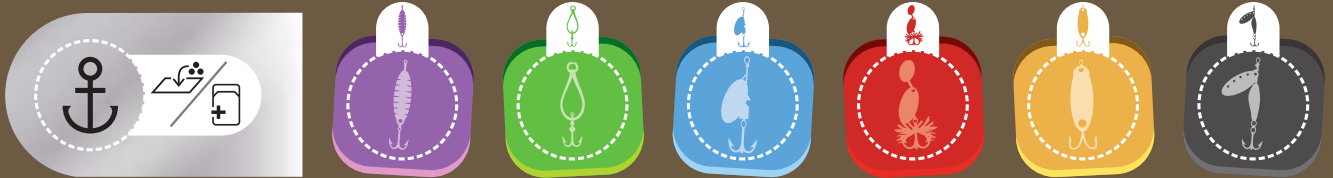
Notez la couleur de l'appât que vous venez de piocher et déplacez un jeton Pêcheur. Les jetons Pêcheur se déplacent dans le sens horaire.

Le chemin à suivre est Port-Violet-Vert-Bleu-Rouge-Jaune-Noir-Port-Violet... etc. Ne déplacez pas de jeton si vous piochez l'appât blanc transparent.

Si un jeton Pêcheur se trouve sur l'emplacement de l'appât que vous venez de piocher (par exemple, si vous piochez un appât rouge et qu'un jeton Pêcheur se trouve sur l'emplacement de Pêche rouge), déplacez ce jeton Pêcheur, dans le sens horaire, vers le premier emplacement libre. Ignorez les espaces occupés.

Si aucun jeton Pêcheur ne se trouve sur l'emplacement correspondant (par exemple si vous piochez un appât rouge et qu'il n'y a pas de jeton Pêcheur sur l'emplacement de Pêche rouge), déplacez le jeton Pêcheur le plus proche sur cet emplacement. En d'autres termes, regardez dans le sens antihoraire à partir de cette case en suivant le Chemin (voir ci-dessous) le jeton Pêcheur le plus proche et déplacez-le vers cette case.

CHEMIN DES JETONS PÊCHEUR (DE GAUCHE À DROITE)



Action 2 du Joueur Silencieux - Pêche

Défaussez l'appât que vous avez pioché et comptez tous les appâts de cette couleur présents dans la défausse. S'il y en a exactement 3, 4, 5 ou 6, le Joueur Silencieux attrape un poisson. La couleur de l'appât détermine le Lieu et le nombre de ces appâts dans la couleur défaussée détermine la Zone.

Appât blanc transparent : à chaque fois que l'appât blanc transparent est pioché, placez la première carte de la pioche Maître Pêcheur dans la pile de score du Joueur Silencieux. Placez tous les appâts de la défausse dans le sac comme d'habitude, puis effectuez l'une des deux options suivantes avant de remettre l'appât blanc transparent dans le sac et de continuer à jouer :

1. Placez une deuxième carte Maître Pêcheur de la pioche dans la pile de score du Joueur Silencieux.
2. Piochez au hasard 7 appâts dans le sac et placez-les dans la défausse.

EXEMPLE DE JEU 5 - TOUR DU JOUEUR SILENCIEUX

Le joueur silencieux pioche un appât bleu et vous déplacez le jeton Pêcheur de l'emplacement vert jusqu'à l'emplacement bleu puisque le bleu est inoccupé. Ensuite, vous placez l'appât bleu dans la défausse et comptez 4 appâts bleus. Le Joueur Silencieux attrape un poisson de la zone 4 du Lac. Ensuite, le Joueur Silencieux pioche un appât jaune et vous déplacez le jeton Pêcheur occupant l'emplacement jaune sur l'emplacement noir. Vous placez l'appât jaune dans la défausse et comptez 2 appâts jaunes. Le Joueur Silencieux n'attrape pas de poisson pour l'appât jaune puisqu'il n'y en a que deux.

Fin de partie et Score

Concours : Le joueur silencieux participe à tous les concours. Vérifiez le poids de chaque poisson capturé par le joueur silencieux et donnez-lui tous les trophées gagnés.

Présentation de poisson : le joueur silencieux présente toujours le poisson le plus lourd possible à un concours.

Crédits

Concepteur du Jeu : *Brian Suhre*

Illustrations : *Beth Sobel*

Création Graphique : *Ryan Coleman*

Édition : *Bellwether Games*

Édition Française : *Bad Taste Games et Boom Boom Games*

Traduction Française : *Xavier Millet*

Mise en page : *Thierry Vareillaud*

Soutiens du Kickstarter : *le financement original du jeu a été obtenu via Kickstarter.com. Bellwether Games aimerait remercier tous les soutiens du jeu, sans qui ce jeu n'aurait pas pu être fait ! En particulier, Bellwether Games aimerait remercier quelques bailleurs de fonds spéciaux supplémentaires :*

Champions du tournoi : *Arwen & Samwise, et Wise Daddy J*

Le Premier Backer : *Derrick Johnston*

Remerciements Spéciaux :

Pour l'aide à l'édition de ce livret de règles : *Mike Tunison, Patrick Einheber, Ben Gerber, Alex Pereira, Denny Dukes, Jerry Tanner, Julien Grenier, Alison Shaw, et Sam Peavy.*

Pour les tests du jeu : *Atomic Squash Game Group, Metro East Gamers, Sara Hoyle, Brian Herman, Michael Tunison, James Sander-Cederlof, Craig Bartelsmayer, Lawrence et Ray Gaydos, Terry Glassman, Grayhawk Gamers Guild et tout ceux qui ont joué à la Geekway to the West, DieCon, Origins Game Fair, et GenCon.*

L'auteur du jeu souhaite dédier ce jeu à sa famille aimante et solidaire - Andrea, Storm et Griffin. L'auteur aimerait également faire remarquer que ce jeu n'aurait pas été possible sans l'aide de toutes les bonnes personnes chez Atomic Squash et Metro East Gamers. Bellwether Games aimerait également remercier Jason Aemisegger et le magasin de jeux Heroic Adventures pour leur soutien et l'accueil pour la cérémonie de lancement du Kickstarter de Coldwater Crown, et John «Zinger» Zaenglein pour son soutien.

Pour l'édition française du jeu, Bad Taste Games et Boom Boom Games aimeraient remercier les participants à la campagne de financement participatif du jeu sur Game On Tabletop et Xavier Millet pour sa traduction.

**CHAMPIONS DU
TOURNOI !**



UN JEU DE PÊCHE STRATÉGIQUE DE
BRIAN SUHRE

COLDWATER CROWN



Livret de règles



ÂGE **14+** JOUEURS **1-4** DURÉE **40-90 min**

