

Jeux de UNAGI



Retrouve la règle sur notre chaîne : Jeux Auzou

Dès
5 ans

15
min

2 à 4
joueurs

45
cartes



4 cartes Chat



4 cartes Coquillage
et Perle



23 cartes
Animaux marins



6 cartes
Action



8 cartes
Boîte de conserve

BUT DU JEU :

Être le meilleur pêcheur !

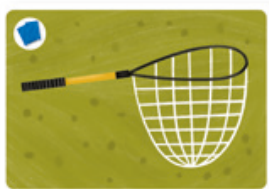
MISE EN PLACE :

- Choisir une carte Chat. L'animal marin au bout de sa canne à pêche est son favori.

- Les cartes Action :



Longue-vue : le joueur regarde secrètement la carte de son choix dans la mer et la repose, face cachée.



Filet : le joueur pêche deux cartes dans la mer et les ajoute à ses cartes, face cachée. Personne ne peut l'accuser.



Canne à pêche : le joueur choisit un autre joueur et pêche chez lui une carte au hasard. Personne ne peut l'accuser.

FIN DE LA PARTIE :

La partie s'arrête quand il n'y a plus qu'une seule carte dans la mer. Les joueurs révèlent alors leur butin, comptent leurs points (voir procédé ci-après). Celui qui a le plus de points gagne !

QUE SE PASSE-T-IL SI...

- ... il y a égalité ? Celui qui a le plus de boîtes de conserve remporte la partie !
- ... on veut simplifier le jeu ? On ne joue pas avec les cartes Action pendant les premières parties.

DÉCOMPTE

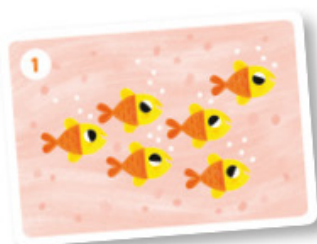
Pour le décompte des points, l'aide d'un adulte peut être nécessaire pour les plus jeunes.



Animal marin :
il vaut 1 point,
mais si c'est le favori
du chat du joueur,
alors il en vaut 2 !



Perle et Coquillage :
l'une sans l'autre,
ces cartes ne valent pas
de point. Cependant, si un
joueur possède les deux,
il gagne 5 points.



Banc de poissons :
1 point



Baleine :
3 points



Boîte de conserve :
0 point