

FICHE TECHNIQUE :

Auteur : Max Gerchambeau

Editeur : Ferti (2005)

Type de Jeu : Mémoire

Nombre de joueurs : 2 à 6

Age : 4 ans et +

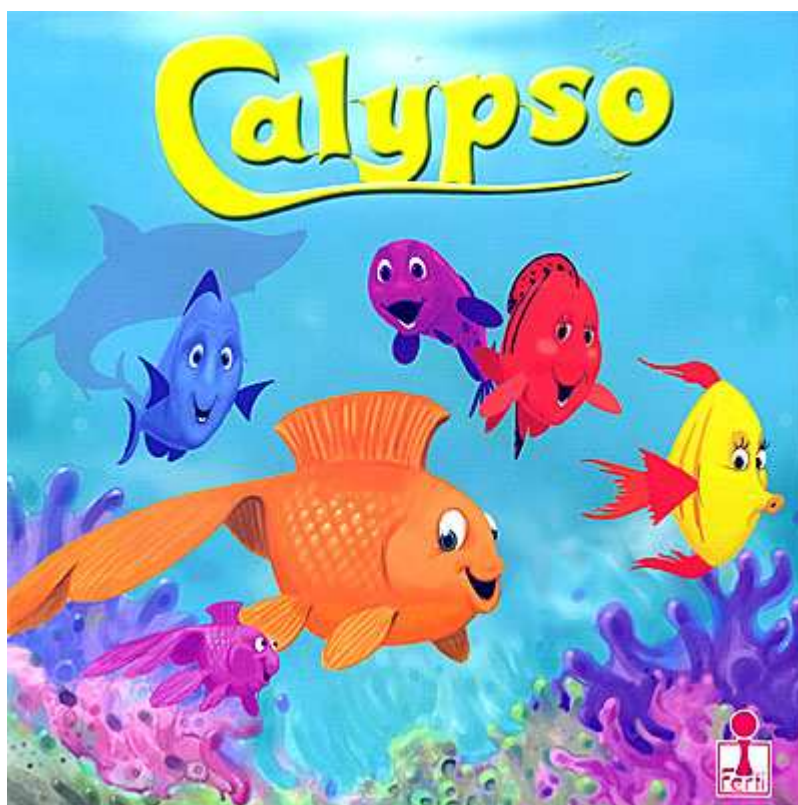
Durée : 20mn



 [lire l'avis](#) 

[laissez vos Commentaires](#) 

0 commentaire



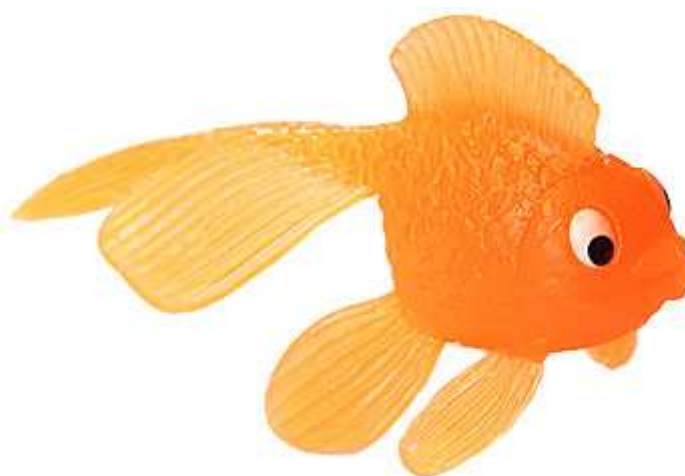
DESCRIPTION :

Calypso est un courageux petit poisson d'une espèce insoupçonnée, les toutes les couleurs. ces derniers vivent en eaux douces dans une rivière improbable ou l'incroyable va se produire : un cyclone dévastateur va venir grandement perturber le quotidien fait d'amusement et de pêche de nos amis poissons et emporter dans sa tourmente les poissons les plus jeunes vers l'océan, où ils finiront prisonniers des mailles d'un filet.

Calypso n'écoutant que son courage, va tenter de délivrer ses petits amis avec l'aide des joueurs...

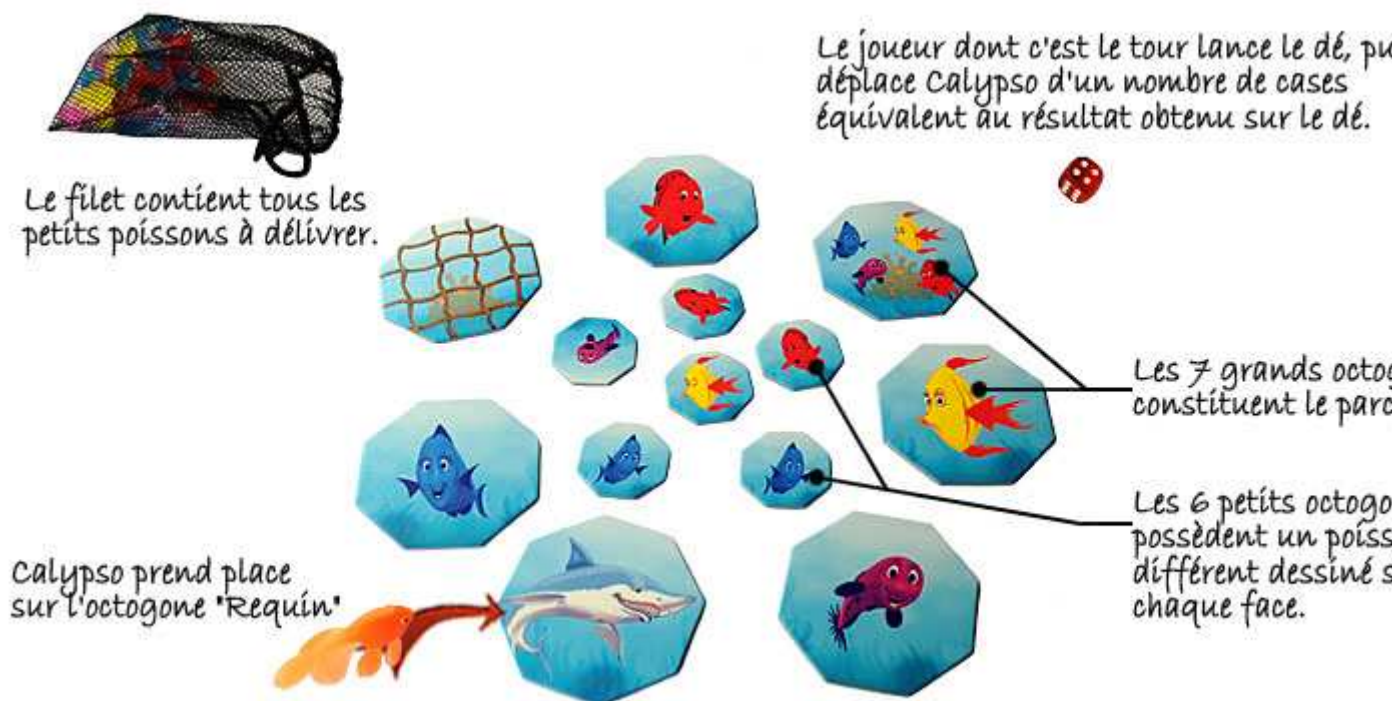
Le jeu est composé de 7 grands octogones que l'on place en cercle au centre de la table : ils constituent le parcours. Au centre du cercle on positionne 6 petits octogones comportant un poisson (différent) dessiné sur chaque face. Calypso prend place sur la case "requin" et les 30 petits poissons colorés débutent la partie dans le filet qui est posé à côté du parcours.

Le joueur le plus jeune prend le dé et commence la partie qui se déroulera ensuite dans le sens horaire. A son tour, le joueur lance le dé, déplace



Calypso d'un nombre de cases équivalent à la valeur du dé, puis effectue l'action correspondant à la case où Calypso a terminé son déplacement :

- C'est une case "Poisson de couleur", le joueur doit retrouver, sur une des faces cachées parmi les petits octogones du centre, un poisson dont la couleur correspond à la case où se trouve Calypso. Le joueur retourne l'octogone, si le poisson est de la bonne couleur, il délivre un poisson du filet et le place devant lui, puis il peut rejouer, si le poisson n'est pas de la couleur demandée, le tour du joueur se termine immédiatement et c'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire.



- C'est la case "poissons multicolores", le joueur doit annoncer la couleur du poisson qu'il compte trouver, puis il retourne un petit octogone. Si la couleur du poisson dévoilé est la bonne, il délivre 2 poissons qu'il place devant lui et termine son tour. Si le poisson dévoilé n'est pas de la couleur annoncée, il termine son tour immédiatement.

- C'est la case "filet", le joueur doit remettre un de ses poissons dans le filet puis termine son tour.

- C'est la case "Requin", le joueur prend un poisson délivré par un autre joueur de son choix, si aucun n'en a encore délivré, il prend un poisson dans le filet) et termine son tour.

Cas particuliers : Si un joueur retourne le 3ème poisson d'une même couleur, il délivre aussitôt 2 poissons du filet qu'il place devant lui et termine son tour.

Si un joueur amène Calypso sur une case poisson dont les 3 couleurs sont déjà découvertes, il délivre aussitôt 2 poissons qu'il place devant lui et peut retourner les petits octogones autant

de fois qu'il le désire afin de les mélanger et termine son tour.
Ces cas particuliers sont ignorés lorsque l'on joue avec les plus jeunes, on délivre alors un poisson et on continue à jouer.



Note : Lorsqu'un joueur retourne un petit octogone, il n'est pas obligé de le replacer à l'endroit exact où il l'a pris (du moment qu'il le replace au milieu du parcours).

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur a délivré un certain nombre de poissons fonction du nombre de participants (12 poissons délivrés à 2 joueurs, 10 à 3 joueurs, 8 à 4 joueurs, 7 à 5 joueurs, 6 à 6 joueurs).