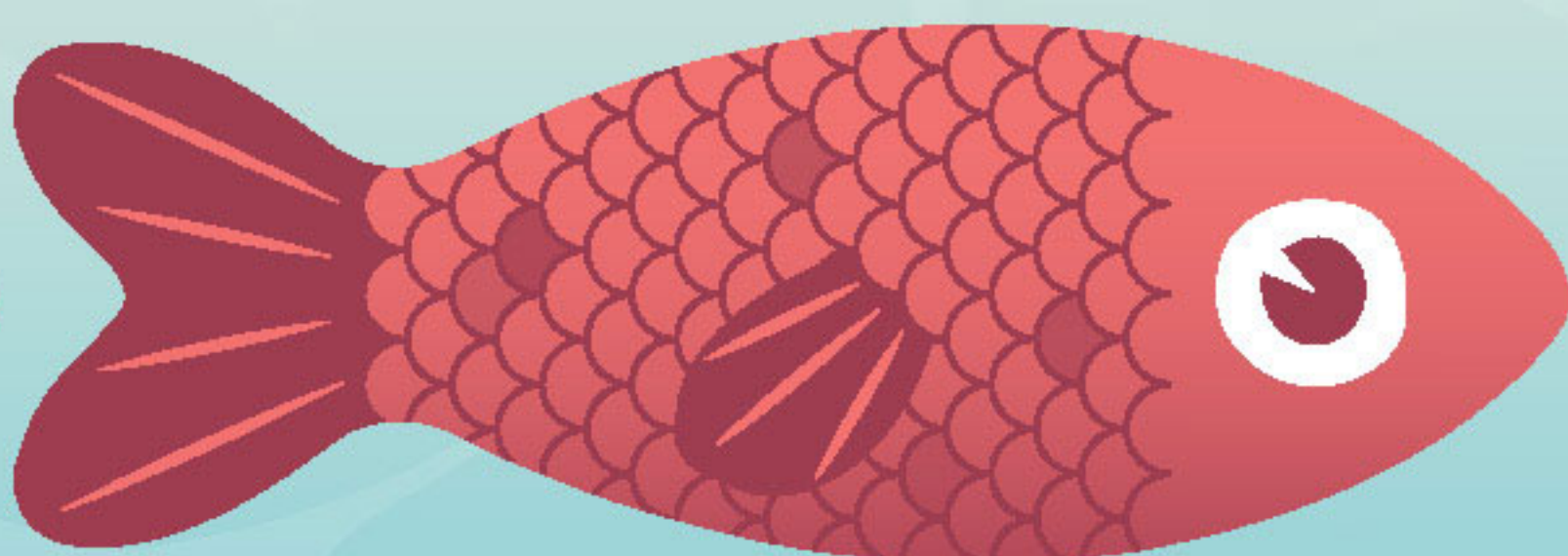
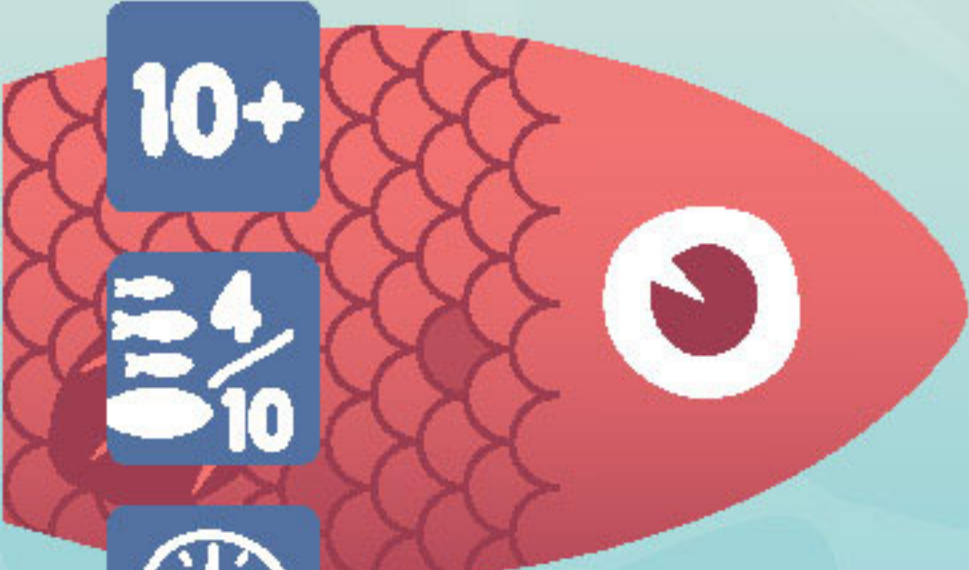
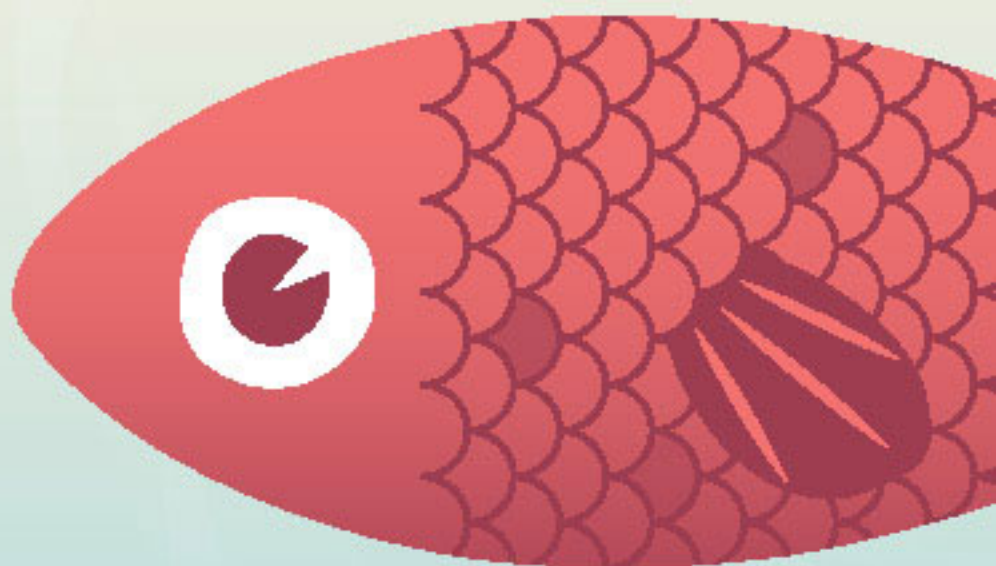
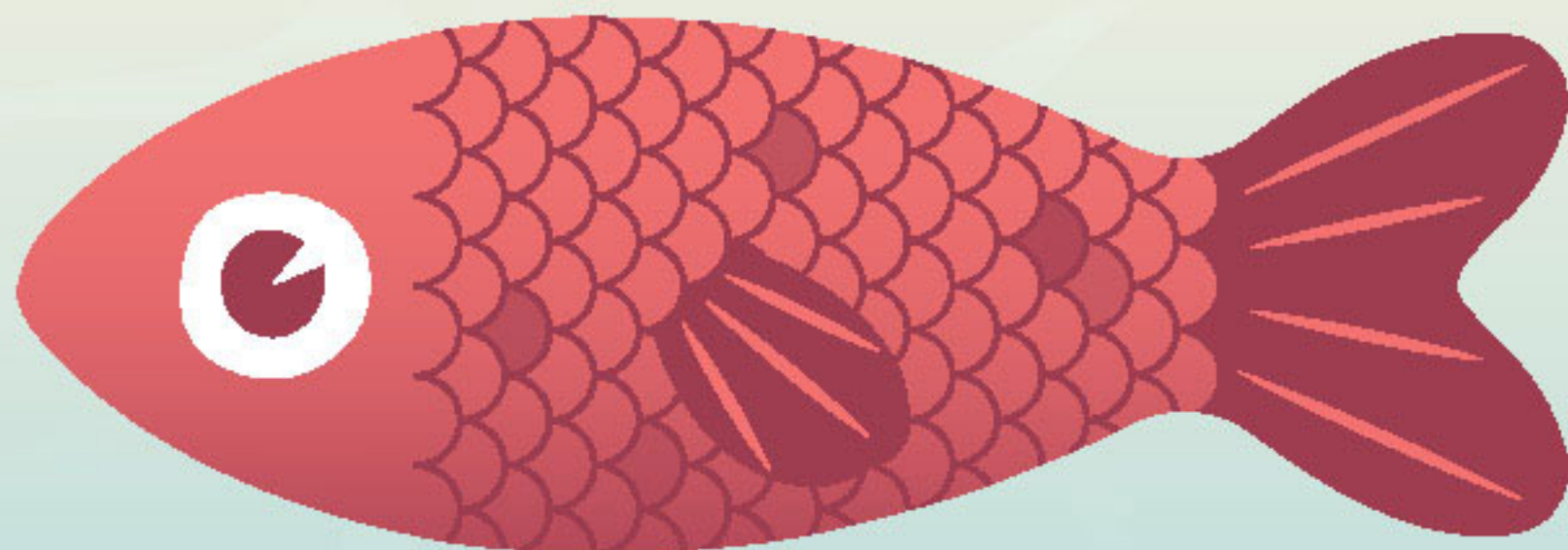
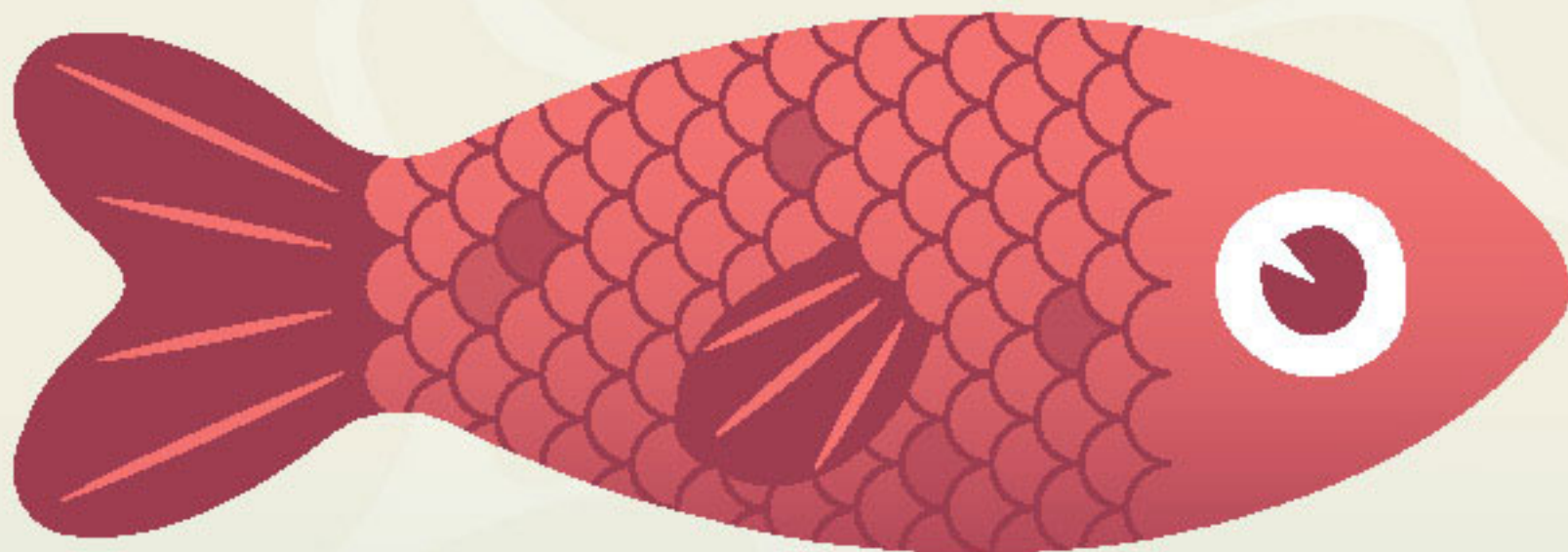
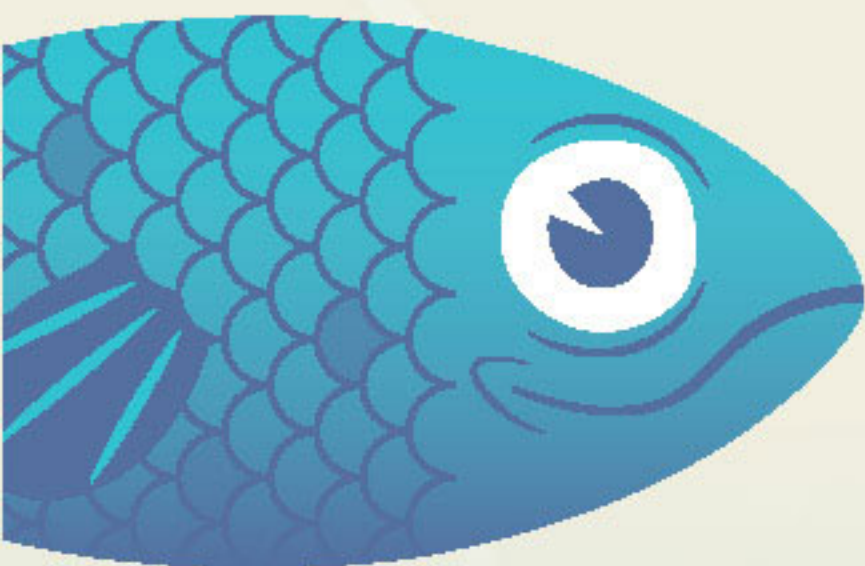
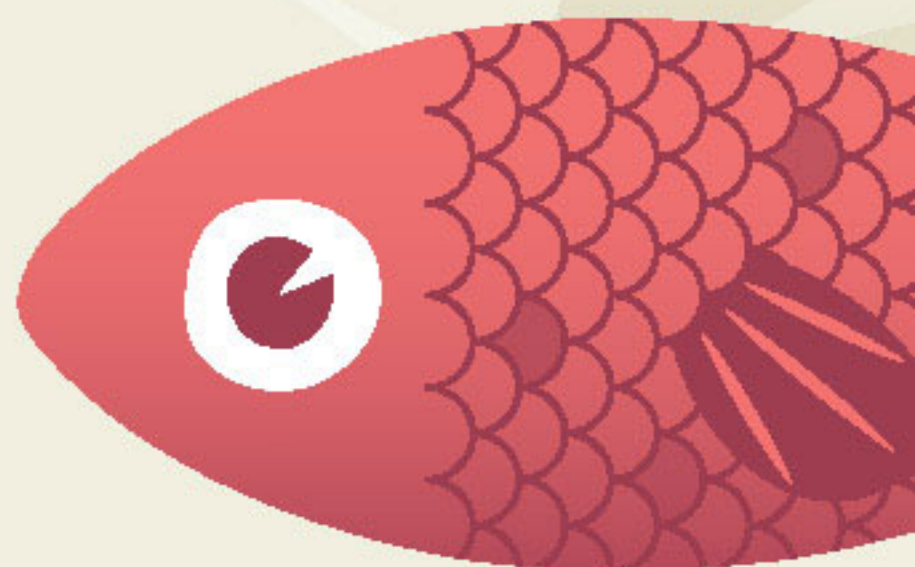
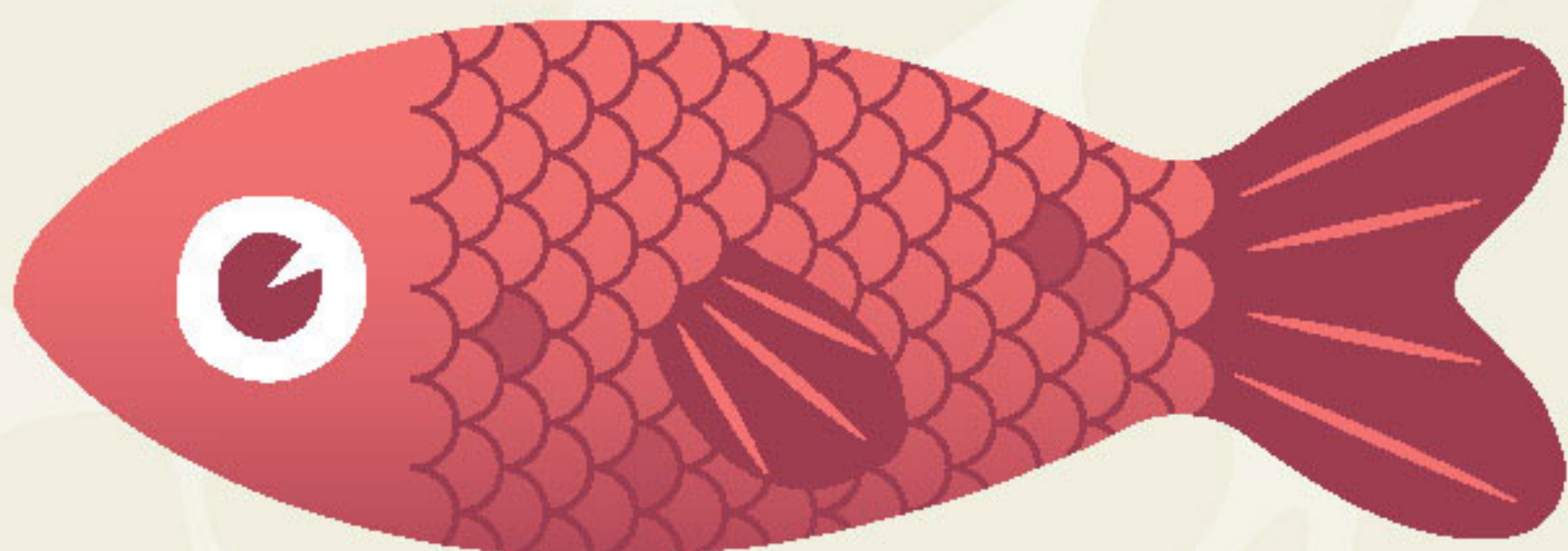
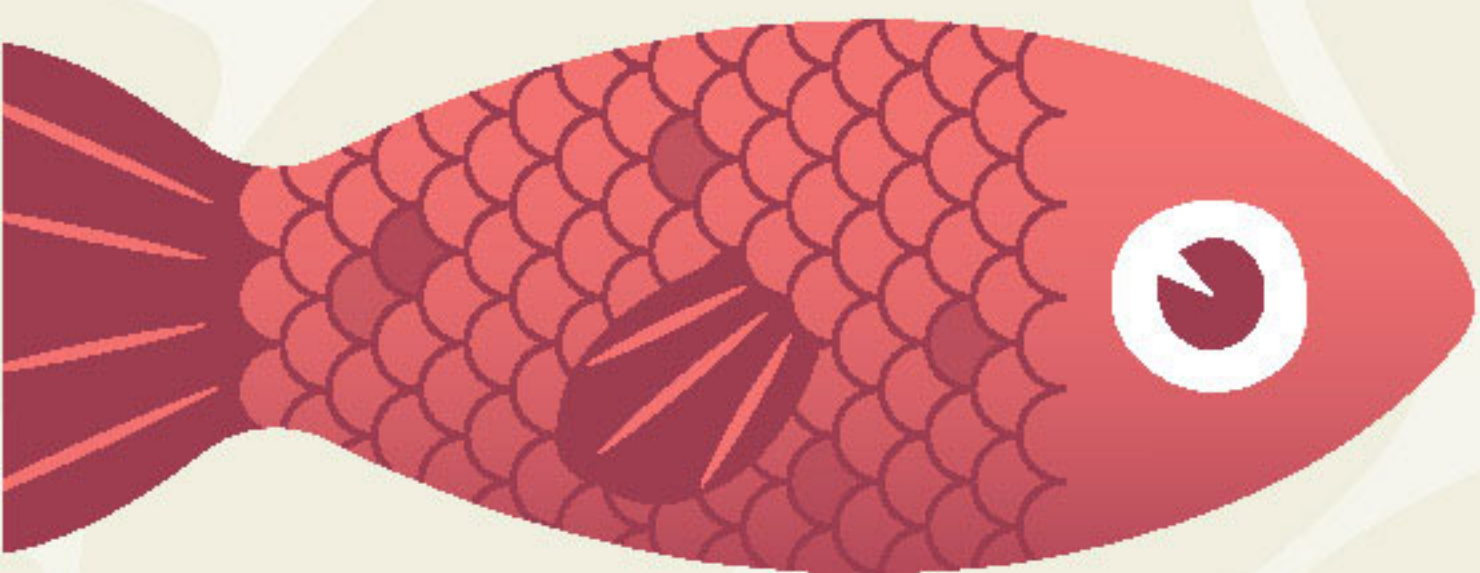


FISH & CHEAT



10+

4
10

30min

BUT DU JEU

Dans Fish & Cheat, vous devez gagner le plus de point en révélant les fausses réponses et en évitant de tomber sur la vraie

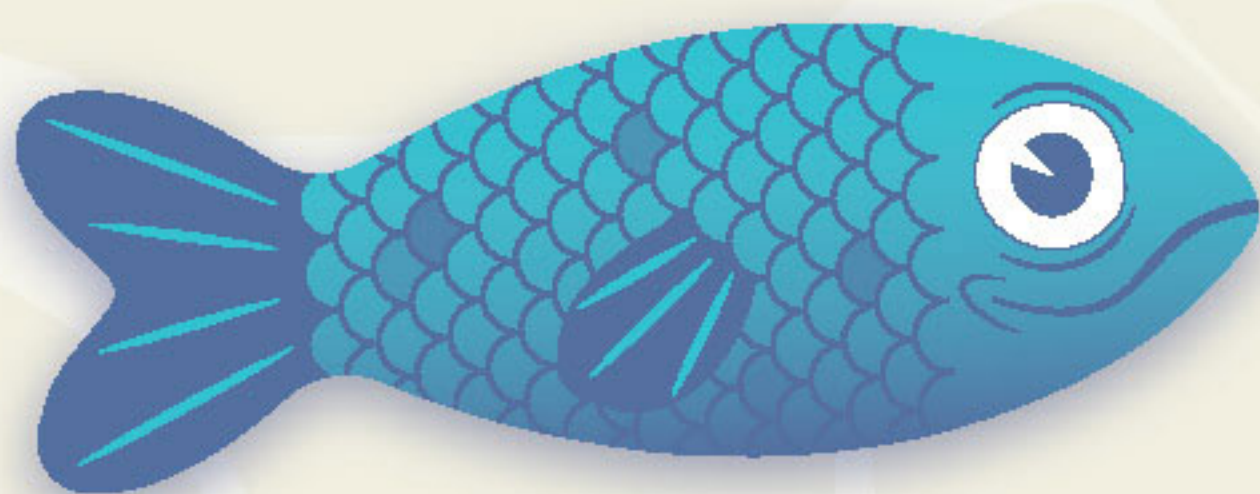
APERÇU DU JEU

À chaque tour de jeu, il y a différents types de joueurs :

Le joueur qui devine : vous allez lire une question insolite et tenter d'éliminer les fausses réponses données par les Poissons Rouges avant de trouver la vraie réponse.



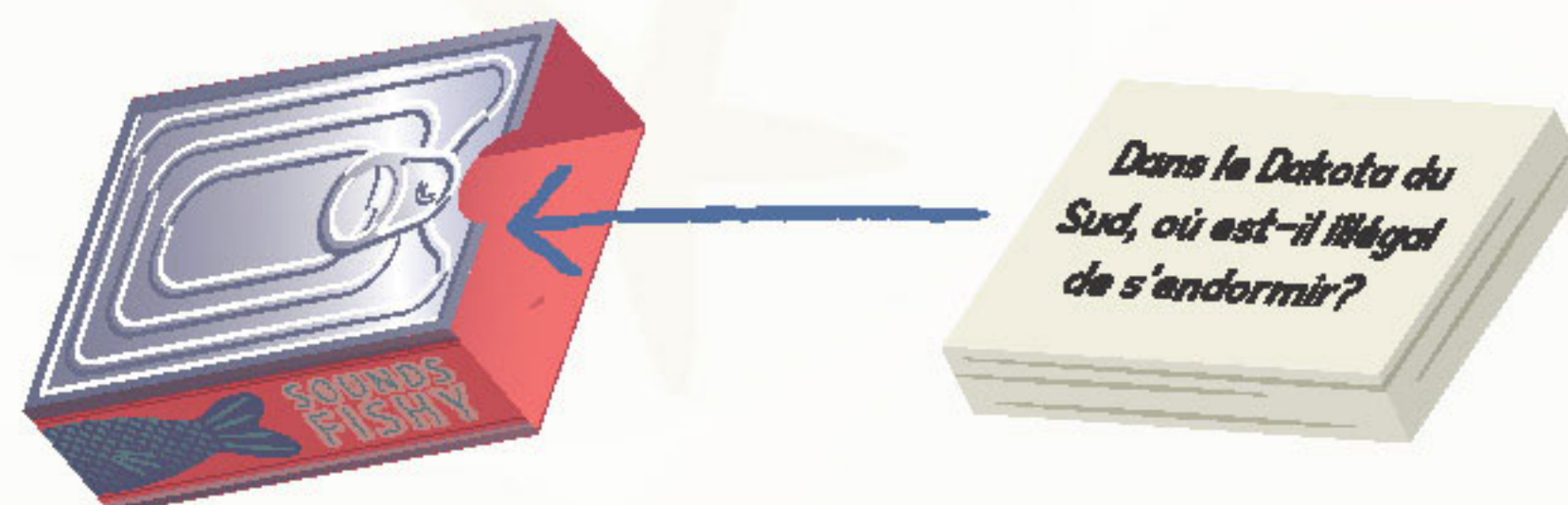
Les Poissons Rouges : vous devrez inventer une fausse réponse à la question insolite et tenter de convaincre le joueur qui devine que c'est la vraie réponse.



Le Poisson Bleu : vous donnerez la vraie réponse à la question insolite, en faisant croire que vous l'avez inventée, afin que le joueur qui devine vous élimine.

MISE EN PLACE

1. Prenez un tas de cartes Question et placez-le dans la boîte de cartes. Assurez-vous que les cartes soient placées dans le bon sens afin que le joueur qui devine ne voie pas la réponse en piochant la carte.

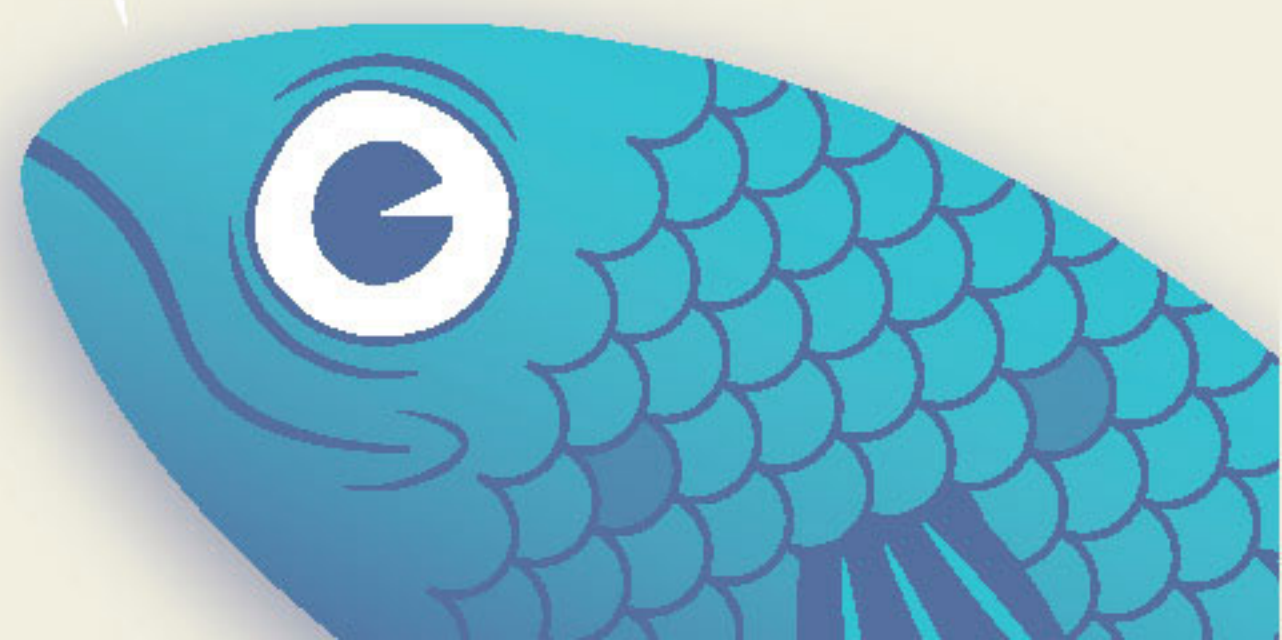


Les cartes sont placées retournées.

2. Préparez les jetons Poissons pour le tour, les rouges et le bleu. Vous devez vous assurer que chaque joueur, sauf celui qui devine, reçoit un poisson.
3. Désignez le joueur qui commence à deviner.
4. Mélangez les poissons face cachée et distribuez-en un à chaque joueur à l'exception de celui qui devine.
5. Les joueurs regardent secrètement s'ils incarnent un Poisson Rouge ou le Poisson Bleu.

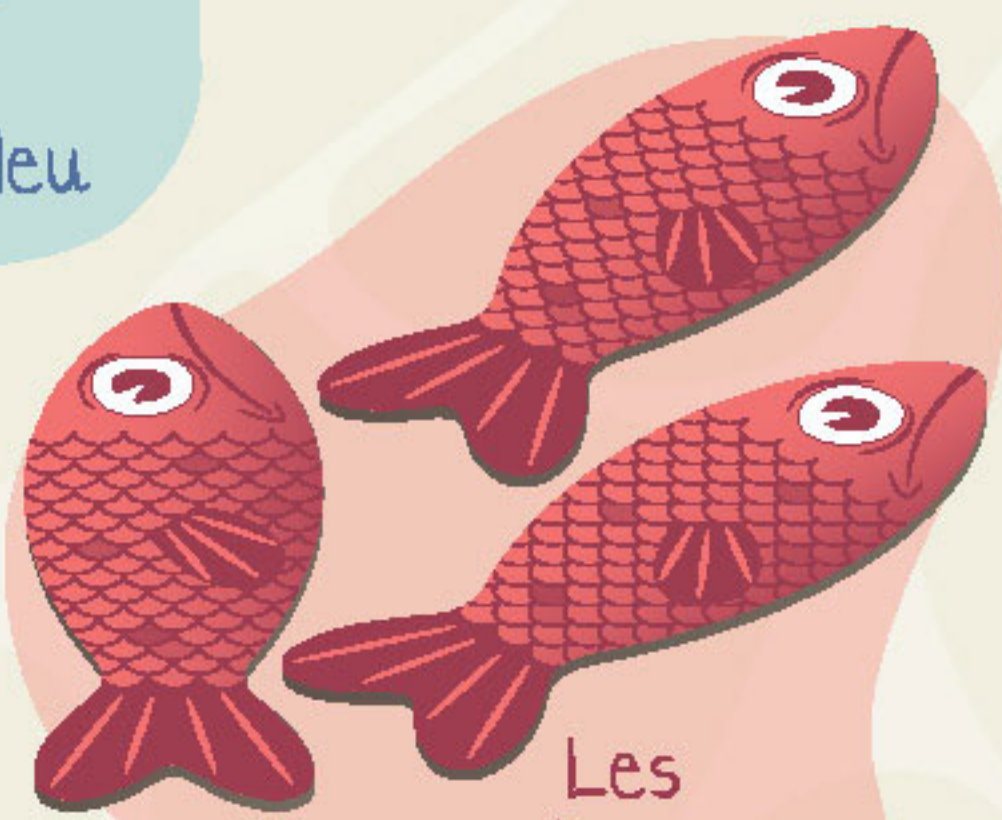


Pour un aperçu du jeu ...
Scannez moi !





Le Poisson Bleu



Les Poissons Rouges



Cartes & Boîte de cartes

Dans le Dakota du Sud, où est-il illégal de s'endormir ?



Jetons de 1, 5 et 10 Points

Déroulement du tour

Le joueur qui devine prend une carte Question, l'oriente pour que les autres joueurs puissent voir la réponse au dos, puis lit la question à haute voix. Assurez-vous que tous les autres joueurs voient clairement la réponse (mais pas celui qui devine).

Point de vue de celui qui devine

Dans le Dakota du Sud, où est-il illégal de s'endormir ?

Point de vue des joueurs

Dans le Dakota du Sud, où est-il illégal de s'endormir ?
Dans une usine de fromage

15 secondes pour inventer une fausse réponse.

Le Poisson Bleu fait semblant d'inventer une réponse même si c'est la vraie.

En faisant le tour de la table, chaque joueur donne alors sa proposition :

Sur un cheval

Dans un cercueil

Dans une usine de fromage

Sous un arbre

Une fois que le joueur qui devine a lu la question, les Poissons Rouges ont

Deviner

Le joueur qui devine tente maintenant d'éliminer les fausses réponses, une par une. Il choisit une proposition qu'il pense être inventée et retourne le poisson de ce joueur.

Si le poisson est rouge, il a attrapé une fausse réponse et obtient 1 point. Le joueur peut s'arrêter à tout moment et accumuler ses points ; mais s'il retourne le Poisson Bleu avant que tous les Poissons Rouges n'aient été éliminés, il perd les points qu'il a gagnés dans ce tour et celui-ci est terminé.



Comment noyer le poisson...

Rappelez-vous, si vous êtes un Poisson Rouge, il est important de trouver des réponses inventées qui sont juste assez bizarres pour paraître vraies. Pour le Poisson Bleu en revanche, il est préférable de donner la vraie réponse d'une manière moins convaincante.

Décompte des points

À chaque tour, les points sont répartis comme suit:

Le joueur qui devine

- Pour chaque Poisson Rouge retourné : 1 point
- Si le Poisson Bleu est retourné en dernier: +1 point
- Si le Poisson Bleu est retourné par erreur: 0 point pour ce tour

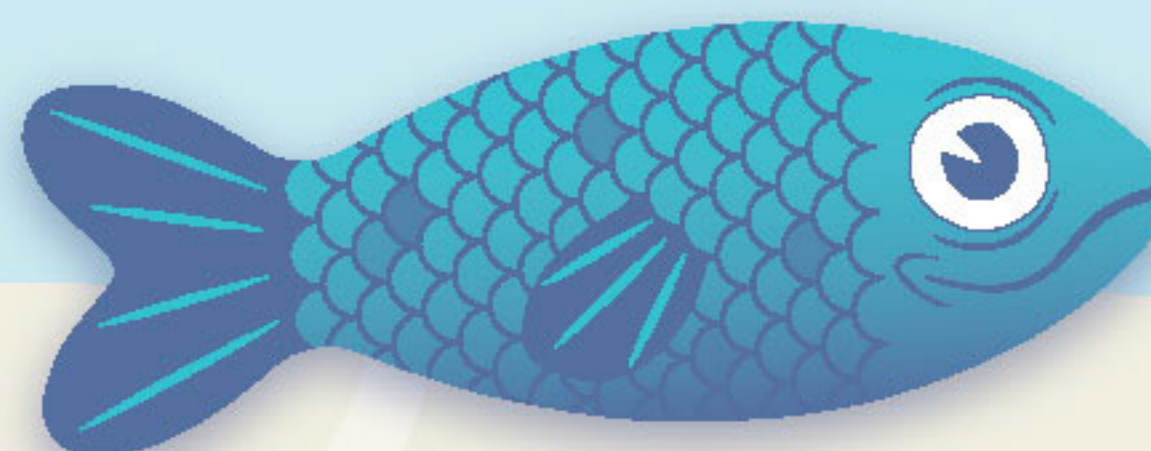
Les Poissons Rouges

- Si vous êtes dévoilé : 0 point
- Si vous n'êtes pas dévoilé: 1 point pour chaque poisson retourné sur la table (en incluant le Poisson Bleu)



Le Poisson Bleu

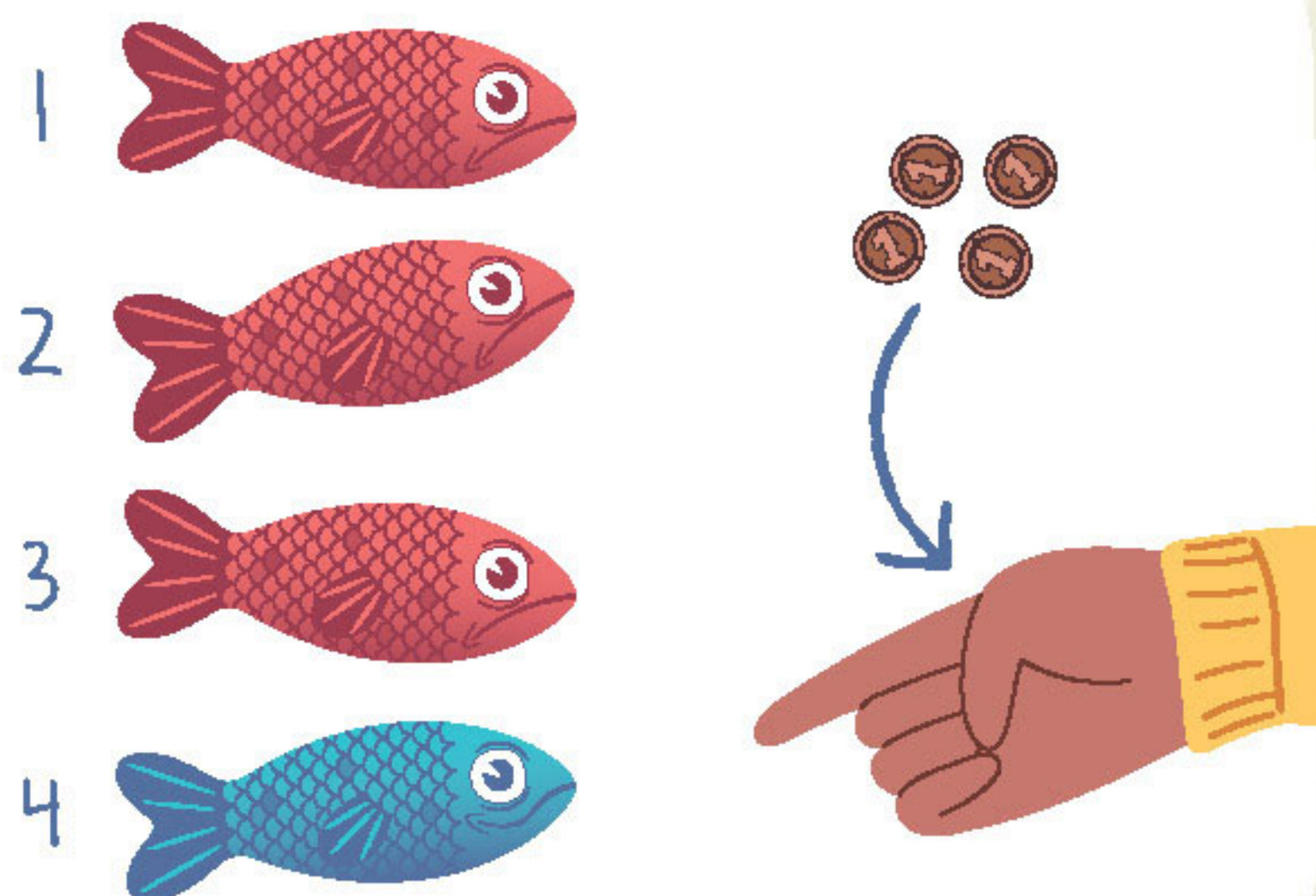
- Si vous êtes dévoilé: 1 point pour chaque poisson non-retourné sur la table
- Si vous n'êtes pas dévoilé: 0 point



Exemples

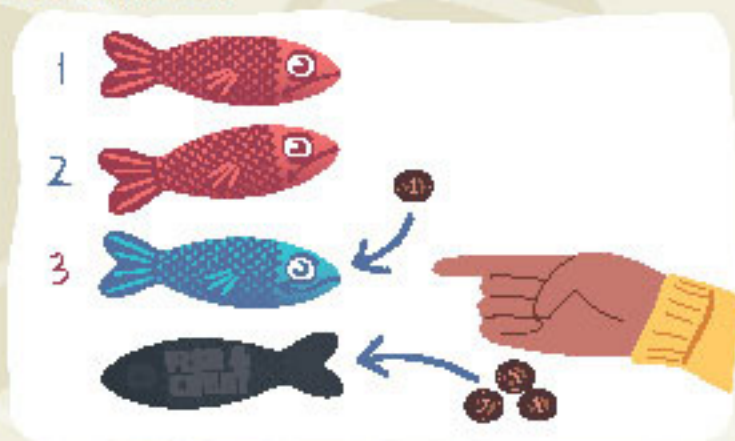
(pour une partie à 5 joueurs)

Exemple 1 :



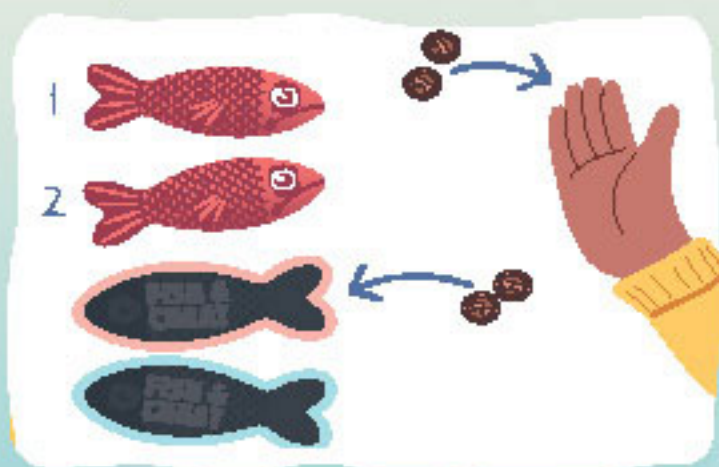
Ici, le joueur qui devine marque 4 points pour avoir démasqué correctement tous les poissons.

Exemple 2:



- Le joueur qui devine ne marque aucun point car il a dévoilé le Poisson Bleu.
- Les Poissons Rouges qui ont été retournés ne marquent pas de point non plus car ils se sont fait démasqués.
- Le joueur qui avait le Poisson Bleu marque 1 point parce qu'il a été dévoilé alors qu'il restait 1 Poisson Rouge non-retourné.
- Le poisson rouge non-retourné reçoit 3 points puisque 3 autres poissons ont été dévoilés.

Exemple 3 :



- Le joueur qui devine reçoit 2 points car il a dévoilé 2 Poissons Rouges et a décidé de s'arrêter là.

- Le Poisson Rouge non-dévoilé marque 2 points car 2 autres poissons ont été retournés.
- Le joueur qui avait le Poisson Bleu ne marque aucun point puisqu'il n'a pas réussi à bernier le joueur qui devinait.

ON CONTINUE LA PÊCHE !

Si le joueur qui devine a éliminé toutes les fausses réponses, qu'il a décidé de mettre fin à son tour, ou qu'il est tombé sur le Poisson Bleu par accident, c'est au tour du joueur suivant de devenir celui qui devine. Il lit alors une question et tente de débusquer les mauvaises réponses.

Pour gagner

Le joueur qui a le plus de points à la fin d'une ou deux manches - c'est-à-dire quand chaque joueur a été celui qui devine une ou deux fois - remporte la victoire (ou alors vous pouvez jouer autant que vous voulez, il y a plein d'autres poissons dans l'océan!).

4-5 joueurs - 2 manches

6-10 joueurs - 1 manche



Vous aimez *Fish & Cheat* ? Découvrez aussi :



SNAKESSS™



Un jeu de **questions insolites** et de **rôles cachés**. Parviendrez-vous à identifier les serpents ?

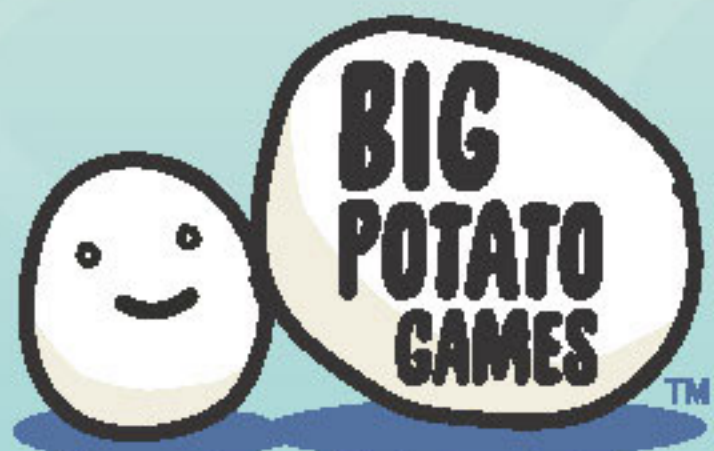
MEUHTE



Meuchte est un **jeu d'ambiance** avec un objectif très simple : **répondre comme tout le monde !**



Contenu : 9 Poissons, 80 Jetons de points, 200 cartes Question, 1 boîte à Questions, la règle du jeu



© 2022 Big Potato. Sounds Fishy est conçu, fabriqué et édité par Big Potato Ltd, 74 Tabernacle St, London, EC2A 4EA (UK).

Adaptation et distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com



ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Données et adresse à conserver. 10-2022