



Règle du jeu ELO MOUSSAILLON pour bien débiter...

But du jeu :

- *Partez en mer relever vos chaluts, faites la meilleure pêche en poids de poissons et réalisez la meilleure vente de vos poissons en Criée (marché aux poissons).*
Dites-vous : « Plus vite je rentrerai au port les cales pleines, plus j'aurai des chances de gagner...si le moussaillon ne s'en mêle pas ! »

Préparation du plateau :

- Le déplier, placer le socle de la flèche sous le plateau, insérer la flèche dans le socle, appuyer fortement au milieu du plateau afin que le socle ne fasse pas de surépaisseur et ne gêne pas la rotation de la flèche.
- Disposez les disques qui s'accrochent comme un puzzle, aidez vous des numéros sur les bouts : 1 s'accorde avec 1, 2 s'accorde avec 2, etc. ...
- Disposez les deux paquets de cartes : « **Pêche** » et « **Bonus, Aléas** », faces cachées.
- Donnez une fiche « Relever de pêches » à chaque joueur.

Sur le plateau :

- Vous allez disposer les cônes de **6 couleurs** différentes qui représentent des « **balises** » marquant les zones de pêche, même si vous êtes que deux à jouer ! Les balises **noires** ne sont pas à poser au début du jeu, elles peuvent rester dans la boîte pour l'instant.
- Les joueurs posent au hasard, chacun leur tour, un nombre déterminé de balises sur les cases marquées d'un poisson. Chaque « **case poisson** » représente un banc de poissons que le joueur ira pêcher. Si toutes les balises sont posées, toutes les cases « poissons » sont couvertes.

Durée d'une partie :

- La durée de la partie est fonction du nombre de balises posées : si vous décidez de jouer une partie d'environ 20/25 minutes, posez 3 balises des 6 couleurs sur le plateau ; si vous décidez de jouer environ 35/40 minutes, posez 4 balises des 6 couleurs ; si vous mettez les 10 balises de 6 couleurs, une partie durera environ 1H40'. La première partie est toujours plus longue !

Affectation de votre port d'attache :

- Pour connaître son port de départ, chaque joueur tourne la flèche centrale à son tour et lit ce qu'elle indique : « **Port de Bretagne nord** », je partirai du port **violet**, mon bateau est de couleur **violette**, mes zones de pêche sont **violettes**, je devrais m'y rendre. Je prends la carte marquée « **Bretagne nord** » et je choisis un port d'attache sur la liste que je reporte sur mon relevé de pêche. « *Je vais consulter le dos de la règle du jeu si je ne sais pas où il se trouve* ». Le second tourne la flèche et ainsi de suite...

- Si un joueur tire une région déjà affectée, il relance la flèche jusqu'à trouver un port disponible.

Vous êtes prêt à jouer :

- Chaque coup est composé de TROIS actions :
 1. Vous lancez les dés,
 2. Vous déplacez votre bateau du nombre marqué sur les dés **pour vous rapprocher de vos balises**,
 3. Vous tournez la flèche et lisez la consigne, et vous l'exécutez en conséquence:
 - **COURANT** pour tourner les disques du nombre de cases indiquées sur les dés (nous y reviendrons...)
 - **BONUS** pour tirer une carte qui vous sera « favorable »
 - **ALEAS** pour tirer une carte qui vous sera « plutôt défavorable »

Remarque : *ne faites pas attention aux cases* $\boxed{+1}$ $\boxed{+2}$ $\boxed{-3}$ $\boxed{+3}$ $\boxed{-2}$ $\boxed{-1}$...elles serviront plus tard pour les ventes à la Criée

Quelques règles pour déplacer votre bateau :

- Votre bateau se déplace comme au « *Jeu de l'oie* », case par case, sans utiliser les diagonales, en évitant les **cases entourées d'un trait bleu** qui sont des obstacles et les zones de pêche des autres couleurs que la vôtre,
- Vous pouvez naviguer sur les parties fixes ou sur les courants, vers la droite ou vers la gauche, vers le haut ou le bas.
- Si vous avez le mal de mer, ne gardez pas l'estomac vide !

Maintenant « naviguez et pêchez » :

- Mes dés m'indiquent « 5 », j'avance de 5 cases et je me rapproche de ma première balise ou zone de pêche, sans l'atteindre... puis je tourne la flèche qui m'indique « COURANT »...je tourne « un », « deux » ou « trois » disques de 5 cases au total dans le but de :
 - soit rapprocher ma balise la plus proche de mon bateau
 - soit d'éloigner les balises de mes adversaires de leurs bateaux
 - soit de « coincer » leurs bateaux de mes adversaires en alignant des récifs et/ou des cases interdites qui les empêcheront d'avancer temporairement. De nombreuses combinaisons vont se présenter tout au long du jeu !
 - Posez-vous la question : ai-je intérêt de poser mon bateau sur le disque ou de rester sur la partie fixe de la mer ? Voyez ce qui se passe !
 - Pour déplacer les disques, prenez un repère visuel (►) et faites tourner de 1, 2, 3, 4, 5 cases.
 -

La flèche m'indique « **BONUS** », je tire une carte et je lis l'information qui va me donner un coup de pouce favorable et me faire découvrir un élément culturel lié à la mer...suivez la consigne !

La flèche m'indique « **ALEAS** », je tire une carte et je lis La petite note d'humour dont la consigne me sera plutôt défavorable...suivez la !

Si je passe sur une case « *vague+1 ou+2 ou+3* », je gagne des cases supplémentaires qui sont additionnées à mes dès.

Si dans les deux cas, le patron pêcheur ou le moussaillon vous invitent à changer de zone, saisissez votre bateau et posez le à l'endroit indiqué : crique, port, plage ou tout contre votre bateau voisin...peut être loin de vos balises ou tout prêt...

Si à l'occasion de l'un de ces déplacements, vous passez sur la case recouverte d'une balise de votre couleur, saisissez-là, elle vous autorise à « *relever votre chalut* » en tirant une carte « *Pêche* » bleue. Lisez là, reportez le poids indiqué sur votre relevé de pêche à la ligne du poisson concerné.

Remarque : Il n'est pas nécessaire de faire un compte juste pour arriver sur une balise ; il suffit de passer dessus, de s'en saisir et de continuer sa route. Vous pouvez même pêcher deux balises dans le même coup si vous jouez bien !

Les Balises noires :

Si une carte « **BONUS** » vous autorise à poser un obstacle représenté par une balise noire, positionnez la de façon à bloquer votre adversaire en l'empêchant d'avancer vers une balise de sa couleur...combinez avec d'autres obstacles...

La fin du jeu :

A un moment donné, toutes les balises d'un joueur auront été retirées du plateau, c'est le signal pour imposer à tous les pêcheurs de rentrer à leur port d'attache. Pour se faire, continuez à lancer les dés et tourner la flèche centrale.

Une fois tous les bateaux rentrés, additionnez les poids de vos pêches. Celui qui en a pêché le plus peut gagner la partie si vous décidez de vous arrêter là, sinon allez jusqu'à la Criée.

La Criée :

Tous les poids ont été additionnés. Chaque joueur à tour de rôle, vend son poisson : ai-je de l'anchois ? Oui, 50 kg, il est à 5€ en prix de base, je tourne la flèche centrale qui simule une enchère et qui s'arrête sur « +2 », il vaudra donc maintenant 7€ le kg, je fais la multiplication, soit 350€. Ai-je du bar ? Non, je passe au poisson suivant. Chaque joueur pratique pour lui seul... je totalise, additionne ma prime de retour au port, et en fonction du total général, annonce en comparant avec les autres pêcheurs si j'ai gagné en total des ventes.