



Das Riff—Le récif

Un jeu de Christine & Wolfgang Lehmann, édité par Kosmos

Un jeu de pêche exotique pour 2 joueurs à partir de 10 ans

([Version PDF](#) - 140kb)

Dans les récifs coralliens vivent des poissons colorés. C'est à vous d'assurer leur descendance multicolore en accouplant les parents adéquats!

Par exemple, pour engendrer de magnifiques bébés-poissons rouge et jaune, il faudra former un couple mâle/femelle dont l'un sera rouge et l'autre jaune ou vice versa.

Pour que nos amis les poissons se reproduisent en toute quiétude, vous prendrez soin de les installer à l'abri dans un récif de corail.

Plus vous posséderez de bateaux, plus vous aurez de chance de trouver les poissons et les coraux requis.

But du jeu

Être le premier à obtenir 5 élevages (croisements de poissons) réussis.

Matériel

- 96 cartes carrées dont:
 - 60 cartes «récif» (montrant de l'eau au verso)
 - 21 cartes «élevage», avec des bancs de poissons au verso)
 - 15 cartes «bateau», au deux faces identiques
- 48 jetons «ver» répartis en 6 couleurs (8 par couleur)
- 2 dés à 6 faces colorées

Préparation du jeu

Les 60 cartes récif sont mélangées et 32 sont disposées entre les deux joueurs, en 4 rangées de 8 cartes. C'est la «zone de pêche». Les 2 rangées extérieures sont placées face visible, et les 2 rangées du milieu face cachée.

Les cartes restantes forment une pioche «récif» en bout de rangées. Ce sera le côté « récif ».

De ce même côté, on place le tas de cartes «élevage» dont on retire 4 cartes pour les aligner face visible dans le prolongement de cette pioche. Ce seront les 4 premiers croisements à réaliser.

Les cartes bateaux sont placées en tas à l'opposé, du côté «mer».

Chaque joueur prend une carte bateau qu'il place au bord de la rangée devant lui, «côté mer».

Les jetons «vers» sont disposés en vrac à côté du tas de cartes bateaux.

Chaque joueur prend 6 vers (1 de chaque couleur).

Le joueur qui peut rester le plus longtemps sous l'eau (ou le plus âgé) commence la partie.

Déroulement du jeu

Chaque joueur à son tour réalise les actions suivantes dans l'ordre indiqué:

1. Jeter les dés et prendre les vers (obligatoire)
2. Acheter des cartes et les placer (facultatif)
3. Faire s'écouler l'eau (obligatoire)
4. Regarnir la zone de pêche (le cas échéant)

1. Jouer les dés et prendre les vers

Le joueur dont c'est le tour lance les 2 dés et prends les 2 vers correspondants aux couleurs indiquées par les dés.

Son adversaire prend un ver au choix, d'une des 2 couleurs indiquées par les dés.

Remarque: si une couleur n'est plus disponible, le joueur peut choisir de prendre un ver d'une autre couleur.

2. Acheter des cartes et les placer

Le joueur procède ensuite à l'achat de une ou plusieurs cartes, tant qu'il a assez de vers (ou de perles) pour les payer.

Règles de base:

On « pêche » des cartes dans la zone de pêche et on les pose devant soi, en accord avec les règles suivantes:

- On ne peut pêcher des cartes que dans les colonnes où l'on possède un bateau.
- Chaque carte de la rangée la plus proche du joueur coûte 1 ver.
- Chaque carte d'une des 2 rangées centrales coûte 2 vers. Le joueur paye un premier ver, de couleur quelconque, pour retourner la carte. S'il désire acquérir cette carte, il paye alors un second ver; si elle ne l'intéresse pas, il la laisse en place, face visible.
- Chaque carte de la rangée la plus éloignée coûte 3 vers.

Les coûts & les couleurs...

Seule la pêche de poisson nécessite de payer en vers de la même couleur que le poisson pêché.

Chaque poisson coûte la quantité de vers (ou de perles) nécessaires selon sa place, et dans sa couleur (une perle pouvant toutefois remplacer n'importe quel ver).

Par exemple, un poisson rouge coûtera:

- 1 ver rouge s'il est dans la première rangée;
- 2 vers rouges s'il est face visible dans une des rangées du milieu;
- 1 ver de couleur quelconque, puis un ver rouge, s'il était face cachée dans une des 2 rangées du milieu;
- 3 vers rouges s'il est dans la dernière rangée.

Toutes les autres cartes (corail, perles, requins) coûtent 1, 2 ou 3 vers selon leur place, sans que l'on tienne compte de la couleur des vers.

Élevage de poissons

Avant de pouvoir croiser les poissons, on a besoin d'un récif corallien. Dès qu'on a pêché une carte corail, on la pose devant soi, face visible.

Attention: On ne peut posséder plus de 5 coraux!

Dès ce moment, on peut associer un poisson mâle et un poisson femelle à ce corail de manière à obtenir des bébéspoissons.

Les 4 cartes d'élevage face visible indiquent les croisements à réaliser.

Remarque: on ne peut placer à côté du corail que les deux poissons nécessaires à un des croisements disponibles.

Lorsqu'on a réussi à accrocher les deux parents au corail, ces deux cartes sont défaussées, et on prélève la carte élevage correspondante pour l'empiler sur sa carte corail. Ce corail ne pourra plus servir pour un autre élevage; il faudra pêcher un autre corail.

Une nouvelle carte élevage est retournée pour compléter l'offre à 4. Le joueur peut immédiatement s'approprier cette nouvelle carte s'il avait déjà constitué la famille correspondante.

Astuce: Les points figurant sur les cartes poissons indiquent combien de cartes identiques sont présentes dans le jeu.

Cartes spéciales

Certaines cartes récif présentent des perles, d'autres des requins. Quand un joueur pêche une de ces cartes, il peut la placer devant lui pour la jouer plus tard, lors d'un de ses prochains tours de jeu.

La perle

Remplace un ver de couleur quelconque. Cette carte est défaussée après être jouée.

Le requin

Permet de chasser n'importe quelle carte face visible, de la zone de pêche, ou de son propre élevage si la couleur d'un poisson ne correspond plus à aucun croisement à réaliser.

Bateaux

Durant son tour, le joueur peut aussi acquérir des bateaux. Chaque bateau coûte 3 vers de couleurs quelconques.

Les cartes bateaux sont placées immédiatement sous les colonnes à côté des autres bateaux du même joueur.

Chaque bateau augmente les possibilités de pêche puisqu'on ne peut prendre de cartes que dans les colonnes où l'on possède un bateau.

Remarque: il n'y a que 15 bateaux ce qui limite la répartition à 8 et 7.

Après le paiement

Les vers utilisés sont remis dans leur réserve; les perles sont défaussées.

3. Faire s'écouler l'eau

A la fin du tour d'un joueur, la zone de pêche est regarnie. Un courant d'eau circule du récif vers la mer: les cartes sont glissées vers la mer, remplissant ainsi les espaces laissés vides par les cartes éventuellement retirées.

Lors du mouvement, les cartes placées face cachée restent cachées, celles visibles restent visibles. Les cartes «mer» dans la première colonne côté mer sont retirées et défaussées, libérant ainsi la place pour les suivantes.

Astuce: Pour améliorer son jeu, il peut être intéressant d'utiliser un requin dans ses propres cartes visibles pour chasser un corail ou un poisson proche de la mer dont on n'aurait plus besoin; ainsi un plus grand nombre de cartes glissera, et la zone de pêche aura plus de chance de s'améliorer en se regarnissant.

4. Regarnir la zone de pêche

Les cartes de la défausse doivent être placées en éventail pour rester visibles.

On vérifie maintenant le nombre de cartes dans la défausse:

- Si elle contient 7 cartes ou plus, elle est mélangée avec la pioche de cartes récifs pour former la nouvelle pioche.
- Si elle contient moins de 7 cartes, on laisse les tas tels quels.

Ensuite, la zone de pêche est complétée avec les cartes de la pioche pour rétablir la configuration initiale.

Remarque: au cas où il ne resterait pas suffisamment de cartes pour compléter la zone de pêche, la pioche et la défausse sont mélangées ensemble.

Ensuite, les dés sont passés à l'autre joueur qui entame son tour par l'action numéro 1.

Fin du jeu

Le gagnant est le premier à avoir réussi 5 croisements.

Alors, bonne pêche...

Das Riff, un jeu ©Kosmos Verlag

Traduction française initiale de source inconnue

Adaptation, réécriture et mise en page par Eric & Silvana — silveric@pandora.be

Version 1.0 — Novembre 2002. Interdit pour tout usage commercial