

FISH 'N' CHIPS

UN JEU DE CHRISTOPHE COAT

ILLUSTRÉ PAR PIERÔ



PRISE DE BEC SUR LA PLAGE ! GOÉLANDS GANGSTERS ET PÉLICANS PUNKS SE VOLENT DANS LES PLUMES POUR S'EMPARER DES MEILLEURES PROIES. ASSEMBLEZ VOTRE GANG DE PIAFS ET ALLEZ MONTRER À CES EMPLUMÉS QUI SONT LES VRAIS KINGS DE LA CÔTE !

FISH N' CHIPS est un jeu de lancer de palets délirant mêlant adresse et tactique, à savourer en équipe.

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

- 1 • Déroulez et assemblez les 3 tapis sur une table afin de former l'aire de jeu, qui comporte 3 zones :



• LA MER (en haut)



• LE RIVAGE (au milieu)



• LA PLAGE (en bas)

- 2 • Déployez puis assemblez les 3 murs autour du tapis :

• LE CÔTÉ GAUCHE

• LE FOND

• LE CÔTÉ DROIT

- 3 • Déposez une proie n'importe où dans chaque zone :



• LA PIEUVRE, sur la mer



• LE POISSON, sur le rivage



• LE CRABE, sur la plage

- 4 • Séparez librement les joueurs en deux équipes, puis distribuez les palets :



• 12 PALETS pour les goélands



• 12 PALETS pour les pélicans

NOTE : chaque équipe possède :

- 4 SOUS-FIFRES (palets de valeur 1)
- 4 CAÏDS (palets de valeur 2)
- 4 BOSS (palets de valeur 3)

- 5 • Déterminez la distance de lancer. Les adultes doivent se placer à une distance d'au moins 1 mètre du tapis. Les enfants peuvent jouer à une distance plus courte que les adultes.
- 6 • Déterminez l'équipe qui jouera en premier. Un joueur prend un jeton de chaque équipe et en place secrètement un dans chaque main. Un joueur de l'autre équipe choisit une des mains. L'équipe dont le jeton est choisi commence la partie.



BUT DU JEU

La première équipe qui gagne 2 manches remporte la partie !

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

À tour de rôle, chaque équipe choisit un joueur pour lancer **UN SEUL** palet. L'objectif est de viser les zones et les proies pour tenter de les contrôler (voir Compter les points, page 2).

NOTE : au sein d'une même équipe, les joueurs s'organisent comme ils le souhaitent ; ils déterminent entre eux dans quel ordre ils jouent et la valeur des palets qu'ils lancent.

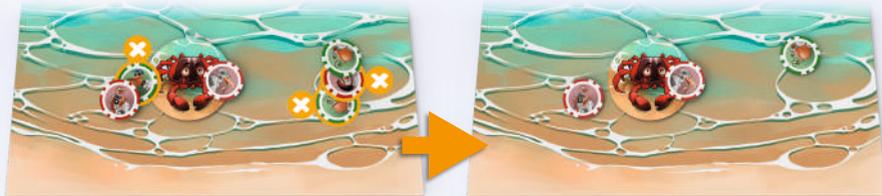
Tout élément (proie ou palet) qui sort du tapis et touche la table (ou le sol !), même partiellement, est immédiatement retiré du jeu pour la manche en cours, même s'il revient sur le tapis après avoir rebondi ou roulé.

Une fois tous les palets lancés, la manche est terminée, et on compte les points.

COMPTER LES POINTS

Pour chaque élément du jeu (3 zones et 3 proies) on calcule la somme des valeurs des palets de chaque équipe qui s'y trouvent. L'équipe majoritaire sur chaque élément marque 1 point. Il y a donc 6 points potentiels à se répartir.

MAIS ATTENTION ! Les palets partiellement ou totalement recouverts par n'importe quel autre palet (y compris de la même équipe), ou même par une proie qui a bougé sont ignorés : leur valeur est considérée comme 0.



Les palets qui sont recouverts par un autre palet sont ignorés, ils comptent comme ayant une valeur de 0.

Vous pouvez les retirer pour une meilleure visibilité avant de compter les points de la Manche.

NOTE : pour juger la position d'un palet qui chevauche un autre palet (sur une proie ou dans une zone), évaluez sa position comme si le palet du dessous n'existait pas.

RAPPEL : les palets qui sortent du tapis de jeu et touchent la table, même partiellement, doivent être retirés pendant la manche et ne sont donc pas comptabilisés.

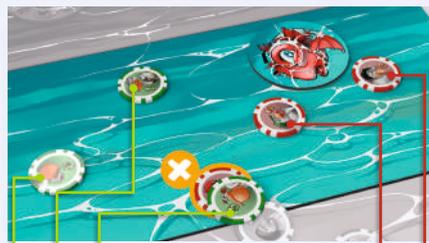
Un palet ne compte que pour une seule majorité :

- s'il recouvre une proie (même très partiellement), sa valeur ne compte pas pour la zone,
- s'il recouvre simultanément deux proies ou deux zones, sa valeur est comptée pour l'élément qu'il recouvre le plus.

En cas d'égalité sur un élément, aucune équipe ne marque le point.

OPTIONNEL : une fois le décompte des 3 proies effectué, vous pouvez retirer les palets concernés afin de faciliter le comptage des zones.

EXEMPLE DE DÉCOMPTÉ :



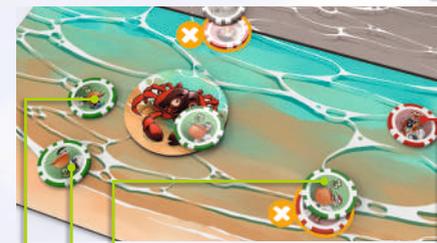
3+3+1

= VALEUR DE 7
POUR LES PÉLICANS

2+2

= VALEUR DE 4
POUR LES GOÉLANDS

- L'équipe des pélicans est donc majoritaire sur cette zone et gagne 1 point.
- Aucune équipe n'est sur la proie, donc aucun point n'est attribué.



2+2+3

= VALEUR DE 7
POUR LES PÉLICANS

3

= VALEUR DE 3
POUR LES GOÉLANDS

- L'équipe des pélicans est donc majoritaire sur cette zone et gagne 1 point.
- Le seul palet se trouvant sur la proie appartient aux pélicans, ils gagnent donc 1 point.

L'équipe qui a marqué le plus de points gagne la manche. En cas d'égalité, on considère que chaque équipe a gagné cette manche.

SI UNE ÉQUIPE A GAGNÉ 2 MANCHES, ELLE GAGNE LA PARTIE ET C'EST LA FIN DU JEU !

Sinon, on réinstalle le jeu et on effectue une nouvelle manche, en sachant que :

- l'équipe qui a joué en premier lors de la manche précédente laisse l'autre équipe lancer le 1^{er} palet,
- l'équipe qui a perdu la manche précédente peut choisir les emplacements des 3 proies pour la manche suivante, en conservant la règle d'une proie par zone.

CAS PARTICULIER : si les équipes sont à égalité avec 2 manches chacune, une dernière manche spéciale est jouée pour les départager. Une proie unique est disposée au centre du tapis. En conservant l'ordre de la dernière manche, chaque joueur lance un unique palet. L'équipe qui possède le palet le plus proche de la cible (sans toutefois la toucher) remporte la partie. Un palet qui touche ou recouvre la proie n'est pas comptabilisé. La valeur des palets n'est pas prise en compte, et les palets recouverts ne sont pas ignorés.



CONSEIL DE RANGEMENT

Enroulez les tapis en conservant la face imprimée vers l'extérieur. Ainsi, les coins des tapis ne se redresseront pas lorsque vous les déroulerez, et les tapis resteront toujours bien plats sur la table.