



FISH TASTIC!



CONTENTS

48 Fishtastic Cards

OVERVIEW

There was a big hurricane and all the animals in the ocean got lost. It's up to you to help them find their friends again! You'll play cards from your hand and let them swim back to their friends. But when you send an animal home, a different one joins your group. The winner will be the player who has the biggest group of any one kind of animal at the end of the game.

SET UP

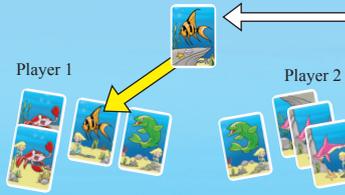
Shuffle the deck and deal each player a hand of four cards. All players keep their hand hidden. Then deal four cards face up to each player. Now each player should have a hand of four hidden cards and four face up cards. Any leftover cards are not used.

PLAYING

Each player takes a turn, with the oldest player going first. On your turn, you'll take one card from your hidden hand and send them to another group. Find another player (beside yourself) who has a matching animal card in front of him or her. Swim your animal over to this player and put it next to its match. If no other player has a matching animal you may pick any other player to swim your animal over to (but never to yourself). After you send an animal to another player, you pick one of their animal cards to bring to your group. You can pick any animal that does not match the one you just swam over there. If the player doesn't have any other kind of animal, you don't get to take any of his or her animals home. When one player finishes his or her turn, the player to the left takes a turn, and so on.

WINNING

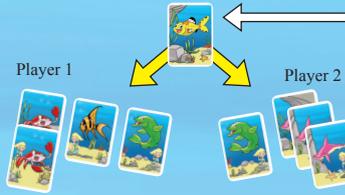
The game ends when everyone has played their four hidden cards. The winner is the player with the biggest group of the same type of fish. Ties are broken by the second biggest group, then third biggest, if there is still a tie, the player with the most Mermaids breaks the tie.



The Angelfish must go to Player 1 because it only matches player 1. You can take either a Crab or the Green Pike.

Le Poisson Ange doit aller vers le joueur 1 parce que le joueur 2 n'a pas ce poisson. Tu peux prendre le Crabe ou le Poisson Vert.

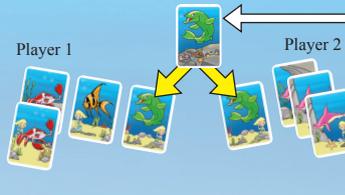
Le Pot.



You can give the Yellow Clownfish to either player, since neither of them has a match. You can take any card from that player.

Tu peux donner le Poisson Jaune à n'importe quel joueur parce qu'aucun des joueurs n'a ce poisson. Tu peux prendre n'importe quelles cartes du joueur 1 ou du joueur 2.

Le Poiss



You could give the Green Pike to either player. You can take one card from that player but not a Pike.

Tu peux donner le Poisson à n'importe quel jour. Tu peux prendre n'importe quelles cartes du joueur 1 OU du joueur 2, mais pas le Poisson Vert.

Le Poiss



The Crab must go to player 1. You can't take any of his cards.

Le Crabe doit aller vers le joueur 1. Tu ne peux prendre aucune de ses cartes.

Le Poiss

Credits

Design: Nico Carroll • Graphics: Peter Hansell
Art: Jay Fabares • Producer: Robert Carroll

Published by TableStar Games.
Copyright 2008.

TableStar Games, LLC
1942 University Games, Suite 208
Berkeley CA, 94704 USA





FISHTASTIC!



CONTENU DE LA BOÎTE

48 Cartes Fishtastic

APERÇU

Il y a eu un grand ouragan et tous les poissons et les crabes dans l'océan se sont mélangés! Ils se sont perdus et essayent de retrouver leurs amis et leur famille. Tu vas les aider! A partir de ton jeu de cartes tu vas les guider vers leur maison. Mais quand tu envoies un poisson ou un crabe au loin un autre viendra vers toi rejoindre sa famille.

PRÉPARATION DU JEU

Mélange les cartes et distribue 4 cartes à chaque joueur. Personne ne montre ses cartes. Ensuite donne 4 cartes, face visible, à chaque joueur (ils mettront celles-ci en face d'eux). Maintenant chaque joueur devrait avoir 4 cartes cachées et 4 cartes face visible. Mets de côté les autres cartes, elles ne seront pas utilisées.

TOUR DE JEU *(pour une explication plus détaillée tourne la page)*

Le plus âgé commence. Quand c'est ton tour, choisis une de tes cartes (celles cachées) et mets-la, face visible, au milieu de la table. Cette carte représente le poisson ou le crabe que tu aides à rentrer chez lui. Regarde si un autre joueur a le même poisson ou crabe sur une de ses cartes en face de lui (elle). Si oui, dirige cette carte vers ce joueur et mets-la à côté de celle qui a le même poisson ou crabe. Si aucun des joueurs a une carte qui correspond, dirige cette carte vers n'importe quel joueur (mais jamais vers toi) et prends une de ses cartes en échange. Tu peux prendre une carte différente de celle que tu as envoyée mais jamais une qui est la même. Si le joueur n'a plus que des cartes qui sont les mêmes que celles que tu lui as envoyées, tu ne pourras lui prendre aucune carte. Quand tu as fini ton tour c'est le joueur à ta droite qui continue.

BUT DU JEU

Le jeu se termine quand tous les joueurs n'ont plus de cartes (celles cachées). Celui qui gagne est celui qui a le plus grand groupe, formé du même poisson. Si deux joueurs sont à égalité celui qui gagne est celui qui a le deuxième plus grand groupe et ainsi de suite. S'il y a encore une égalité, celui avec le plus grand nombre de sirènes gagne!