



DragonFish

Manuel Français

Dragonfish est un jeu amusant et éducatif pour 2 à 4 joueurs qui enseigne aux enfants des pratiques mathématiques en utilisant l'addition et la soustraction. Ils essayent d'attraper des poissons comportant des chiffres à manipuler.

Composition du jeu :

67 Cartes Étang – Toutes avec un dos identique bleu et posées.

- ✓ 15 cartes faciales de poissons de différentes valeurs – “Carte Poisson” (fond bleu plus foncé).
- ✓ 50 cartes faciales d'insectes de différentes valeurs – “Carte Insecte”.
- ✓ 2 cartes faciales de vieux vélos – “Carte Vélo”.

Les cartes de poisson et d'insectes sont référencées “Carte Animal”.



26 Cartes Fonction – Toutes avec un dos identique vert - utilisés pour le canal ou tenues en main.

- ✓ 12 cartes faciales couloir de nage – “Carte Canal”.
- ✓ 6 cartes faciales hameçons – “Carte Hameçon” (fond vert plus foncé).
- ✓ 4 cartes faciales ciseaux – “Carte Ciseaux” (fond vert plus foncé).
- ✓ 2 cartes faciales aimants – “Carte Aimant”.
- ✓ 1 carte faciale épousettes – “Carte Epousette”.
- ✓ 1 carte faciale “chaises tournantes” – “Carte Chaise Tournante”.

1 Carte blanche pour remplacer une carte perdue ou améliorée.



Gagnant le jeu

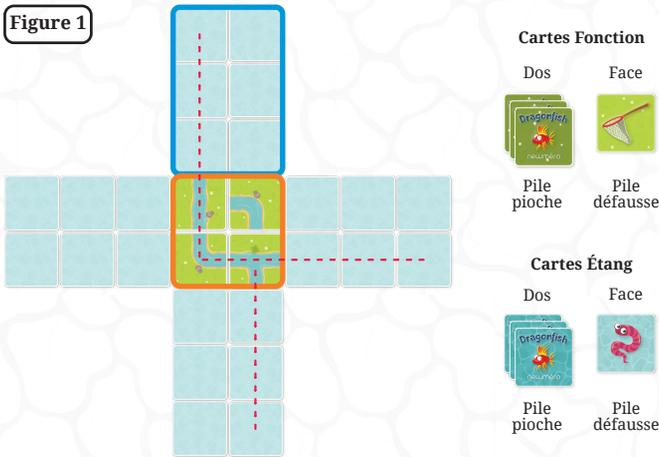
Pour gagner la partie, un joueur doit attraper des poissons (Carte Poisson). Chaque Carte Poisson a une valeur (=des points).

- A 2 joueurs, on gagne si on attrape 6 poissons ou des poissons totalisant 60 points.
- A 3 joueurs, on gagne si on attrape 5 poissons ou des poissons totalisant 55 points.
- A 4 joueurs, on gagne si on attrape 4 poissons ou des poissons totalisant 45 points.



Mise en route

Figure 1



- 1 Les joueurs mélangent, à tour de rôle comme distributeur des cartes, deux piles de cartes distinctes : les **Cartes Fonction** (à dos vert) et les **Cartes Étang** (à dos bleu), placées en pioche face en bas.
- 2 **Cartes Fonction** d'abord. Quatre Cartes Canal sont tirées de la pioche, mélangées et placées face visible dans « l'îlot cartes canaux » sous la forme d'un ensemble **carré 2x2** (Figure 1). Les cartes restantes sont mélangées à nouveau et placées, face cachée, **comme pioche**. Naturellement, la **pile de défausse**, à côté, est vide au début.
- 3 **Cartes Étang** ensuite. Ici **quatre étangs** sont créés (chacun de 6 cartes tirées de la pile Cartes Étang, faces visibles, **en ensemble 2x3**), et sont placés adjacents à chaque côté de « l'îlot cartes canaux », (Figure 1). Les Cartes Étang restantes sont placées, face cachée, **comme pioche**. Naturellement, la **pile de défausse**, à côté, est vide au début. Chaque joueur est devant un étang. Les 4 étangs sont utilisés par tous les joueurs.

La Règle du Jeu DragonFish

DragonFish se joue dans le sens des aiguilles d'une montre et le joueur à gauche du distributeur des cartes commence la partie. Il y a deux étapes. La première étape implique les Cartes Fonction à dos vert, la seconde implique les Cartes Étang à dos bleu :

Étape 1 Les Cartes Fonction

A Premier Cas: le joueur tire une carte de la pioche Carte Fonction. Selon la carte tirée, la règle est comme ci-dessous :



Carte Hameçon - la carte peut être gardée en main sans la montrer aux autres joueurs ou elle peut être jouée immédiatement contre un autre joueur qui a attrapé un poisson. Le **nombre sur la Carte Hameçon** doit être au moins **aussi grand** que le nombre sur la Carte Poisson. Si l'autre joueur a une Carte Ciseaux en main, elle peut être jouée, « libérant ainsi la Carte Poisson », sinon il perd sa carte poisson c'est au tour du joueur suivant (l'étape 2 est ignorée). Une fois utilisée, les Cartes Fonction sont placées sur la pile de défausse.



Carte Ciseaux – elle doit être conservée en main pour le moment. Elle ne peut être utilisée que pour arrêter quelqu'un qui a joué une Carte Hameçon contre vous et la carte est ensuite placée sur la pile de défausse. Elle ne peut pas être jouée en premier.



Carte Canal – elle doit être jouée immédiatement. Le joueur doit remplacer une Carte Canal de l'îlot cartes canaux. Remarque : la carte remplacée est placée sur la pile de défausse des Cartes Fonction.



Carte Epousette – elle doit être jouée immédiatement. Le joueur doit choisir un étang et « vider » l'étang en retirant toutes les Cartes Animal et les remplacer par de nouvelles de la pioche Carte Étang. Les Cartes Étang retirées sont placées leur pile de défausse. Notez que toute Carte Vélo dans l'étang doit y rester. La Carte Epousette est placée sur la pile de défausse des Cartes Fonction.



Carte Aimant – elle doit être jouée immédiatement. Si possible, une Carte Vélo d'un étang doit être déplacée vers la pile de défausse des Cartes Étang et remplacée par une nouvelle carte de la pioche. La carte Aimant est simplement placée sur la défausse des Cartes Fonction, même s'il n'y a pas de Carte Vélo.



Carte Chaise Tournante – elle doit être jouée immédiatement. Tous les joueurs gardent leurs Cartes Fonction en main, mais change de siège dans le sens des aiguilles d'une montre. Étant donné que toutes les Cartes Poisson sont laissées sur la table, les poissons appartiennent désormais au nouveau joueur qui occupe le siège.

B Deuxième cas : Au lieu de ramasser une Carte Fonction à l'étape 1 A), le joueur peut jouer une carte Hameçon qu'il a en main. Les règles sont celles expliquées à l'étape 1 A) pour la Carte Hameçon.

Si le joueur a utilisé une Carte Hameçon et a attrapé un poisson, il doit sauter l'Étape 2.

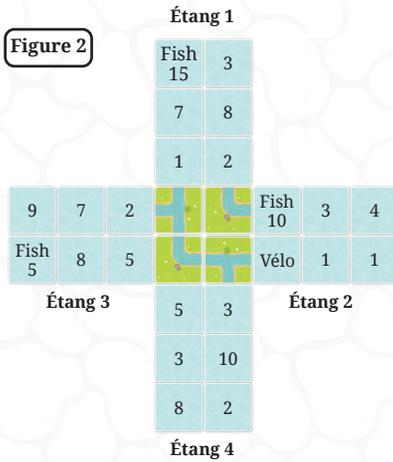
La Règle du Jeu DragonFish (suite)

Étape 2 Les Cartes Étang

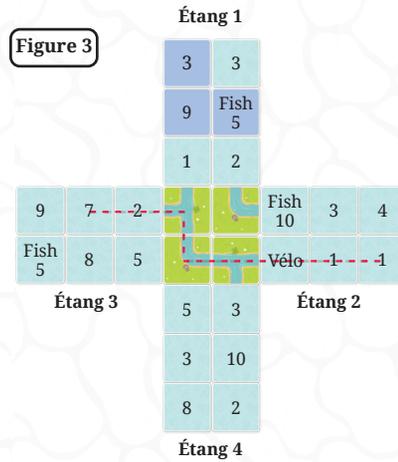
- ✓ A cette étape 2, le joueur doit tenter de réaliser un calcul « dans l'un » des quatre étangs. Le joueur **pointe au moins 3 Cartes Animal**. La première carte est la "carte somme" (la meilleure est une carte poisson). Le joueur doit alors effectuer un calcul en utilisant les autres cartes, additionnées/soustraites, pour atteindre cette somme. Notez que vous ne pouvez utiliser **qu'une seule carte poisson dans le calcul**.
- ✓ En option, avant d'essayer de terminer un calcul, le joueur peut **échanger une Carte Animal** de l'Étang choisi avec une autre Carte Animal d'un autre étang **en naviguant le long de n'importe quel couloir de navigation** reliant les deux étangs. Les couloirs de navigation sont des lignes droites imaginaires dans l'étang qui sont reliées à d'autres étangs via un chemin dans l'**îlot cartes canaux** (voir les lignes pointillées rouges sur la Figure 1).
- ✓ Après avoir terminé un calcul, toutes les Cartes Étang utilisées dans le calcul sont placées sur la défausse – à l'exception d'une Carte Poisson que le joueur peut **conserver comme « prise »** et qu'il doit placer sur la table devant lui. De nouvelles cartes de la pioche Cartes Étang sont utilisées pour "remplir" l'étang.

Exemple d'un DragonFish à 4

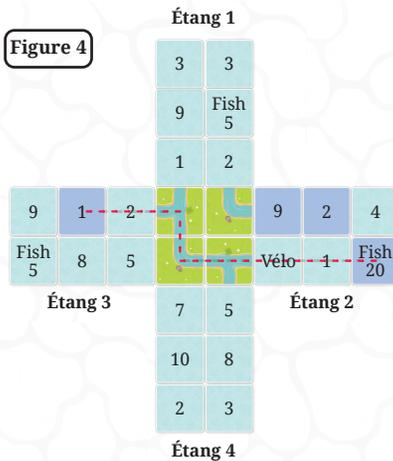
Supposons que les cartes ont été données comme indiqué sur la Figure 2 par le joueur A (il est ici distributeur des cartes). C'est maintenant au tour du joueur B.



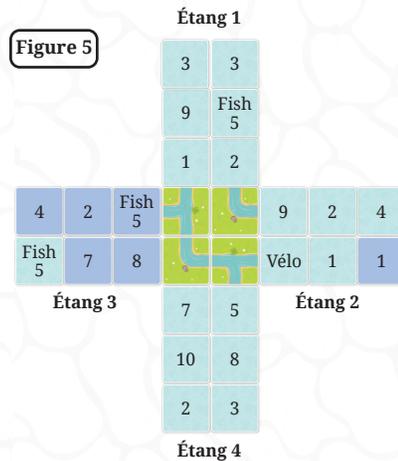
Le **joueur B** choisit une carte dans la pioche des Cartes Fonction. C'est une Carte Ciseaux, qui est gardée en main. Ensuite, il effectue le calcul suivant dans l'**étang 1**. En déplaçant légèrement les cartes à l'écart de l'étang au fur et à mesure qu'elles sont appelées, le joueur dit : « **Un poisson de 15 est égal à 8 plus 7 (15)** ». Le joueur prend ces 3 cartes en main et les remplace par 3 de la pioche de Carte Étang. Ensuite, la carte poisson qu'il a pêchée est placée sur la table devant lui, les 8 et 7 sont défaussés. Supposons que ces nouvelles cartes soient un 3, un 9 et une Carte Poisson 5. L'étang 1 ressemble maintenant à la Figure 3.



Le **joueur C** choisit une carte dans la pioche des Cartes Fonction. C'est une Carte Epuisette qui doit être jouée immédiatement. L'étang 4 est choisi et **toutes les Cartes Animal sont remplacées**. Le joueur veut maintenant attraper le Poisson 10 dans l'**étang 2** et pour arriver à son calcul, il choisit d'échanger la carte 7 de l'**étang 3** avec la carte 1 de l'**étang 2**, en utilisant le **couloir de nage** illustré à la Figure 3. Le joueur pointe alors le Poisson 10 et dit « **Poisson 10 est égal à 3 plus 7** ». Il garde le poisson 10 devant lui, défausse le 7 et le 3 de l'**étang 2** et remplace les manques par 3 nouvelles Cartes Étang de la pioche. Supposons qu'il tire un 9, un 2 et un Poisson 20. Les étangs 2 et 3 ressemblent maintenant à la Figure 4.



Le **joueur D** choisit une carte dans la pioche des Cartes Fonction. Il s'agit d'une **Carte Hameçon (10)**, qui est immédiatement jouée contre le joueur C, qui a une carte Poisson 10 devant lui sur la table. Comme le joueur C n'a pas de **Carte Ciseaux**, le joueur D reçoit la carte Poisson 10. Comme le joueur D a acquis un poisson, l'**étape 2** agissant sur les étangs est ignorée et c'est au tour du joueur A. L'étang est montré dans la Figure 4.



Le **joueur A** veut attraper le Poisson 20 dans l'**étang 2**. La carte Poisson 20 peut "nager" jusqu'à l'**étang 3** en utilisant le Canal de nage et échanger sa place avec la carte 1 dans l'**étang 3** comme indiqué dans la Figure 4. Une fois échangée, le joueur A dit "**Poisson 20 est égal à 9 plus 8 (=17), plus 5 (=22), moins 2 (=20)**" et saisit le Poisson 20 dans l'étang 3 et la pose devant lui. Les 4 cartes utilisées dans l'étang 3 sont défaussées et 5 nouvelles Cartes Étang sont piochées. Supposons qu'il s'agisse de 4, 2, 8, 7 et Poisson 5. L'étang 2 et 3 ressemblent maintenant à la Figure 5.

Le jeu continue comme illustré, jusqu'à ce qu'un joueur ait 4 Cartes Poisson ou une somme de 45 points Poisson, car il y a 4 joueurs dans le jeu.

Adaptation de DragonFish

Au fur et à mesure que les joueurs acquièrent plus d'expérience, le jeu peut devenir plus difficile. Par exemple:

- ✓ Les Cartes Animal peuvent n'être échangées qu'en utilisant des couloirs de nage, si au moins une des cartes est une carte Poisson.
- ✓ Introduire la multiplication dans les calculs.
- ✓ Permettre la concaténation (assemblage de signes entre eux). Par exemple : le 1 de la Carte Animal « 1 » et le 4 de la Carte Animal « 4 » peuvent créer un nouveau nombre utilisable « 14 » vu comme un nombre entier.
- ✓ Introduire la division (arrondir au nombre entier le plus proche) dans les calculs.



Voir vidéos et manuels en d'autres langues

