



D'APRES LE CONTE D'A. AFANASSIEV

PAR JMOIJEUX ET RENARD-DES-BOIS

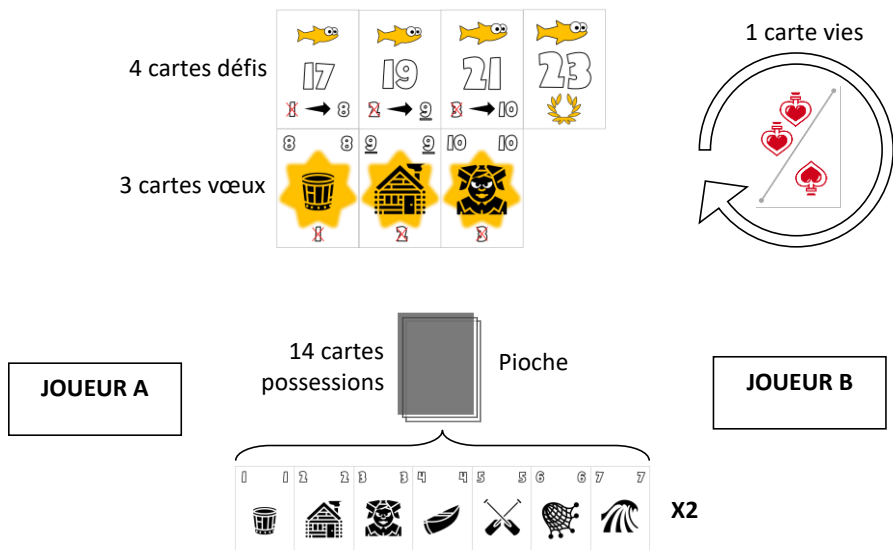


Ce conte évoque la vie d'un vieux pêcheur russe qui attrape dans son filet un petit poisson d'or. Le poisson lui demande grâce en échange de la réalisation de tous ses vœux. Le pauvre pêcheur, un homme bon qui se contente de peu, accepte de relâcher sa proie sans rien demander en échange. Une fois revenu à sa cabane, sa femme entre dans une colère noire au récit de son aventure. Elle veut absolument que le vieux retrouve le poisson pour lui demander un nouveau baquet à lessive en échange de leur qui est fendu. Le pêcheur s'exécute et le petit poisson d'or tient parole. Mais la vieille acariâtre ne s'en satisfait pourtant pas. Elle renvoie son mari auprès du poisson pour en demander toujours plus, son insatisfaction grandissant à la mesure de ses possessions. Elle demande successivement une belle isba, un titre de noblesse... jusqu'au rôle de tsarine. Dans le même temps, elle maltraite son époux qu'elle finit par chasser du palais. L'avidité de la vieille femme la pousse à vouloir devenir la reine des mers pour que le poisson d'or lui obéisse. A cette dernière demande, le poisson d'or disparaît dans une mer déchainée... de même que toutes les possessions accordées à la vieille !

Dans ce jeu, les joueurs vont s'épauler pour aider le pêcheur à prononcer ses vœux sans se montrer trop ambitieux.

Contraintes intégrées : Duo, Contes, Défis

### MATERIEL



### PREPARATION (voir schéma précédent)

- Posez la carte vies entre vous 2. Cette carte indique le nombre de vies dont vous disposez pour la partie. Orientez-là pour faire varier sa valeur (0, 1 ou 2) et ainsi moduler la difficulté que vous souhaitez pour le jeu
- Exposez les 4 cartes défis dans l'ordre croissant et les 3 cartes vœux
- Mélangez les 14 cartes possessions et formez une pioche que vous posez entre vous 2
- Le jeu se décompose en 4 défis consécutifs

Pour chaque défi, le but est de s'approcher ou d'atteindre la valeur indiquée sur la carte défis sans la dépasser, dans l'esprit du Black Jack, mais à deux et en s'entraïdant.

### DEROULEMENT D'UN DEFI

Distribuez au hasard 7 cartes possessions à chacun des 2 joueurs. Les 4 défis doivent être réalisés et réussis dans l'ordre : 17, 19, 21 puis 23.

Pour chaque défi, un joueur endosse le rôle du pêcheur tandis que l'autre celui de sa conscience. Après chaque défi, alternez les rôles. La tâche du joueur-pêcheur est de décider de retourner ou non les cartes de son paquet, une à une. Son objectif est simple : s'approcher ou atteindre la valeur indiquée sur la carte défis, sans la dépasser, en additionnant la valeur des cartes qu'il retourne.

La tâche du joueur-conscience est de l'aider à faire les bons choix, car à chaque fois que le pêcheur retourne une carte, il a le droit de piocher et regarder une carte de son paquet. Cela lui donne des informations sur ce que le pêcheur n'a pas dans son propre paquet. Il n'a bien sûr pas le droit de dire quelles sont les cartes qu'il pioche mais il peut conseiller le pêcheur en lui signifiant s'il prend peu ou beaucoup trop de risques. À tout moment, le joueur-conscience peut consulter l'ensemble des cartes qu'il a déjà piochées.

Concrètement, le pêcheur retourne une carte de son paquet. Sa conscience regarde aussi une carte de son propre paquet. Après une rapide discussion, le pêcheur décide :

- « **ENCORE** ». Il retourne une autre carte et additionne sa valeur avec le total précédent :  
 Le total égale la valeur du défi ? → Le défi est réussi parfaitement  
 Le total est strictement inférieur à la valeur du défi ? → Le défi continue  
 Le total est strictement supérieur à la valeur du défi ? → Le défi est un échec
- « **STOP** ». Il décide d'arrêter de piocher. Pour vérifier s'il a pris une bonne décision, il doit retourner la carte suivante de son paquet :  
 Le total dépasse la valeur du défi ? → Le défi est une réussite  
 Le total est strictement inférieur à la valeur du défi ? → Le défi est un échec

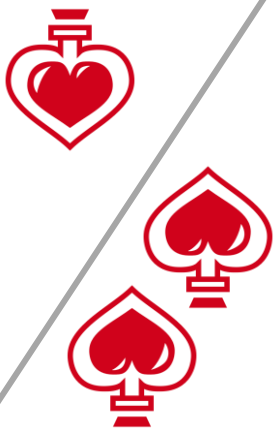
**Réussite ? Bravo !** Suivez les instructions indiquées au bas de la carte défis : vous retirez une carte possession et vous la remplacez par une carte vœux. Vous mélangez à nouveau les 14 cartes et vous pouvez commencer le défi suivant. A la fin du défi 23, vous gagnez la partie.

**Réussite parfaite ? Bravissimo !** En plus de suivre les instructions ci-dessus, vous pouvez gagner une vie supplémentaire (dans la limite de 2 au maximum).

**Echec ? Dommage !** Vous perdez une vie et devez recommencer le même défi. Si vous n'avez plus de vie, vous perdez la partie.



17



Conseils:

- Imprimer « taille réelle » sur du papier 200gr ou +
- Le noir et blanc suffit pour jouer
- Découper les cartes le long des lignes grises et le gabarit le long des lignes rouges
- Plier les lignes bleues du gabarit pour former l'enveloppe

le hasard fait bien les choses  
Game Jam #03  
du 01/05 au 03/05



**LE PETIT  
POISSON D'OR**

D'APRES LE CONTE D'A. AFANASSIEV

- 2 joueurs
- 9 ans et +
- 15 minutes



19



8 8



21



9 9



23



10 10



1

1



2

2



3

3



4

4



5

5



6

6



7

7



3

3



4

4



5

5



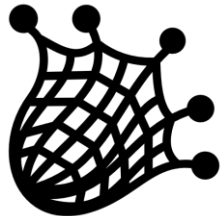
1



2



6



7



1

2

6

7