



GRIZZO

A loot-filled push-your-luck card game for 2–5 players ages 8 and up.
Playing Time: approximately 20 minutes

GRIZZO is the most feared and most successful grizzly on this side of the Yukon River. Legend has it that not a single salmon slips through his paws when he's fishing. Challenge accepted! Bold and fearless, you compete to see who can snatch the most and the best salmon. So sharpen your claws and get started, but steer clear of the stinky carcasses! **Whoever ends up with the juiciest haul wins.**

WHAT'S INCLUDED:

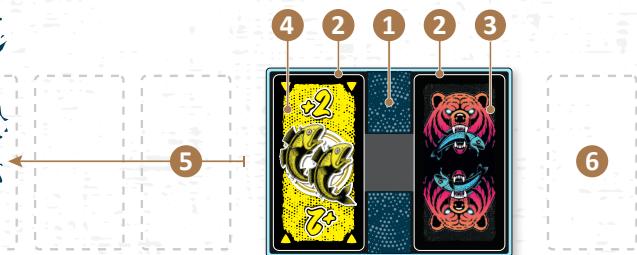


← 100 double-sided cards
(10 each of: -2, -1, STOP -1, 0, STOP 0, +½, +1, +2, +3 ♪, x2)

1 GRIZZO-card →
1 riverbed
(bottom of the box)



BEFORE YOU BEGIN:



- Place the **bottom of the box (riverbed)** ① in the middle so everyone can reach it easily. Set the **GRIZZO card** aside for now.
- Shuffle the remaining **cards**. Since they are double-sided, please turn some of them over while shuffling. Finished? Then divide them into 2 draw piles of roughly equal height and place them in the designated compartments of the **box bottom** ②.
- Place the **GRIZZO card** ③ on top of either of the two piles. This pile is blocked by GRIZZO for now. The other pile becomes your **draw pile** ④.
- Next to the riverbed, leave space for an **open display (river)** ⑤, which during the game may contain up to 5 salmon piles placed side by side. On the opposite side of the riverbed, leave space for a **discard pile** ⑥.

LET'S GET STARTED:

You play in turns clockwise. Who ate salmon most recently? You start.

Your turn consists of 2 phases:

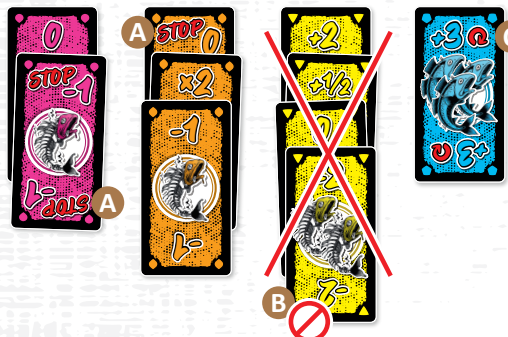
- In **PHASE 1** you scout for salmon and set up points for yourself (and/or others).
- In **PHASE 2** you may or must catch salmon and collect points.

Depending on how Phase 1 goes, Phase 2 may no longer be available to you.

PHASE 1: SPOTTING SALMON

Take the top card from the draw pile and place it in the river. **Before** doing so, you must announce whether you will place the card with the currently visible side ("leave it") or turn it over first ("flip it"). You do not know what is on the other side of the card beforehand. Once you have placed the card in the river, it may not be turned over again for the rest of the game.

Place the cards in the river as follows: Each card color (**Pink/Orange/ Yellow/Green/Blue**) forms its own pile. Which pile is placed in which position does not matter and may change during the game. Within each pile, the cards are slightly offset downward so their values remain clearly visible:



After placing your first card, it may happen that you already have to end Phase 1, see cases **A** and **B**. If not, you can choose to end Phase 1 voluntarily or continue by taking the next card from the draw pile and placing it in the river. You may continue as often as you like until you either end Phase 1 voluntarily or are forced to end it:

- A If a card you placed shows Stop (Stop 0 or Stop -1)?**
You must end Phase 1.
- B If a card you placed is the fourth card in its pile?**
You must place these 4 cards on the discard pile and **immediately end your turn. Phase 2 is skipped** this time.
- C If a card you placed shows the circular arrow (+3 ♪)?**
You must **continue phase 1** and immediately place another card. **Exception:** if this card is also the fourth card in its pile? Case **B** applies.

PHASE 2: CATCHING SALMON

Check the display:

- Are there only salmon piles with a maximum of 1 card?**
No catch: You cannot catch any salmon.
- Is there exactly 1 salmon pile with 2 or 3 cards?**
Forced catch: Take this pile and place it face up in front of you.
- Are there several salmon piles with 2 or 3 cards?**
Choose your catch: Pick one of these piles and place it face up in front of you.

Important:

- If you can catch salmon, you must do so, even if they give you negative points.
- When catching cards (taking and placing them), you must not flip them under any circumstances.
- Place the cards you catch in front of you using the same system as the cards in the river: each card color forms its own pile (with no limit to the number of cards). The values of all cards must remain clearly visible.

All cards that were not caught remain in the river for now. Your turn ends and the next player takes their turn.

Draw pile empty? Take the GRIZZO card from the second pile and place it in the empty compartment of the riverbed. The pile that was previously blocked by GRIZZO now becomes your new second draw pile.

WHEN DOES THE GAME END?

Once the last card from the second draw pile has been taken and the current turn is finished, the game ends. Now score your collected points color by color (**Pink**→**Orange**→**Yellow**→**Green**→**Blue**) without flipping the cards, and distribute some of these cards as "loot cards." Here's how:

- Calculate the points each player has collected for the first color:** first add up the positive points (+½, +1, +2, +3), then subtract the negative points (-2, -1, STOP -1), and finally multiply the result according to the multipliers (x2). If you have collected several multipliers of the same color, their values add together (two x2 = x4, three x2 = x6, four x2 = x8).
- Finished?** The player with the **most points** receives **3 cards of that color as loot cards** (the point values on these cards are irrelevant, only the number of cards matters). The player with the **second most points** receives **2 loot cards**; the player with the **third most points** receives **1 loot card**. All remaining cards of that color are placed on the **discard pile**.
- Note: In a **two-player game** the player with the most points receives 2 loot cards instead of 3, and the player with the second most points receives 1 loot card instead of 2.
- Tie?** Among the tied players, the one who has the most cards of that color receives the full number of loot cards. The other player(s) move back accordingly in the distribution. **Still tied?** Then the tied players each receive the full number of loot cards.
- Important:** Even if your total is only 0 or even negative, you may still be able to receive loot cards. However, you must have collected at least 1 card of that color.

Scoring example Pink:

Sebastian totals the 9 pink cards shown right on the right. He has 5 positive points (3 + 1 + ½ + ½), 3 negative points (-1 + -2), and a multiplier of 4 (two x2 cards). This gives him a total of 8 points → (5-3) x 4 = 8. His toughest competitor, Antje, also has 8 points. Artur has -3 points, and Thade did not collect any pink cards. Since Sebastian achieved his 8 points with 9 cards and Antje with only 7 cards, Sebastian receives three pink loot cards. Antje receives two, and Artur receives one.



Repeat this scoring for the other 4 colors. Finished? Then count up your loot cards. Who has the most? Congratulations, you win and are now (almost) on GRIZZO's level of coolness!

If there is a tie, the winner is the player with the most complete sets of 3 loot cards of the same color. If there is still a tie, the player with the most same-color pairs wins. Still tied? Well then, tough luck, this round goes to GRIZZO...



Author: Sebastian Ziege
Illustration: Christian Bögge
Editing & Design: Thade Precht
Productmanagement: Laura Beetz
Proofreading: Imke Storch
Layout: Thade Precht & Franziska Bornmüller
Photo credit: vda_82 - stock.adobe.com (dotted background)
Art.-Nr.: 2014721001
Spare parts: haba-play.com/ersatzteile

© 2026 HABA Spiele Bad Rodach
Habermaass GmbH & Co. KG
August-Grosch-Str. 28 – 38
96476 Bad Rodach, Germany
All rights reserved.
Any reproduction, distribution, or other use beyond the legal limits of copyright law, as well as text and data mining within the meaning of Section 44b of the German Copyright Act (UrHfG) for the purposes of machine learning and AI, is prohibited without our prior consent.



GRIZZO

Ein beutereiches Push-Your-Luck-Kartenspiel für 2–5 Personen ab 8 Jahren. Spieldauer: ca. 20 Minuten

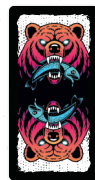
GRIZZO ist der gefürchtetste und zugleich erfolgreichste Grizzly diesseits des Yukon Rivers. Der Legende nach geht ihm beim Fischfang kein einziger Lachs durch die Lappen. Challenge accepted! Ambitioniert und unerschrocken liefert ihr euch einen spielerischen Wettstreit darum, wer sich die meisten und besten Lachse schnappt. Also wetzt eure Pranken und legt los – aber meidet die stinkenden Kadaver! **Wer die saftigste Ausbeute macht, gewinnt.**

DAS IST DRIN:

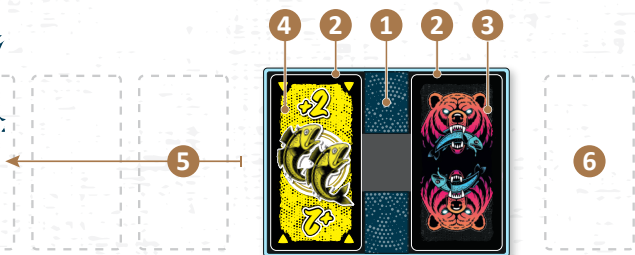


← 100 doppelseitige Karten
(jeweils 10x -2, -1, STOP -1, 0, STOP 0, +½, +1, +2, +3 ♪, x2)

1 GRIZZO-Karte →
1 Flussbett
(Schachtelboden)



BEVOR ES LOSGEHT:



- Platziert den **Schachtelboden (Flussbett)** ① für alle gut erreichbar zwischen euch. Legt die **GRIZZO-Karte** vorerst daneben.
- Mischt die **restlichen Karten**. Da sie doppelseitig sind, wendet sie dabei teilweise auch auf die andere Seite. Fertig? Dann bildet aus ihnen 2 ca. gleich hohe Stapel und legt sie in die dafür vorgesehenen Fächer des **Schachtelbodens** ②.
- Legt die **GRIZZO-Karte** ③ auf einen beliebigen der beiden Stapel. Dieser Stapel wird vorerst von GRIZZO blockiert. Der andere Stapel ist euer **Ziehstapel** ④.
- Neben dem Flussbett benötigt ihr Platz für eine **offene Auslage (Fluss)** ⑤, die im Spielverlauf bis zu 5 nebeneinanderliegende Lachs-Stapel umfassen wird. Auf der gegenüberliegenden Seite benötigt ihr Platz für einen **Ablagestapel** ⑥.

JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer hat zuletzt Lachs gefuttert? Du beginnst.

Dein Zug besteht aus 2 Phasen:

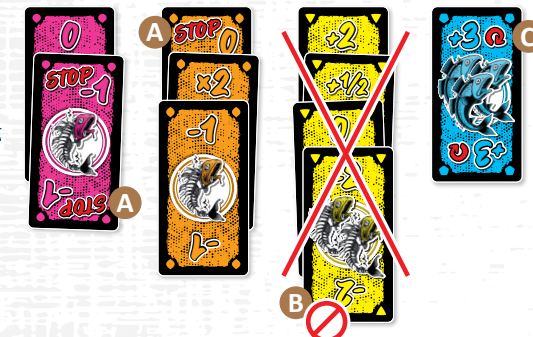
- In **PHASE 1** suchst du Lachse und bereitest damit dir (und/oder anderen) Punkte vor.
- In **PHASE 2** kannst bzw. musst du Lachse fangen und damit Punkte sammeln.

Je nachdem, wie Phase 1 verläuft, kann es sein, dass dir Phase 2 verwehrt bleibt.

PHASE 1: LACHSE SICHTEN

Nimm die oberste Karte vom Ziehstapel und platziere sie im Fluss. Dabei musst du immer **vorher** ansagen, ob du die Karte mit der aktuell sichtbaren Seite platziest („Lassen“) oder sie zuvor umdrehst/wendest („Wenden“). Die Rückseite der Karte kennst du vorher nicht. Sobald du die Karte im Fluss platziert hast, wird sie bis zum Ende des Spiels nicht mehr umgedreht.

So platziest du die Karten im Fluss: Jede Kartenfarbe (**Pink/Orange/ Gelb/Grün/Blau**) bildet einen eigenen Stapel. Welcher Stapel an welcher Position liegt, ist egal und wird im Laufe des Spiels wechseln. Innerhalb der Stapel liegen die Karten leicht nach unten versetzt, damit ihre Werte gut erkennbar bleiben:



Nach dem Platziere deiner ersten Karte kann es vorkommen, dass du Phase 1 schon beenden musst – siehe nachfolgend beschriebene Fälle **A** und **B**. Falls nicht, kannst du dich entscheiden und Phase 1 freiwillig beenden oder weitermachen, indem du die nächste Karte vom Ziehstapel nimmst und im Fluss platziest. Weitermachen darfst du so oft, bis du Phase 1 freiwillig beendest oder sie beenden musst:

- A Zeigt eine von dir platzierte Karte Stopp (Stop 0 bzw. Stop -1)?**
Dann musst du Phase 1 beenden.
- B Ist eine von dir platzierte Karte die vierte ihres Stapels?**
Dann musst du diese 4 Karten auf den Ablagestapel legen und deinen **Zug sofort beenden. Phase 2 entfällt** dieses Mal für dich.
- C Zeigt eine von dir platzierte Karte den Rundpfeil (+3 ♪)?**
Dann musst du **Phase 1 fortsetzen** und sofort noch eine weitere Karte platzieren. **Ausnahme:** Ist diese Karte zugleich die vierte ihrer Spalte? Dann gilt Fall **B**.

PHASE 2: LACHSE FANGEN

Prüfe die Auslage:

- Liegen nur Lachs-Stapel mit maximal 1 Karte aus?**
Fischflaute: Du kannst keine Lachse fangen.
- Liegt genau 1 Lachs-Stapel mit 2 oder 3 Karten aus?**
Fischfangzwang: Nimm diesen Stapel und lege ihn vor dir ab.
- Liegen mehrere Lachs-Stapel mit 2 oder 3 Karten aus?**
Fischfangwahl: Entscheide dich für einen dieser Stapel und lege ihn vor dir ab.

Achtung:

- Sofern du kannst, musst du Lachse fangen – auch dann, wenn sie dir Minuspunkte bringen.
- Du darfst die Karten beim Fangen (also beim Nehmen und Ablegen) unter keinen Umständen wenden!
- Gefangene Karten legst du nach demselben Prinzip vor dir ab wie die Karten im Fluss: Jede Kartenfarbe bildet einen eigenen Stapel (ohne Limitierung der Kartenanzahl). Die Werte aller Karten müssen gut erkennbar bleiben.

Alle nicht gefangenen Karten verbleiben vorerst im Fluss. Dein Zug ist beendet und die nächste Person ist dran.

Ziehstapel leer? Nehmt die GRIZZO-Karte vom zweiten Ziehstapel und legt sie ins leere Fach des Flussbetts. Der bis dato von GRIZZO blockierte Stapel ist nun euer neuer, zweiter Ziehstapel.

WANN IST SCHLUSS?

Sobald die letzte Karte vom zweiten Ziehstapel genommen und der aktuelle Zug beendet ist, endet das Spiel. Wertet nun Farbe für Farbe (**Pink**→**Orange**→**Gelb**→**Grün**→**Blau**) eure gesammelten Punkte aus (ohne die Karten zu wenden!) und verteilt einige dieser Karten als „Beute-Karten“. So geht's:

- Errechnet für die erste Farbe eure jeweils gesammelten Punkte:** Addiert zuerst die Pluspunkte (+½, +1, +2, +3), zieht dann die Minuspunkte ab (-2, -1, STOP -1) und multipliziert das Ergebnis zum Schluss noch entsprechend der Multiplikatoren (x2). Habt ihr mehrere Multiplikatoren derselben Farbe gesammelt, addieren sich ihre Werte (zwei Mal x2 = x4, drei Mal x2 = x6, vier Mal x2 = x8).
- Alle fertig?** Wer die **meisten Punkte** gesammelt hat, erhält **3 beliebige Karten dieser Farbe als Beute-Karten** (der Punktwert auf diesen Karten ist irrelevant – es geht nur um die Anzahl der Karten). Wer die **zweitmeisten Punkte** gesammelt hat, erhält **2 Beute-Karten**; für die **drittmeisten Punkte** winkt **1 Beute-Karte**. Alle restlichen Karten dieser Farbe legt ihr auf den **Ablagestapel**.
- Hinweis: Im **Spiel zu zweit** winken für die meisten Punkte 2 statt 3 Beute-Karten und für die zweitmeisten Punkte 1 statt 2 Beute-Karten.
- Punktegleichstand?** Wer von den betroffenen Personen die meisten Karten der Farbe hat, erhält die volle Anzahl an Beute-Karten, die andere/n Person/en rücken bei der Verteilung entsprechend weiter nach hinten. **Immer noch Gleichstand?** Dann erhalten die Betroffenen jeweils die volle Anzahl an Beute-Karten.
- Achtung:** Auch wenn ihr „nur“ eine Gesamtsumme von 0 oder sogar eine negative Gesamtsumme habt, könnt ihr damit unter Umständen immer noch Beute-Karten ergattern. Dafür müsst ihr aber mindestens 1 Karte der entsprechenden Farbe gesammelt haben.

Wertungsbeispiel Pink:

Sebastian rechnet seine nebenstehenden 9 pinken Karten zusammen. Er hat 5 Pluspunkte (3 + 1 + ½ + ½), 3 Minuspunkte (-1 + -2) und einen Multiplikator von 4 (zwei Mal x2). Damit kommt er auf eine Gesamtsumme von 8 Punkten → (5-3) x 4 = 8. Seine ärgste Konkurrentin Antje hat ebenfalls eine Gesamtsumme von 8 Punkten, Artur hat -3 Punkte und Thade hat keine einzige pinke Karte gesammelt. Da Sebastian seine 8 Punkte mit 9 Karten erzielt hat und Antje „nur“ mit 7 Karten, erhält Sebastian drei pinke Beute-Karten. Antje erhält zwei, Artur eine, Thade keine.



Wiederholt diese Auswertung für die anderen 4 Farben. Erledigt? Dann zählt abschließend eure Beute-Karten. Wer hat die meisten? Herzlichen Glückwunsch, du gewinnst und bist nun (fast) auf einem Coolness-Level mit GRIZZO!

Bei Gleichstand gewinnt, wer insgesamt die meisten Farb-Trios an Beute-Karten hat. Bei erneutem Gleichstand, wer die meisten Farb-Duos hat. Immer noch Gleichstand? Tja dann: Pech gehabt, diese Runde geht an GRIZZO...



Author: Sebastian Ziege
Illustration: Christian Bögge
Redaktion & Gestaltung: Thade Precht
Produktmanagement: Laura Beetz
Lektorat: Imke Storch
Satz: Thade Precht & Franziska Bornmüller
Bildnachweis: vda_82 - stock.adobe.com (gepunkteter Hintergrund)
Art.-Nr.: 2014721001
Ersatzteile: haba-play.com/ersatzteile

© 2026 HABA Spiele Bad Rodach
Habermaass GmbH & Co. KG
August-Grosch-Str. 28 – 38
96476 Bad Rodach
Alle Rechte vorbehalten.
Jede Vervielfältigung, Verbreitung oder sonstige Nutzung außerhalb der gesetzlichen Grenzen des Urheberrechts und für Text- und Data Mining im Sinne von § 44b UrHfG für Zwecke des maschinellen Lernens und der KI, ist ohne unsere vorherige Zustimmung unzulässig.



SEBASTIAN ZIEGE

Sebastian Ziege is a media designer. After a wild ride through the media world, he now devotes himself with great passion to board games, making music, or cooking. This project marks his first publication as a game designer – even though he owns more games than he'll ever realistically get to play.

CHRISTIAN BÖGLE

Christian Bögle is an illustrator and designer. After an early phase devoted to cartoon drawing, he now primarily creates artwork for bands and festivals. His favorite color is black, even though he knows it technically isn't a color. He was awarded the "Little Pig Stamp" for Best Handwriting in his elementary school class of 1985.



SEBASTIAN ZIEGE

Sebastian Ziege est graphiste de formation. Après un parcours trépidant dans le monde des médias, il se consacre aujourd'hui avec passion aux jeux de société, mais aussi à la musique et à la cuisine. GRIZZO est sa première publication en tant qu'auteur, bien qu'il possède plus de jeux qu'il n'en utilisera jamais, d'un point de vue réaliste.

CHRISTIAN BÖGLE

Christian Bögle est illustrateur et designer. Après avoir travaillé dans le dessin animé, il s'est mis à la création graphique pour des musiciens et des festivals. Sa couleur préférée : le noir. Même s'il est parfaitement au courant que ce n'est pas une couleur, merci. Récompensé du prestigieux tampon Cochonnet pour le plus beau dessin de la classe 1985.



SEBASTIAN ZIEGE

Sebastian Ziege es diseñador de medios. Tras una intensa trayectoria en el mundo de los medios, ahora se dedica con gran pasión a los juegos de mesa, la música y la cocina. Este proyecto es su primera publicación como autor. Y eso a pesar de tener tantos juegos que realmente jamás pueda llegar a jugar.

CHRISTIAN BÖGLE

Christian Bögle es ilustrador y diseñador. Tras una primera etapa como dibujante de cómics, ahora se centra principalmente en trabajos para bandas y festivales. A sua cor preferida é preto, embora saiba que não é um color. En 1985, recibió un premio escolar por la mejor caligrafía de su clase de primaria.



SEBASTIAN ZIEGE

Sebastian Ziege é designer de multimédia. Depois de uma jornada pelo mundo dos multimédia, dedica-se hoje com grande paixão aos jogos de tabuleiro, à música e à cozinha. Este projeto é a sua primeira publicação como autor. Isto, apesar de ter mais jogos do que, realisticamente, alguma vez conseguirá jogar.

CHRISTIAN BÖGLE

Christian Bögle é ilustrador e designer. Depois de uma fase inicial a criar banda desenhada, concentra-se agora principalmente em ilustrações para bandas e festivais. A sua cor preferida é preto, embora saiba que não é uma cor. Recebeu um carimbo de cofre por ter a melhor caligrafia da sua turma no ensino básico em 1985.



SEBASTIAN ZIEGE

Sebastian Ziege ist Mediengestalter. Nach einer wilden Reise durch den Medienzirkus widmet er sich heute mit großer Leidenschaft Brettspielen, macht Musik oder steht in der Küche. Dieses Projekt ist seine erste Veröffentlichung als Autor. Und das, obwohl er mehr Spiele besitzt, als realistisch betrachtet jemals auf den Tisch kommen werden.

CHRISTIAN BÖGLE

Christian Bögle ist Illustrator und Designer. Nach einer frühen Phase der Cartoon-Zeichnerei, widmet er sich inzwischen vornehmlich Artworks für Bands und Festivals. Seine Lieblingsfarbe ist Schwarz. Und das, obwohl er weiß, dass das keine Farbe ist. Ausgezeichnet mit dem Schweinchenstempel für die schönste Schrift der Grundschulklasse 1985.



SEBASTIAN ZIEGE

Sebastian Ziege is mediavormgever. Na een wilde reis door het mediacircus wijdt hij zich vandaag met veel passie aan bordspellen, maakt hij muziek of staat hij in de keuken. Dit project is zijn eerste publicatie als auteur. En dat terwijl hij meer spellen bezit dan er – realistisch gezien – ooit op tafel zullen komen.

CHRISTIAN BÖGLE

Christian Bögle is illustrator en ontwerper. Na een vroege periode van cartoontekenen richt hij zich tegenwoordig vooral op artwork voor bands en festivals. Zijn lievelingskleur is zwart, en dat terwijl hij weet dat het eigenlijk geen kleur is. Grote prijs: in 1985 werd hij bekroond met de varkensstempel voor het mooiste handschrift van de basisschoolklas. -)



SEBASTIAN ZIEGE

Sebastian Ziege è un media designer. Dopo un viaggio movimentato nel mondo dei media, oggi si dedica con grande passione ai giochi da tavolo, fa musica o sta ai fornelli. Questo progetto è la sua prima pubblicazione come autore. E questo nonostante possieda più giochi di quanti, realisticamente parlando, potranno mai finire su un tavolo da gioco.

CHRISTIAN BÖGLE

Christian Bögle è un illustratore e designer. Dopo una fase iniziale dedicata al disegno di cartoni animati, ora si dedica principalmente ad artwork per band e festival. Il suo colore preferito è il nero. E questo nonostante sappia che non è un colore. Premiato con lo "Schweinchenstempel" per la più bella calligrafia della sua classe alle elementari nel 1985.

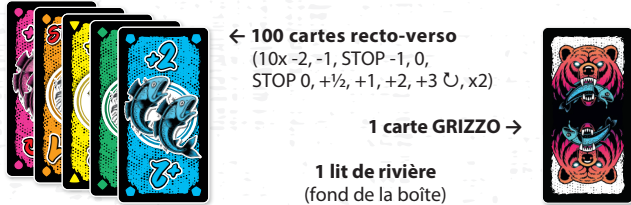


GRIZZO

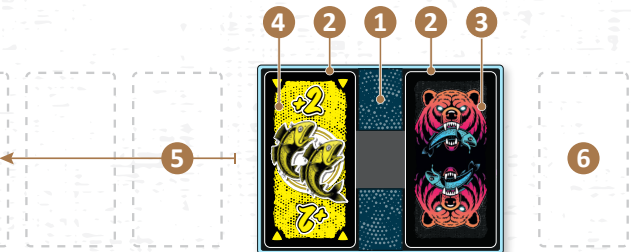
Un jeu de cartes stop ou encore plein de prises pour 2 à 5 personnes à partir de 8 ans. Durée de jeu : 20 minutes env.

GRIZZO est le grizzly le plus redouté et le plus réputé de ce côté du fleuve Yukon. La légende raconte que pas un seul saumon ne lui échappe lors de ses parties de pêche. Défi accepté ! Ambitieux et intrépides, vous vous lancez dans une compétition amicale pour voir qui attrapera le plus de saumons — et les meilleurs ! Alors aiguisiez vos griffes et lancez-vous... mais évitez les carcasses malodorantes ! **La personne qui réalise la prise la plus juteuse remporte la partie.**

CONTENU :



AVANT DE COMMENCER :



- Placez le **fond de la boîte (le lit de rivière)** ① au centre de la table, de façon à ce que tout le monde puisse l'atteindre facilement. Posez la **carte GRIZZO** à côté pour le moment.
- Mélangez les **cartes restantes**. Comme elles sont recto-verso, pensez à en retourner certaines pendant le mélange. Une fois cela fait, formez deux piles d'environ la même hauteur et placez-les dans les emplacements prévus dans le **fond de la boîte** ②.
- Placez la **carte GRIZZO** ③ sur l'une des piles, au choix. Cette pile est bloquée par GRIZZO pour le moment. L'autre pile devient la **pioche** ④.
- À côté du lit de rivière, prévoyez de la place pour une **zone de cartes face visible (la rivière)** ⑤. Au cours de la partie, elle pourra contenir jusqu'à 5 piles de saumons alignées. De l'autre côté du lit de rivière, prévoyez de la place pour une **pile de défausse** ⑥.

COMMENCER LA PARTIE :

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. La personne qui a mangé du saumon le plus récemment commence.

Votre tour se compose de 2 phases :

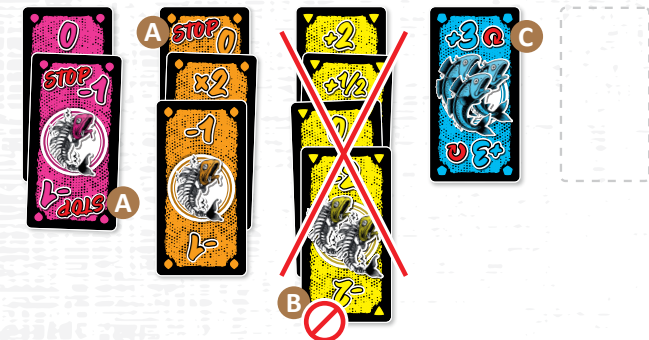
- PHASE 1** : vous repérez des saumons et préparez ainsi des points pour vous-même (et/ou pour d'autres personnes).
- PHASE 2** : vous pouvez — ou devez — attraper des saumons afin de marquer des points.

Selon le déroulement de la phase 1, il est possible que vous ne puissiez pas passer à la phase 2.

PHASE 1 : REPÉRER DES SAUMONS

Prenez la carte du dessus de la pioche et placez-la dans la rivière. **Avant de la poser**, vous devez annoncer si vous placez la carte telle quelle, face visible (« *laisser* ») ou si vous la retournez (« *retourner* »). Vous ne pouvez pas prendre connaissance de l'autre côté de la carte avant de prendre cette décision. Une fois placée dans la rivière, la carte ne sera plus retournée jusqu'à la fin de la partie.

Comment placer les cartes dans la rivière : Chaque couleur de carte (**rose/orange/jaune/verte/bleu**) forme une pile distincte. La position des piles n'a aucune importance et pourra changer au cours de la partie. Dans chaque pile, les cartes sont légèrement décalées vers le bas, afin que leurs valeurs restent visibles:



Après avoir placé votre première carte, il peut arriver que vous deviez arrêter immédiatement la phase 1 — voir les cas **A** et **B**. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez choisir d'arrêter volontairement la phase 1 ou de continuer en prenant une nouvelle carte de la pioche et en la plaçant dans la rivière. Vous pouvez continuer autant de fois que vous le souhaitez, jusqu'à ce que vous décidiez d'arrêter la phase 1 ou que vous n'ayez pas d'autre choix que de le faire:

- A** Si l'une des cartes que vous placez indique **STOP (STOP 0 ou STOP -1)**, vous devez arrêter la phase 1.
- B** Si l'une des cartes que vous placez est la quatrième de sa pile, vous devez placer ces 4 cartes sur la pile de défausse et **terminer immédiatement votre tour**. Dans ce cas, vous **ne passez pas à la phase 2**.
- C** Si l'une des cartes que vous placez indique une **flèche circulaire (+3 U?)**, vous devez continuer la phase 1 et placer immédiatement une autre carte. Exception : si cette carte est également la quatrième de la pile, le cas **B** s'applique.

PHASE 2 : ATTRAPER DES SAUMONS

Examinez la rivière :

- Toutes les piles de saumons ne contiennent qu'1 carte maximum ?** *Pénurie de poissons* : vous ne pouvez attraper aucun saumon.
- Une seule pile de saumons contient 2 ou 3 cartes ?** *Pêche obligatoire* : prenez cette pile et placez-la devant vous.
- Plusieurs piles de saumons contiennent 2 ou 3 cartes ?** *Choix de la pêche* : choisissez l'une de ces piles et placez-la devant vous.

Attention :

- Si vous pouvez attraper des saumons, vous devez le faire, même si cela vous fait perdre des points.
- Lorsque vous attrapez des cartes (c'est-à-dire lorsque vous les prenez et les placez devant vous), vous ne devez en aucun cas les retourner.
- Les cartes attrapées sont placées devant vous selon le même principe que dans la rivière : chaque couleur de carte forme sa propre pile (sans limite de taille). Les valeurs de toutes les cartes doivent rester visibles.

Toutes les cartes qui n'ont pas été attrapées restent dans la rivière pour le moment. Votre tour est terminé et c'est au tour de la personne suivante.

La pioche est vide ? Prenez la carte GRIZZO de la deuxième pioche et placez-la dans l'emplacement vide du lit de rivière. La pile jusque-là bloquée par GRIZZO devient alors votre nouvelle pioche.

FIN DE LA PARTIE :

La partie se termine lorsque la dernière carte de la deuxième pioche est prise et que le tour en cours est terminé. Procédez alors au décompte des points couleur par couleur (**rose→orange→jaune→verte→bleu**) sans retourner les cartes. Distribuez ensuite certaines de ces cartes comme « **cartes butin** ». Voici comment procéder :

- Chaque personne calcule les points accumulés pour la première couleur** : additionnez d'abord les points positifs (+1/2, +1, +2, +3), soustrayez ensuite les points négatifs (-2, -1, STOP -1), puis multipliez le résultat selon les multiplicateurs (x2). Si vous avez plusieurs multiplicateurs de la même couleur, leurs valeurs s'additionnent : deux x2 = x4, trois x2 = x6, quatre x2 = x8).
- Tout le monde a terminé ?** La personne ayant le **plus de points** reçoit **3 cartes de cette couleur comme cartes butin** (la valeur des cartes n'a aucune importance : seul le nombre de cartes compte). La personne ayant le **deuxième meilleur score** reçoit **2 cartes butin**, et la **troisième** reçoit **1 carte butin**. Toutes les **cartes restantes** de cette couleur sont placées **dans la défausse**.
- Remarque : dans une **partie à deux** personnes, la personne ayant le plus de points reçoit 2 cartes butin (au lieu de 3) et la deuxième reçoit 1 carte butin (au lieu de 2).
- En cas d'égalité**, la personne ayant le plus de cartes de cette couleur obtient le plus grand nombre de cartes butin. Les autres personnes concernées descendent d'un rang dans la distribution. **Si l'égalité persiste**, les personnes concernées reçoivent chacune le nombre maximum de cartes butin.
- Attention** : même avec un total de 0 point ou un score négatif, il est parfois possible d'obtenir des cartes butin. Mais pour cela, vous devez avoir au moins 1 carte de cette couleur.

Exemple de décompte (rose) :

Sébastien additionne ses 9 cartes roses. Il a 5 points positifs (3 + 1 + 1/2 + 1/2), 3 points négatifs (-1 + -2) et un multiplicateur de 4 (deux x2). Il obtient donc un total de 8 points → (5-3) x 4 = 8. Sa principale concurrente, Alice, obtient également 8 points. Arthur a 3 points et Jade n'a aucune carte rose. Comme Sébastien a obtenu ses 8 points avec 9 cartes, contre 7 cartes pour Alice, Sébastien reçoit 3 cartes butin roses. Alice en reçoit deux et Arthur une.

Répétez ce décompte pour les 4 autres couleurs. Une fois terminé, comptez vos cartes butin. La personne qui en possède le plus remporte la partie. Félicitations ! Vous êtes désormais (presque) aussi cool que GRIZZO !

En cas d'égalité, la personne ayant le plus de trios de cartes butin de même couleur l'emporte. En cas de nouvelle égalité, la personne ayant le plus de duos de même couleur gagne. Si l'égalité persiste, eh bien, tant pis, cette manche revient à GRIZZO !



Auteur : Sebastian Ziege
Illustrations : Christian Bögle
Rédaction et conception : Thade Precht
Gestion des produits : Laura Beetz
Relecture : Imke Storch
Mise en page : Thade Precht & Franziska Bornmüller
Crédits photos : vda_82 - stock.adobe.com (fond à pois)
Art-Nr. : 2014721001
Pièces détachées : haba-play.com/ersatzteile

© 2026 HABA Spiele Bad Rodach
Habermass GmbH & Co. KG
August-Grosch-Str. 28 - 38
96476 Bad Rodach, Allemagne



Tous droits réservés.
Toute reproduction, diffusion ou autre utilisation en dehors des limites légales du droit d'auteur, ainsi que l'exploration de textes et de données au sens de l'article 44b de la loi allemande sur le droit d'auteur (UrHG) à des fins d'apprentissage automatique et d'intelligence artificielle, sont interdites sans notre accord préalable.

