Allez, petits poissons !

F

Jeux Ravensburger® **23 334** 2

Un passionnant jeu de
dé pour **2 à 6** joueurs de **3 à 7** ans

Auteur : Günter Burkhardt
Illustrations : Gabriela Silveira
Rédaction : Monika Gohl

Contenu :
2 pêcheurs, 4 poissons, 1 bateau, 1 grande plaque Fleuve, 11 petites plaques Fleuve, 1 plaque Mer, 1 dé Couleurs

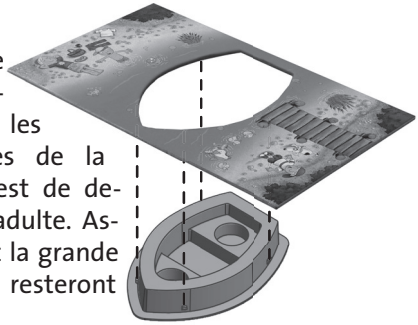
Quelle agitation dans le fleuve ! Les deux pêcheurs Martin et Marine aimeraient bien attraper des poissons. Mais ceux-ci essayent de s'enfuir très vite vers la mer où ils seront en sécurité. En effet, le bateau n'est pas assez solide pour résister aux fortes vagues. Qui sera le plus heureux à la fin : les poissons ou les pêcheurs ?

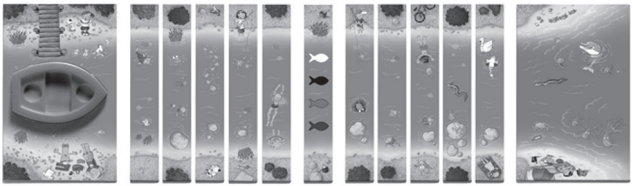
But du jeu

Le dé indique si ce sont les poissons ou les pêcheurs qui peuvent se déplacer. S'il y a plus de poissons dans la mer à la fin de la partie, les amis des poissons remportent la partie. Mais si les pêcheurs attrapent plus de deux poissons, ce sont eux qui gagnent.

Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement toutes les pièces prédécoupées de la planche. Le mieux est de demander l'aide d'un adulte. Assembler le bateau et la grande plaque Fleuve. Ils resteront fixés ensemble.





Installer la **petite plaque Fleuve** avec les 4 cases Poisson au milieu de la table. À droite et à gauche de celle-ci, placer ensuite **5 plaques Fleuve**. À l'extrémité vers laquelle nagent les poissons, ajouter la **plaque Mer**. À l'autre extrémité, placer la plaque avec le bateau.

Placer les 2 **pêcheurs** dans le bateau et les 4 **poissons** sur les cases colorées sur la plaque du milieu.

Préparer le **dé** à portée de main. La partie peut commencer !

Déroulement de la partie

Au début de la partie, les joueurs décident s'ils préfèrent être du côté des pêcheurs ou du côté des poissons.

Lancer le dé et se déplacer

Le plus jeune joueur commence et lance le dé. S'il obtient « **bleu** », « **orange** », « **jaune** » ou « **rose** », il déplace le **poisson de la couleur correspondante** d'une plaque vers la mer. S'il obtient « **rouge** » ou « **vert** », il enlève la plaque située juste devant le bateau et la met de côté. Il fait ensuite glisser la plaque avec le bateau jusqu'à l'autre plaque devant lui.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer.

Un poisson atteint la mer

Si un poisson arrive jusqu'à la plaque Mer, il est sauvé et ne peut plus être attrapé par le bateau. Si un joueur obtient encore sa couleur au dé, plus tard, il pourra à la place avancer un autre poisson de son choix d'une plaque.

Un poisson est pêché

Si un ou plusieurs poissons se trouvent sur une plaque enlevée du jeu, ils sont mis dans le bateau. Ils ont été attrapés par les pêcheurs.

Attention : Si le dé indique la couleur d'un poisson **déjà pêché**, le joueur enlève la plaque juste devant le bateau et l'avance.

Fin de la partie

La partie prend fin de plusieurs manières différentes.

1. Si tous les poissons atteignent la mer. Les amis des poissons gagnent.
2. Si tous les poissons sont pêchés. Les pêcheurs gagnent.
3. Le bateau atteint la mer parce que la dernière plaque Fleuve a été enlevée. Comme il n'est pas fait pour naviguer sur la mer, les pêcheurs doivent se contenter des poissons attrapés jusque-là.

Les joueurs qui étaient du côté des poissons gagnent alors si plus de poissons ont réussi à regagner la mer. Les joueurs qui étaient du côté des pêcheurs gagnent s'ils ont attrapé plus de poissons. S'il y a 2 poissons dans chaque camp, les joueurs sont ex æquo.

Mais que se passera-t-il lors de la prochaine course à la mer... ?

© 2012 Ravensburger Spieleverlag