

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



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

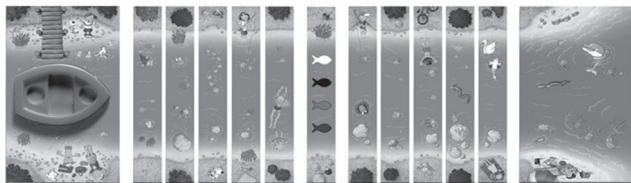
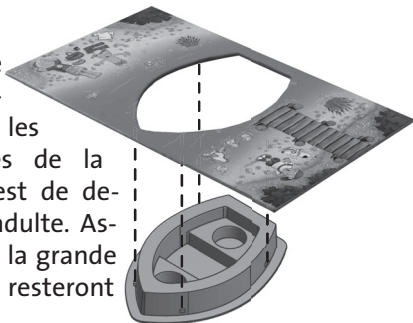
*Quelle agitation dans le fleuve ! Les deux pêcheurs
Martin et Marine aimeraient bien attraper des poissons.
Mais ceux-ci essayent de s'enfuir très vite vers la mer où
ils seront en sécurité. En effet, le bateau n'est pas assez
solide pour résister aux fortes vagues. Qui sera le plus
heureux à la fin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



Déroutement 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



Avanti mare!

Les poissons seront-ils attrapés ou vont-ils s'échapper?

Un jeu de dé coopératif pour 1 ou plusieurs „pêcheurs“ à partir de 3 ans.

Genre:	jeu de dé coopératif
Joueurs:	1 ou plus à partir de 3 ans
Contenu:	11 morceaux de fleuve en carton, dont un morceau avec 4 cases de départ, 1 morceau de mer en carton, 1 morceau de fleuve en carton avec une barque de bois, 2 pêcheurs de bois en rouge et en bleu, 4 poissons de bois en orange, vert, jaune et lilas, 1 dé de couleur, règle du jeu
Auteur:	Günter Burkhardt
Illustrations:	Barbara Kinzebach

Histoire

Dans le fleuve, il y a une grande excitation! Les pêcheurs ont amené leur nouvelle barque rouge et veulent pêcher des poissons pour le jour du marché. Les poissons multicolores nagent vers la mer. Car là-bas, les pêcheurs ne peuvent plus les attraper, parce que la barque ne peut flotter que sur le fleuve et n'est pas construite pour la haute mer.

Un jeu coopératif

Les joueurs déplacent les poissons soit la barque avec les pêcheurs, selon la couleur jouée. La barque se rapproche toujours plus des poissons, qui veulent se sauver dans la mer. Si la barque atteint un poisson, il est attrapé. Si un poisson atteint la mer, il est libre. Qui va aider les poissons et qui préfère être un „pêcheur“?

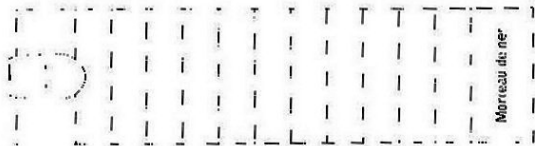
Préparation du jeu

Le morceau de fleuve avec les 4 cases de départ des poissons est mis au milieu de la table. 5 morceaux de fleuve sont mis à droite et 5 à gauche. Le morceau de mer est mis à l'extrémité droite, le grand morceau de fleuve avec la barque est mis à l'extrémité gauche.

La barque „nage“ vers la mer. Les deux pêcheurs en bois sont mis dans la barque. Les quatre poissons sont mis au milieu sur les quatre cases de départ.

Le plus jeune joueur peut commencer le jeu.

Une représentation schématique montre la position du départ:



Déroulement du jeu

Jeter le dé

Chaque joueur peut à son tour, jeter une fois le dé de couleur. Lorsqu'il joue orange, vert, jaune ou lilas, le poisson de la même couleur avance d'un morceau de fleuve en direction de la mer. Lorsqu'il joue bleu ou rouge, le morceau de fleuve est directement enlevé devant la barque et mis de côté. Ensuite, le morceau de fleuve est poussé vers l'avant avec la barque.

Un poisson atteint la mer

Lorsqu'un poisson est amené sur un morceau de mer, il ne peut plus être attrapé. Si sa couleur est jouée, alors le joueur peut bouger n'importe quel autre poisson.

Un poisson est attrapé

Lorsqu'un morceau de fleuve sur lequel se trouvent un ou plusieurs poissons est enlevé, ceux-ci sont mis dans la barque. Ils sont attrapés. Si au cours du jeu, la couleur d'un poisson en captivité est jouée, le morceau de fleuve devant la barque est directement enlevé, comme pour le bleu ou le rouge, et le morceau de fleuve avec la barque peut avancer d'une case.

Fin de la partie

Il y a plusieurs possibilités de finir le jeu:

1. tous les poissons atteignent la mer.
2. tous les poissons sont attrapés.
3. la barque atteint la mer, car le dernier morceau de fleuve a été enlevé.

Etant donné que la barque n'est pas „apte à la mer“, il doit se contenter des poissons attrapés jusqu'à maintenant.

Qui est gagnant?

Si tu étais pour les poissons, tu gagnes si la majorité des poissons arrivent à la mer. Si tu étais pour les pêcheurs dans la barque, tu gagnes si la majorité des poissons ont été attrapés.

Ou alors c'est match nul.

Et maintenant amusez-vous avec le jeu Selecta „Avanti mare“!