

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**



Claude Vaselli

FUNNY FISHING

Joueurs : 2 - 5
Age : à partir de 4 ans
Durée : 10 à 15 min

Auteur : Claude Vaselli
Illustrations : Rolf Vogt
Graphisme : Johann Rüttinger
Rédaction : Kathi Kappler
Traduction : Eric Bouret
 © 2006 : DREI MAGIER SPIELE GmbH
 Postfach 25, D-91486 Uehlfeld

Contenu :

- 18 fils à pêche avec « une canne » à une extrémité et 2 x 8 poissons différents, une vieille botte et une boîte de conserve à l'autre extrémité
- 8 cartes Poisson différentes
- règle du jeu

Quel méli-mélo !

D'habitude, la pêche est une activité calme... très calme même. Mais pas ici !

Certes, les poissons ont déjà mordu, mais quel bazar ! Au bout de quelle ligne se trouve le poisson recherché ? Et surtout pas la vieille botte ou la boîte de sardines !

Alors attention, ouvrez bien les yeux et mettez le plus vite possible le doigt sur la bonne canne... car seul celui qui aura pêché le plus de poissons à la fin remportera ce concours de pêche.

La préparation est simple :

- Mélanger les cartes et les empiler, face cachée, sur la table.
- Étaler tous les fils sur la table comme indiqué sur l'illustration, c'est-à-dire... un vrai paquet de nouilles !

C'est parti :

Le plus jeune joueur commence. Il retourne la carte supérieure du paquet et la pose, bien visible, sur la table.

Maintenant... tous jouent en même temps !

Uniquement avec les yeux, chaque enfant cherche, dans ce méli-mélo de fils à pêche, l'un des deux poissons identiques à la carte.

Uniquement avec les yeux, chacun suit les fils à pêche et parie sur une canne en posant le doigt sur le manche correspondant.

Chaque enfant **ne peut parier que sur une canne par tour**. Si plusieurs enfants choisissent la même canne, seul le premier à avoir posé son doigt dessus aura le droit de tirer le poisson du tas à la fin du tour. L'autre (ou les autres) enfant(s) peut (peuvent) continuer de chercher et parier éventuellement sur une autre canne.

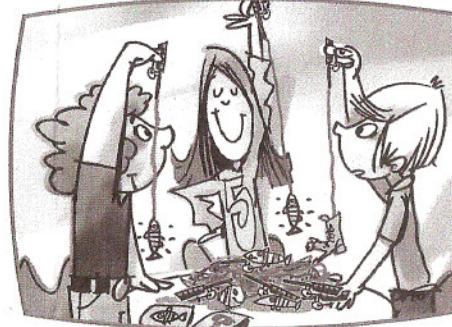
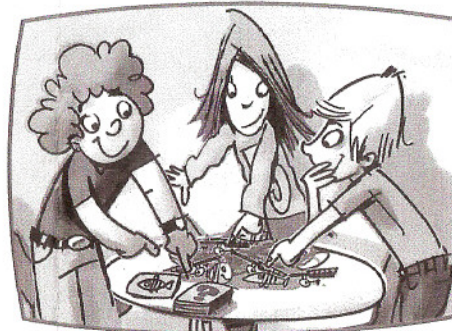
Il est **interdit de fouiller** dans le tas avec les doigts pour trouver un poisson ou tirer sur un fil ou une canne et de les toucher avant d'avoir parié.

La première phase du tour est terminée ...

- ... lorsque tous les joueurs ont parié sur une canne ;
- ou ... lorsqu'au moins deux joueurs ont parié et que les autres ont « abandonné » ;
- ou ..., s'il ne reste qu'un seul des deux poissons identiques dans le tas, lorsqu'au moins un des joueurs a parié et que les autres ont « abandonné ».

Chaque joueur qui a parié sur une canne peut maintenant tirer sur son fil :

- Celui qui a attrapé le bon poisson le pose devant lui.
- Si ce n'est pas le bon poisson, le joueur le rejette.



- La botte ou la boîte de conserve sont également rejetées. Mais le joueur doit, en plus, remettre un des poissons qu'il avait attrapés (s'il en avait déjà).

Le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) retourne alors la carte suivante et un nouveau tour commence.

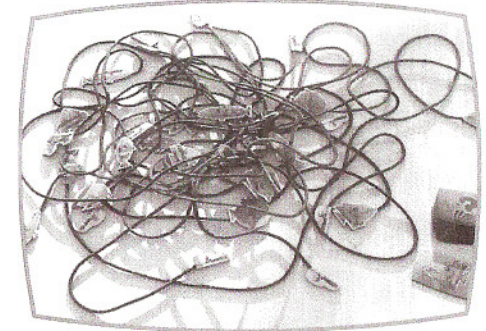
La partie prend fin

le plus souvent lorsque toutes les cartes Poisson ont été retournées et tous les poissons pêchés. **Celui qui a alors pêché le plus de poissons remporte la partie !**

Parfois, lorsque « les yeux ont eu du mal à pêcher », il reste quelques fils, bien que toutes les cartes ont été retournées. Il suffit alors de remélanger le paquet et de continuer à jouer jusqu'à ce que tous les poissons aient trouvé leur propriétaire. **Amusez-vous bien !**

À deux joueurs :

Dans ce cas, les 8 doubles poissons et leur canne sont retirés du jeu. Les règles restent les mêmes.



Conseil : Plus le tas est dense, plus il est difficile d'y voir quelque chose. Plus les fils sont espacés, plus c'est facile !

Tip: Hoe dichter het hoopje, hoe moeilijker het overzicht. Verder uit elkaar getrokken betekent meer overzicht!