

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



dans l'océan glacé. Il pioche alors l'un des poissons en bois qui se trouve au milieu du plateau et le retourne.
Tentez votre chance : Si la couleur du poisson en bois correspond à la couleur du poisson qui se trouve sous le glaçon, cela signifie que le joueur a pêché un poisson et qu'il peut le placer devant lui. Si les deux poissons sont de couleurs différentes, le joueur doit remettre le poisson en bois au milieu du plan, en le retournant pour qu'on ne voit plus sa couleur. Puis, c'est au tour du joueur suivant de tenter sa chance en déplaçant Plume d'une, de deux ou de trois cases.

Il n'y a plus de poissons ?

La fin de la partie

S'il n'y a plus de poissons au milieu du plateau, la partie prend fin. Le joueur qui a réussi à pêcher le plus grand nombre de poissons gagne la partie et peut se vanter de savoir pêcher presque aussi bien que Plume !

Pour les pêcheurs plus jeunes :

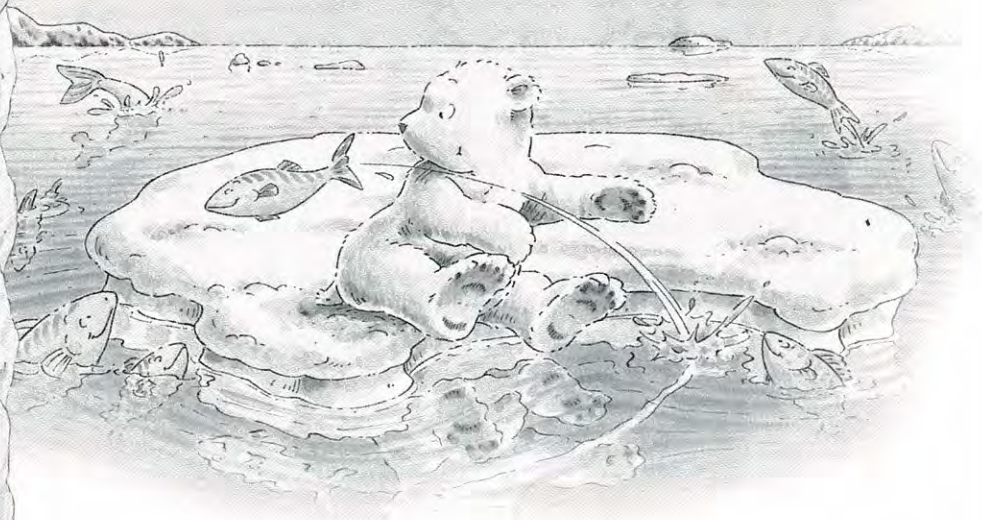
Une Variante

Si des enfants plus jeunes participent au jeu, on peut réduire le nombre des glaçons à huit et celui des poissons à douze. Dans ce cas-là, on n'utilisera que trois poissons en bois par couleur et on éliminera un glaçon par couleur. Les huit glaçons seront donc placés sur les cases correspondantes de manière à ce qu'il y en ait toujours deux, situés l'un derrière l'autre, suivis d'une case de glace libre. Il y aura donc quatre cases de glace libres sur le plan.
Amusez-vous bien !

Plume, sais-tu pêcher ?

**Un jeu de mémoire captivant avec Plume.
Pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.
D'Angelika et Jürgen Lange.**





Une partie de pêche dans l'océan glacé :

Idée et but du jeu

Par une belle journée ensoleillée, Plume du Pôle Nord, décide de commencer sa journée très tôt. Il a une grosse faim et observe les poissons délicats qui nagent dans la mer. Son père lui a récemment appris à pêcher et Plume veut maintenant faire ses preuves tout seul. Il découvre que sous chaque glaçon se cache un petit poisson, tantôt rouge, tantôt bleu, vert ou jaune rien de tel pour redoubler son appétit ! A vous maintenant de l'aider à pêcher et à rassembler le plus grand nombre de poissons pour gagner la partie.

Tout ce dont on a besoin pour pêcher :

Le matériel

- 1 plateau de jeu
- 1 pion "Plume"
- 16 poissons en bois
 - 1 feuille avec 16 poissons autocollants, 4 x vert, 4 x bleu, 4 x rouge et 4 x jaune
- 12 glaçons
- les règles du jeu

Montez sur le glaçon !

Les préparatifs

Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, détachez soigneusement les poissons autocollants de la feuille et collez-les sur les poissons en bois. Vous ne devez collez qu'un seul autocollant sur l'un des côtés de chaque poisson en bois. Ensuite, détachez soigneusement les glaçons et placez le plateau de jeu sur la table. Mélangez les glaçons avec les poissons, face cachée, et posez-les sur les cases qui représentent la glace sur le plateau. Puis, placez les poissons dans l'océan glacé qui se trouve au milieu du plateau, toujours face cachée, et mélangez-les. L'aîné des joueurs place Plume sur le glaçon de son choix.

Qui pêchera le plus grand nombre de poissons ?

Le déroulement de la partie

Les participants jouent à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence. Il peut déplacer le pion de Plume d'une, de deux ou de trois cases, représentées par les glaçons, en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Il décide dans un premier temps du nombre de cases qu'il va franchir, puis il retourne le glaçon correspondant. La couleur du poisson qui se trouve sous le glaçon lui indique le poisson qu'il doit aller chercher