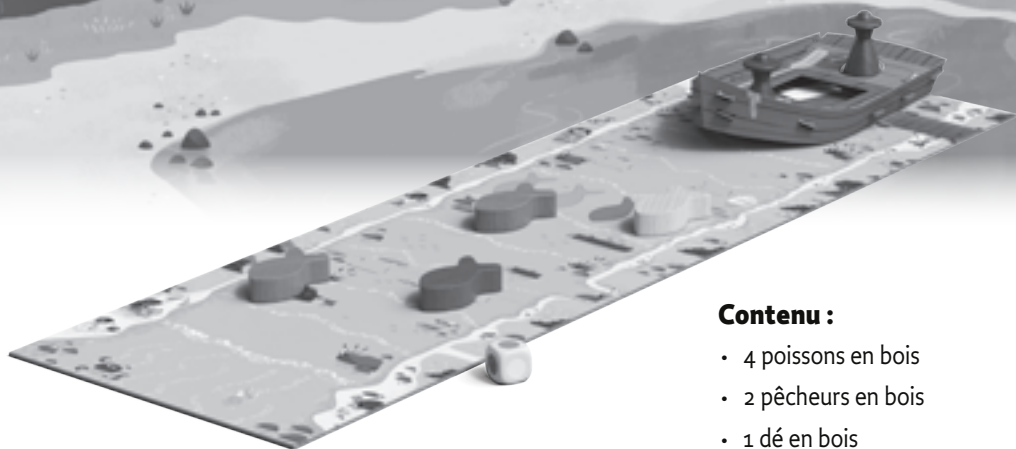
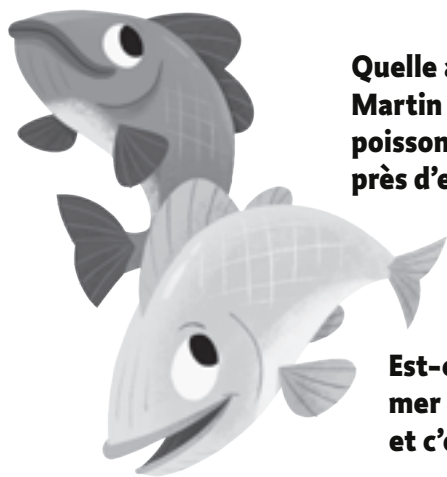


Allez les P'tits Poissons



Contenu :

- 4 poissons en bois
- 2 pêcheurs en bois
- 1 dé en bois
- 1 bateau à assembler
- 1 plateau en 3 parties
- 1 règle du jeu



Quelle agitation dans la rivière ! Marine et Martin s'entraînent à attraper des petits poissons. Quatre petits poissons passent tout près d'eux : nos deux pêcheurs attrapent alors leurs rames et pagaient à toute vitesse pour les attraper. Vite, petits poissons ! Rejoignez la mer !

Est-ce que tous les poissons atteindront la mer à temps ? Pour le savoir, lancez le dé et c'est parti !

Principe du jeu

Les pêcheurs et les poissons font une course amicale au bord de la rivière. Les pêcheurs remportent la partie s'ils attrapent un maximum de poissons, à l'inverse, les poissons doivent rejoindre la mer sans se faire attraper.

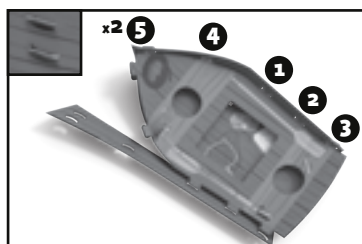
Mise en place du jeu

Uniquement lors de la première partie : montez le bateau selon les instructions.

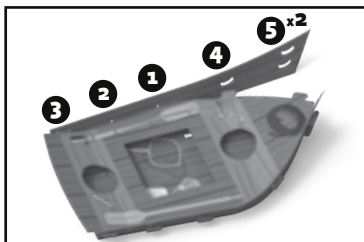
- Placez le plateau de jeu au centre de la table, les 3 parties face vierge visible (les faces avec les icones bateau et poisson sont utilisées dans les variantes).
- Positionnez chaque poisson sur sa case de départ correspondante à sa couleur.



Étape 1 : Retirez les éléments des planches. Les planches vides ne sont pas utilisées dans le jeu.



Étape 2 : Pliez un côté du bateau
Étape 3 : Connectez-y les embouts dans l'ordre des chiffres, il y a 2 embouts à l'avant



Étape 4 : Pliez le second côté du bateau
Étape 5 : Connectez-y les autres embouts dans l'ordre des chiffres, il y a 2 embouts à l'avant



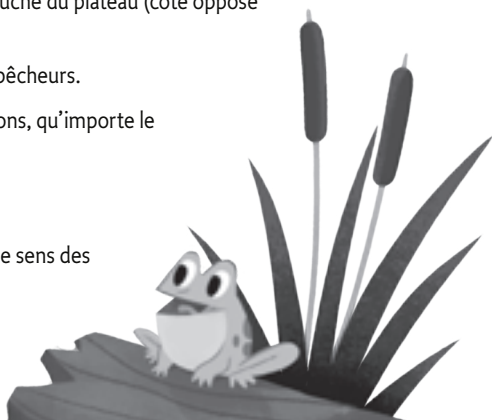
Le bateau est terminé

- Installez les pêcheurs dans le bateau et placez ce dernier à gauche du plateau (côté opposé à la mer).
- Chaque joueur choisit s'il veut jouer avec les poissons ou les pêcheurs.

Important : utilisez toujours les **2** pêcheurs et **TOUS** les poissons, qu'importe le nombre de joueurs.

C'est parti

Le plus jeune joueur commence, puis la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.



À votre tour, lancez le dé :

- S'il indique la couleur d'un poisson, avancez le poisson correspondant d'une case (espace entre deux vagues). Si le poisson atteint la mer, il est sauvé et ne peut plus être attrapé par les pêcheurs.
- S'il indique la couleur d'un pêcheur, avancez le bateau d'une case (l'avant du bateau indique toujours sur quelle case il se trouve). Si le bateau avance sur une case où se trouve un ou plusieurs poissons, ceux-ci sont attrapés et placés dans la cale du bateau.

Cas particuliers :

- Si le dé indique la couleur d'un poisson déjà sauvé, le joueur qui a lancé le dé avance le poisson de son choix d'une case. Faites le bon choix !
- Si le dé indique la couleur d'un poisson déjà attrapé, le bateau avance d'une case. Quelle chance pour les pêcheurs !

Fin de partie

La partie s'arrête lorsque tous les poissons ont rejoint la mer ou ont été attrapés.

S'il y a plus de poissons sauvés que de poissons attrapés, l'équipe des poissons remporte la partie.

À l'inverse, s'il y a plus de poissons attrapés que de poissons sauvés, l'équipe des pêcheurs remporte la partie.

En cas d'égalité, tout le monde a gagné !

Envie de rejouer ? Les pêcheurs relâchent les poissons dans l'eau : qui gagnera la prochaine course en mer ?

Variantes

Pour une partie plus favorable aux poissons, retournez la partie mer du plateau face poisson visible.

Pour une partie plus favorable aux pêcheurs, retournez la partie du plateau où démarre les pêcheurs face bateau visible.

Informations diverses

- Il est possible de jouer seul à "Allez les P'tits Poissons". Pour se faire, suivez exactement les mêmes règles. Ainsi, à chaque tour, c'est le même et unique joueur qui lance le dé.
- Lorsqu'un enfant a le choix du poisson qu'il peut avancer, incitez-le à favoriser le poisson sur le point de se faire attraper. C'est un premier choix stratégique important !
- Il n'est pas nécessaire d'avoir des personnes dans chaque équipe. Tous les joueurs peuvent faire partie de la même équipe et jouer ensemble.
- Encouragez les enfants à décrire ce qu'ils voient dans le décor du plateau et à verbaliser quel poisson devrait bouger à chaque lancer de dé. Ils développeront ainsi leur reconnaissance des couleurs.
- Voir le bateau se rapprocher des poissons est fort en émotion pour les enfants. Ce n'est pas grave de perdre une partie mais n'hésitez pas à les laisser changer d'équipe au cours de la partie si l'émotion est trop forte.

**Partagez vos meilleurs moments Ravensburger avec nous
et suivez-nous pour découvrir toutes nos nouveautés !**



www.facebook.com/RavensburgerFR



[ravensburgerfrance](https://www.youtube.com/ravensburgerfrance)



[ravensburgerfr](https://www.instagram.com/ravensburgerfr)