

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





Spielanleitung • Rulebook • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

*Meine ersten Spiele*

# Fische angeln



My Very First Games – Here, Fishy, Fishy!

Mes premiers jeux – Ma première pêche

Mijn eerste spellen – Visjes vangen

Mis primeros juegos – Pescar peces

I miei primi giochi – Peschiamo!



*Mes premiers jeux*

# Ma première pêche

Un premier jeu de pêche pour 1 à 4 enfants à partir de 2 ans.

**Auteure et réalisation :** Kristin Mückel

**Durée de la partie :** 5 à 10 minutes

## Chers parents,

Dans le jeu libre, les enfants découvrent la canne à pêche, la mer et ses habitants auxquels ils donnent vie grâce à leur imagination.

Le jeu à règles familiarise les enfants avec leurs premières règles de jeu qu'ils apprennent à appliquer. Les règles sont décrites de manière à emmener les enfants dans le monde du jeu de rôle et à les aider à mieux comprendre les instructions pour pouvoir les mettre en pratique. La pêche en elle-même stimule notamment la coordination main-oeil et renforce la capacité de concentration.

Jouez avec votre enfant ! Parlez-lui de la mer, de la vie sous-marine et des poissons de toutes les couleurs qui y vivent. Vous stimulerez son langage, son ouïe et sa créativité !

Nous vous souhaitons d'agréables moments de divertissement !

**Les créateurs de jeux pour enfants**

FRANÇAIS

## Contenu du jeu

- 1 canne à pêche avec ver
- 6 habitants de la mer
- 1 mer = fond de la boîte
- 4 planchettes de dépôt (avec 5 jouets à détacher)
- 1 dé à symboles
- 1 règle du jeu



## Idée

Les habitants de la mer se promènent joyeusement dans les fonds marins où ils trouvent toutes sortes de choses intéressantes pour jouer.

Après avoir lancé le dé, les enfants doivent pêcher un poisson de la couleur correspondant à celle du dé. Si l'enfant réussit, il prend un jouet en récompense et le pose dans la découpe correspondante de sa planchette.

Qui sera le meilleur pêcheur et récupérera en premier les cinq jouets ?

## Préparatifs

Le fond de la boîte est la mer où les enfants vont pêcher. Posez-le au milieu de la table et mettez dedans les six habitants de la mer avec le visage tourné vers le haut.

Chaque enfant prend une planchette, détache avec précaution les pièces en carton (= jouets) et les pose à côté de sa planchette.

Préparez le dé et la canne à pêche.

## Déroulement de la partie

Celui d'entre vous qui aime bien manger du poisson commence. Prends le dé et lance-le.

### Sur quelle face tombe le dé ?

- **Une couleur ?**

Bonne chance !

Prends la canne à pêche et essaye de pêcher l'habitant de la même couleur que celle du dé.

- **A-t-il mordu ?**

Bonne pêche ! Tu prends le jouet de la couleur correspondante et le pose dans la découpe correspondante de ta planchette. Le jouet est également représenté en tout petit sur l'habitant marin.

Si tu as déjà récupéré le jouet de la couleur du dé, ton tour est alors terminé.

- **As-tu fait une mauvaise prise ?**

Cela arrive, on ne réussit pas à tous les coups !

Tu ne récupères pas de jouet.

- **Le poisson argenté ?**

Hourra ! Le plus beau poisson est dans les parages !  
Prends la canne à pêche et essaye de pêcher le poisson argenté.



- **A-t-il mordu à ton hameçon ?**

Tu as le droit de choisir le jouet que tu veux et de le mettre dans la découpe de ta planchette.

- **Le poisson argenté s'est-il sauvé ?**

Tu as un autre poisson au bout de la canne à pêche ? Dommage. Tu ne récupères rien.

Ensuite, tu remets l'habitant pêché dans la mer, avec le visage tourné vers le haut. C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de lancer le dé et de pêcher.

## Fin de la partie

Celui qui aura posé en premier tous les jouets dans les découpes de sa planchette est le meilleur pêcheur de tous les temps et gagne la partie.



## Variante : Pêche rapide !

**La durée de la partie sera plus courte en modifiant le jeu de base comme suit :**

Si le dé tombe sur une couleur et si tu as déjà récupéré le jouet correspondant, tu as le droit de pêcher encore une fois un habitant marin de cette couleur. Si la prise réussit, tu poses n'importe quel jouet sur ta planchette.

## Variante pour un seul joueur

**Cette variante se joue comme dans le jeu de base, avec les différences suivantes :**

- Tu joues avec une planchette et les pièces de puzzle correspondantes.
- Pose devant toi chaque habitant de la mer que tu auras pêché.
- Attention : si tu obtiens une deuxième fois avec le dé un habitant de la mer que tu as déjà pêché, ou si tu as fait une mauvaise prise, tu dois poser une pièce de puzzle sur ta planchette.
- Si tu as pêché tous les habitants de la mer et si ta planchette n'est pas encore complète, tu gagnes la partie. Par contre, si tu as complété ta planchette avant que la pêche ne soit terminée, tu perds la partie.