

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



 +4

LES ESQUIMAUX À LA PÊCHE

FRANÇAIS



La pêche dans le Grand Nord est une activité très risquée ! Pour rapporter ta pêche à l'igloo, il te faudra esquiver l'ours, grand amateur de poisson, et surveiller la météo pour éviter les bourrasques de neige. Tu n'y parviendras que si tu es très rapide.

•CONTENU

Tablier de jeu, 4 pions en forme d'esquimau, 1 pion en forme d'ours polaire, 16 poissons, 1 dé de déplacement, 1 dé de pêche, 1 dé « ours »

RÈGLES DU JEU

•PRÉPARATION

Après avoir choisi chacun un pion en forme d'esquimau et l'avoir posé devant l'igloo correspondant, les joueurs placent l'ours dans sa grotte et laissent les poissons en dehors du tablier de jeu. C'est le joueur le plus jeune qui commence.

•COMMENT JOUER

À tour de rôle, les joueurs lancent le dé de déplacement et déplacent leur esquimau du nombre de cases correspondantes, dans n'importe quelle direction. Deux esquimaux ne peuvent pas occuper une même case et il est impossible de passer par-dessus une case occupée.

Si le dé de déplacement indique le chiffre 3 (tête d'ours), le joueur déplace son esquimau, puis lance le dé « ours ». Il déplace l'ours du nombre de cases indiqué dans la direction qui lui convient le mieux, sachant qu'il a intérêt à attraper un autre esquimau ou à le retirer de son chemin. Il est interdit de ramener l'ours à sa grotte.

Si l'ours atteint une case occupée par un esquimau, celui-ci perd ses poissons et retourne en courant à

son igloo pour s'y réfugier. L'ours peut dévorer les poissons de plusieurs esquimaux sur son chemin.



Si le dé « ours » indique la **bourrasque** de neige, tous les esquimaux, ainsi que l'ours retournent à leur position initiale. Les esquimaux qui avaient déjà pêché des poissons les perdent.

Lorsque son esquimau se trouve près d'un trou percé dans la glace, le joueur peut lancer le dé de pêche :



S'il obtient un dessin représentant de l'**eau**, cela signifie qu'il n'a rien pêché.



S'il obtient un dessin représentant un **poisson**, il le prend et le place sous le bras de son esquimau. Un esquimau ne peut pas transporter plus de deux poissons à la fois.



S'il obtient un dessin représentant **deux poissons**, il les prend, les place sous le bras de son esquimau et lance le dé « ours ». Si son esquimau avait déjà un poisson, le joueur n'en prend qu'un seul.



S'il obtient un dessin représentant un **phoque**, il perd tous les poissons que son esquimau a déjà pêchés.

Les joueurs décident eux-mêmes quand ils cessent de pêcher. Ils doivent alors lancer le dé de déplacement pour retourner à leur igloo. Étant donné que les esquimaux ne peuvent transporter que deux poissons à la fois, il leur faut faire au moins deux voyages pour rapporter trois poissons à l'igloo.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève lorsque l'un des joueurs, le vainqueur, a réussi à rapporter trois poissons à son igloo.

