

Attrape poisson

Contenu du jeu :
6 poissons montés sur
une cordelette, 1 dé
avec des faces de couleurs
différentes correspondant
aux poissons et
1 gobelet baleine.
Nombre de joueurs :
De 2 à 6 joueurs.

But du jeu :
La baleine est la reine de la partie, elle
doit manger tous les poissons 1 à 1 sans
commettre de maladresse. Les petits poissons, quant
à eux, auront à cœur de ne pas se faire attraper par le gros
cétacé. La baleine a gagné la partie lorsqu'elle a terminé son
festin et qu'il n'y a plus de petits poissons sur la table.
Une partie de réflexion et de rapidité pour une table animée !

Installation de la partie :
Le plus jeune participant commence par être la baleine, il prend le gobelet
et le dé et met son petit poisson de côté, bien à l'abri. Il le reprendra quand
il ne sera plus la baleine. Chaque joueur choisit un poisson et le dispose sur
la table en « rayon de soleil », ficelle bien tendue, le tenant simplement par la
perle.

Déroulement du jeu :
Le joueur qui représente la baleine, lance le dé. L'objectif de la baleine est
de capturer du 1er coup, grâce à son gobelet, le poisson dont la couleur
correspond à la face du dé qu'il aura lancé. Si la baleine « mange » le
poisson, le joueur correspondant est éliminé, la baleine peut
relancer le dé et tenter de continuer son repas. Si elle ne parvient
pas à attraper le poisson du 1er coup, elle perd son statut de
baleine, donne le gobelet au joueur du poisson
vainqueur qui devient baleine à son tour, et
reprend son poisson. Et la partie
continue...

Attention !

Quelques principes doivent
être respectés :

- Les joueurs n'ont le droit de déplacer
leur poisson qu'une fois le dé lancé et
stoppé.
- Seul le joueur dont la couleur est
désignée par le dé a le droit de retirer son
poisson.
- Les autres joueurs ne doivent pas faire
bouger leur poisson (nois désigné
par le dé) ; si c'est le cas, ils sont
éliminés de la partie.

