



Introduction

Ohé Petits Pêcheurs ! Prenez vos fils de pêche « attrape-tout » et direction l'étang !

Lancez-vous dans une folle partie de Pêche !

Le premier joueur qui réalise 5 objectifs de Pêche gagne la partie et devient le champion de l'étang !

But du jeu

Lancez-vous dans une folle partie de pêche !

Pour être un bon pêcheur, vous devez attraper les bons pions le plus vite possible avec votre « attrape-tout ».

Le premier joueur qui réalise 5 objectifs de Pêche gagne la partie et devient le champion de l'étang !

Mise en place

- 1- Placez le dessous de la boîte de jeu au centre de la table. On l'appellera la mare.
- 2- Placez tous les pions dans la mare : les poissons, les grenouilles, les boîtes et le canard.
- 3- Mélangez les cartes Pêche pour former une pile face cachée à côté de la mare.
- 4- Prenez chacun un fil de pêche « attrape-tout ».

Vous êtes prêts pour votre partie de pêche.

MATÉRIEL DE JEU

- 1 plateau de jeu représentant une mare
- 4 fils de pêche « attrape-tout »
- 4 pions poissons (1 bleu, 1 orange, 1 vert, 1 violet)
- 4 pions boîtes (1 bleue, 1 orange, 1 verte, 1 violette)
- 4 pions grenouilles (1 bleue, 1 orange, 1 verte, 1 violette)
- 1 pion canard jaune
- 32 cartes Pêche



MODE D'EMPLOI DU FIL DE PÊCHE « ATTRAPE-TOUT »



- Tenez le fil de pêche « attrape-tout » uniquement par la poignée.
- Attrapez les pions avec l'attrape-tout situé au bout du fil.
- Tirez les pions vers vous pour les faire sortir de la mare.
- Attention, il est interdit de vous servir de vos doigts ou du fil, seul « l'attrape-tout » doit toucher les pions dans la mare.

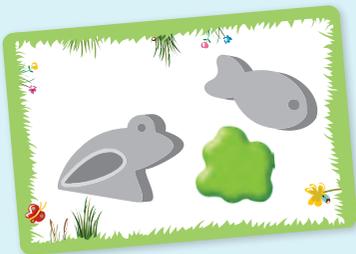
Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune retourne la première carte Pêche, face visible, à côté de la pile. Puis il annonce le début de la pêche :

Plouf !

Chaque joueur tente de pêcher le plus de pions en respectant les règles imposées par la carte. Il existe 3 types de cartes avec une règle spécifique :

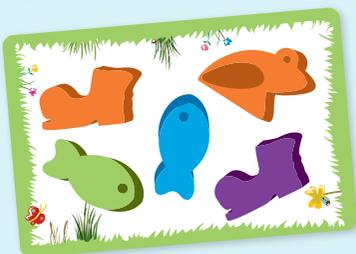
- Pêcher les pions avec couleur **OU** forme présentes sur la carte,
- Ne pas pêcher les pions de couleur **OU** forme présentes sur la carte,
- Pêcher les pions de couleur **ET** forme présentes sur la carte.



Exemple 1 : Vous pouvez attraper tous les pions grenouille et poisson ainsi que tous les pions de couleur verte.



Exemple 2 : Vous pouvez attraper tous les pions sauf les pions botte et de couleur orange.



Exemple 3 : Vous pouvez attraper les pions botte de couleur orange et violette, les poissons de couleur verte et bleue et la grenouille de couleur orange.

La manche se termine lorsqu'un joueur a pêché le canard. Le canard permet de mettre fin à une manche et de départager des égalités.

IL EST INTERDIT :

- De pêcher le canard sans avoir au moins pêché 1 autre pion.
- D'empêcher les autres joueurs de pêcher.

Les joueurs vérifient ensuite leur pêche.

- Si un joueur a pêché un ou plusieurs pions qui ne correspondent pas à la carte, il ne peut pas gagner.
- Le joueur qui a pêché le plus de pions (sans compter le canard) remporte la carte de la manche.
- En cas d'égalité entre les joueurs qui ont le plus de pions (hors canard), c'est au joueur qui a attrapé le canard de décider qui doit gagner la carte parmi ces joueurs.

Tous les joueurs remettent dans la mare les pions pêchés.

Une nouvelle manche peut commencer, le joueur ayant attrapé le canard dévoile la nouvelle carte.

Fin du jeu

La partie prend fin lorsqu'un joueur a remporté 5 cartes. Il gagne la partie.