

Eh les enfants, nous vous invitons à une compétition exceptionnelle. Nous recherchons le meilleur photographe sous-marin. Lequel d'entre vous réussira à prendre le plus vite les plus belles photos ? Mais attention ! Nous ne rechercherons que certaines prises de vue.

Cela signifie qu'il faudra trouver dans le groupe de poissons colorés sous l'eau le poisson de la bonne couleur et vite diriger vers lui le téléobjectif. Entrons donc dans le monde des poissons !



Auteur : **Michael Kallauch**
Illustration : **Rasa Joni**
Gediminas Akelaitis

Pour 2-4 joueurs à partir de 4 ans
Temps de jeu : env. 15 min

Contenu :

- 4 aquariums réversibles
- 4 poissons de couleurs différentes en morceaux
- 12 grands morceaux de poisson
- 36 petits morceaux de poisson
- 2 dés
- 8 appareils photo (4 grands, 4 petits)
- Règles du jeu

Préparation du jeu

Retirez les aquariums de la boîte. Chaque aquarium comprend un côté vert (plus facile) et un côté bleu (plus difficile). Décidons tous ensemble avec quel côté vous jouerez. Chaque joueur choisit un aquarium et le pose devant lui.



Les joueurs doivent maintenant décider avec quels appareils photo ils joueront. Photographier avec les plus petits est plus facile et avec les plus grand plus difficile. Chaque joueur pose l'appareil photo sur son aquarium et dessus le puzzle du poisson (tête et queue).

Triez les morceaux restants en fonction de la taille et placez-les au milieu de la table. Posez les deux dés au milieu de la table.



Objectif du jeu :

Être le premier à faire « grandir » son poisson au point qu'il ne rentre plus dans l'aquarium.



Déroulement du jeu :

Le joueur le plus âgé commence au premier tour. Il prend les dés.

Jeu avec différents tours. Chaque tour se déroule selon le même schéma :

- 1) Préparation
- 2) Photographie
- 3) Évaluation



1) Préparation

Tous les joueurs doivent poser devant eux l'aquarium et mettent dessus leur appareil photo.



2) Photographie

Le joueur qui commence lance les deux dés. Les poissons de couleur des dés indiquent aux photographes le ou les poissons qu'il doit photographier.

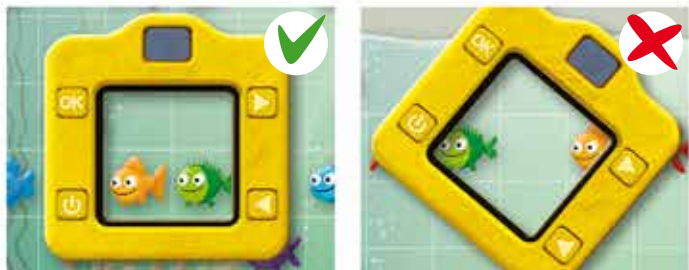


Après avoir lancé les dés, chaque joueur pousse son appareil photo et essaie de trouver le plus vite possible l'image recherchée dans l'objectif de son appareil photo.

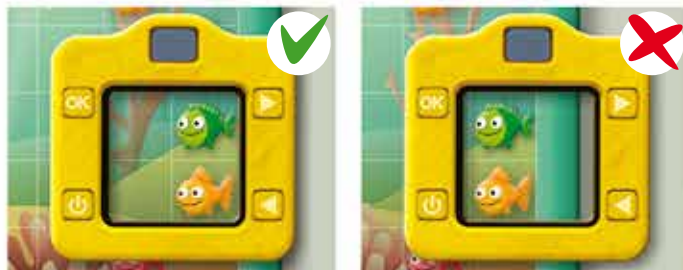


Les règles suivantes sont valables pour photographier :

Les appareils photo ne peuvent pas être placés en diagonale, cela signifie que les quatre cases de l'aquarium doivent entrer précisément dans la photo carrée.



Seuls l'eau et les poissons doivent être visibles sur la photo : il ne doit pas y avoir le bord du plateau ou la table.



Seuls les poissons indiqués par les dés doivent être visibles précisément sur la photo. Il ne doit pas y avoir d'autres poissons.



Il n'est pas possible de soulever ou retirer l'appareil photo du plateau.

Lorsqu'un photographe trouve la bonne image, il crie « **Clic** » et laisse son appareil photo à cet endroit. Tous les autres photographes continuent de chercher la combinaison de poissons et ils crient aussi « **Clic** » lorsqu'ils la trouvent. Les joueurs vérifient la conformité des photos des autres. S'il y a une erreur chez un joueur, celui-ci doit chercher de nouveau le bon cadre. Les autres joueurs peuvent l'aider.

3) Évaluation

Si tous les joueurs ont fait la bonne photo et que les autres photographes l'ont vérifié, l'évaluation commence. Le photographe qui a été le plus rapide pour faire la photo reçoit un grand morceau de poisson du stock et le place sur son poisson. Tous les autres joueurs obtiennent un petit morceau de poisson et le posent sur leur poisson. Si deux joueurs crient en même temps « **Clic** », les deux reçoivent un grand morceau de poisson.

Après l'évaluation, le joueur qui a commencé donne les dés à son voisin de gauche. Celui-ci sera maintenant le joueur qui commence.

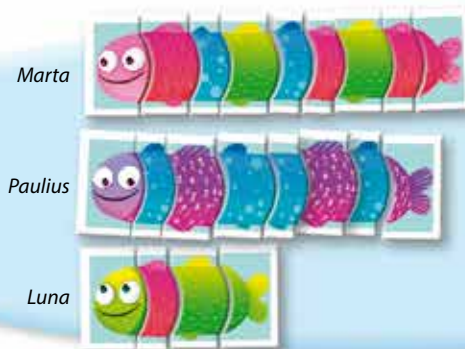


Exemple :

Lors de la première session photo, Marta, Paulius et Luna ont fait les bonnes photos. Marta a été un peu plus rapide que Paulius et Luna, c'est pourquoi elle obtient un morceau de poisson plus grand. Paulius et Luna prennent un morceau plus petit.

Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsque le poisson d'au moins un joueur est plus long que l'aquarium ou qu'il ne reste plus de grands morceaux de poisson. Les photographes comparent maintenant la **longueur de leurs poissons**. Le photographe dont le poisson est le plus long gagne. Si plusieurs poissons ont la même longueur, tous ces joueurs gagnent.



Exemple :

À la fin du jeu, les trois enfants assemblent leurs poissons l'un à côté de l'autre. Marta gagne avec un faible écart contre Paulius. Luna est troisième.

Niveau de difficulté :

Le jeu peut s'adapter en fonction des besoins (ou capacités) des joueurs afin que le défi subsiste très longtemps et que des enfants d'âge différent puissent jouer les uns contre les autres :

- Le côté vert de l'aquarium est un peu plus facile que le bleu. Les joueurs les plus jeunes peuvent ainsi jouer avec des plus expérimentés.
- Le grand appareil photo avec la zone de recherche rectangulaire est plus difficile que le petit appareil photo avec la zone de recherche carrée car il faudra photographier aussi verticalement. Six cases doivent toujours être visibles précisément dans l'objectif de cet appareil photo.
- Si tous les joueurs jouent avec le côté de l'aquarium de même niveau de difficulté (vert ou bleu), chaque photographe remet après chaque tour son aquarium à son voisin de gauche.
- Les enfants qui savent compter peuvent aussi compter les nageoires des poissons. Le joueur dont le poisson a le plus de nageoires gagne.

