

LE PRINCE DES OURS



Retrouve la règle sur notre chaîne : Jeux Auzou



MATÉRIEL :

1 banquise



1 prince



12 cubes pingouins



48 poissons : 16 verts, 16 bleus, 16 rouges



4 cannes à pêche



8 tuiles ours recto verso



12 tuiles ours recto verso



BUT DU JEU :

Être le plus rapide à attraper le Prince des ours pour prendre sa place !

MISE EN PLACE (Chaque joueur fait cette mise place devant lui) :

1. Laisser uniquement les poissons au fond de la boîte et poser la banquise.



2. Placer les tuiles ours dans les fentes les plus proches du bord, un ours de chaque couleur par côté (rouge, vert, bleu), face poissons vers le joueur.



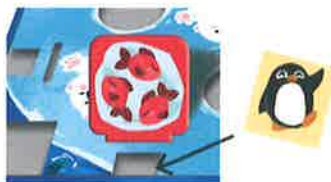
3. Placer les tuiles oursons aléatoirement dans les 2 petites fentes suivantes, face pingouin vers le joueur.



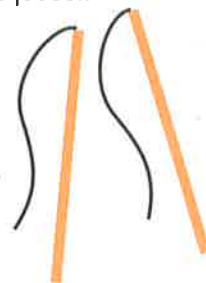
4. Insérer le Prince des ours au centre, entre les fentes.



5. Mettre un cube pingouin dans chaque trou devant les tuiles ours.



6. Donner une canne à pêche à chaque joueur.



Règle mise en ligne par

didacto
jeux éducatifs et matériels pédagogiques

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Tous les joueurs pêchent ensemble, le plus rapide sera le grand vainqueur !

Il faut réussir à traverser la banquise pour atteindre le Prince. Pour cela, chaque joueur doit réussir les 3 étapes suivantes :

ÉTAPE 1 : Nourrir les ours devant lui.

Sur les tuiles ours est inscrit ce qu'il faut pêcher : 3 poissons verts, 3 poissons rouges et 3 poissons bleus. Quand un joueur pêche 3 poissons d'une même couleur, il doit les remettre dans l'eau par un trou dans les coins de la banquise au fur et à mesure.



Il peut ensuite retirer la tuile ours correspondante. Cette action va faire tomber le cube pingouin dans l'eau (nécessaire pour la suite) et donner accès au joueur à la toupie, indiqué par la flèche sur la tuile ours.



Il peut alors faire faire un tour au Prince des ours ce qui déstabilisera les autres joueurs ! Le joueur fait tourner la toupie dès qu'il nourrit un ours, soit 3 fois maximum durant la partie.



ÉTAPE 2 : Pêcher des pingouins pour qu'ils jouent avec les ours devant lui.

Sur les tuiles oursons, on aperçoit des pingouins. Quand un joueur pêche un pingouin, il le garde devant lui et peut retirer une tuile ourson. Il doit donc pêcher un autre pingouin pour retirer le deuxième ourson et ainsi accéder à la dernière étape.



ÉTAPE 3 : Nourrir le Prince des ours.

Sur le pion Prince est inscrit ce qu'il demande : 1 poisson de chaque couleur. Quand un joueur a réussi les 2 étapes précédentes, puis cette dernière étape, il remet les 3 poissons dans l'eau puis il doit attraper le pion Prince des ours à la main et le brandir : c'est lui le vainqueur !



ET AUSSI :

- Il est possible de pêcher dans n'importe quel trou de la banquise. Les joueurs ne sont pas obligés de pêcher juste devant eux.
- Un joueur doit pêcher par étape, d'abord une couleur, puis une autre. S'il pêche le bon poisson, il le met devant lui. Il pourra commencer à pêcher des pingouins seulement après avoir enlevé les 3 tuiles ours.
- Si un joueur pêche un poisson dont il n'a pas besoin immédiatement, il doit tout de suite le remettre dans l'eau (via un coin de la banquise).
- Si un joueur pêche un pingouin avant d'avoir terminé de nourrir ses ours, il doit le remettre dans l'eau.
- À la fin d'une partie, le gagnant ne doit avoir que 2 pingouins devant lui.

FIN DE LA PARTIE :

La partie est terminée dès qu'un joueur brandit le Prince !

QUE SE PASSE-T-IL SI...

... on veut des parties plus simples ? Un joueur peut nourrir ses 3 ours sans respecter les étapes : il peut pêcher des poissons de plusieurs couleurs jusqu'à nourrir un ours, puis remettre les poissons de cet ours dans l'eau.

Créé par Johannes Goupy & Gilles Lasfargues
Illustré par Camille Chaussy

Directrice éditoriale : Laura Lévy ; Responsable éditoriale : Adrienne Heymans ;
Éditrice : Deborah Schwarz ; Création graphique : Alice Nominé ; Responsable fabrication :
Benoit Chatellier ; Fabrication : Romain Jorge ; Correction : Yannick Chevalier
© 2022, éditions Auzou. 24-32, rue des Amandiers, 75020 Paris – France.