

# FISH TROUVILLE™



3272210-V02-0516

Visitez notre site :

[www.jeux-goliath.com](http://www.jeux-goliath.com)

© 2016 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.

© 2016 Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France.

Fabriqué sous licence de © 2015 JMP Creative.

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

Petits éléments. Danger de suffocation. Informations à conserver. Photos non contractuelles.

Les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration. Fabriqué en Chine.

ATTENTION !



# FISH TROUVILLE™



Règle  
du jeu



# 32 722



ALORS, ÇA MORD ?  
LE JOUEUR QUI REMONTE LE PLUS DE POISSONS REMPORTE LA PARTIE...

MAIS ATTENTION !  
FISH TROUILLE LE REQUIN VEILLE ET PEUT,  
À TOUT MOMENT, TE CROQUER LA MAIN !

## CONTENU :

1 requin sauteur, 12 poissons et crustacés, 1 dé,  
1 canne à pêche, 1 planche d'autocollants, la règle du jeu.

## BUT DU JEU :

Être le joueur à avoir pêché le plus de poissons ou crustacés.

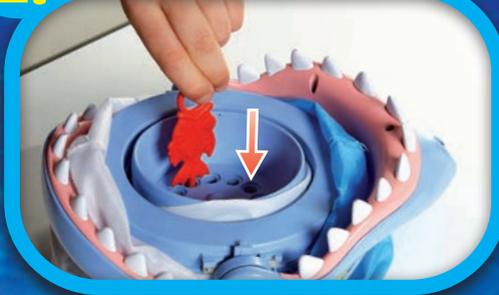
## MISE EN PLACE :

1.



Ouvrir la mâchoire du requin et la pousser vers le bas pour l'enclencher dans sa base. Elle doit rester en position.

2.



Enfoncer les 12 poissons et crustacés dans les trous prévus à cet effet au centre de la mâchoire. Vous devez entendre un petit "clic".

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le dernier joueur à avoir mangé du poisson commence la partie. Elle se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors de son tour, le joueur lance le dé puis, à l'aide de la canne à pêche, attrape autant de poissons qu'indiqué(s).

Il peut choisir de pêcher n'importe quel poisson ou crustacé. Mais, une fois qu'il a crocheté un anneau, **le joueur ne peut plus changer d'avis** et doit tirer sur la canne à pêche jusqu'à ce qu'il remonte sa prise.

 **Si rien ne se passe** quand il remonte le poisson, la partie continue.

 **Si le requin bondit**, la partie est terminée.

Pas de chance pour le joueur qui se fait prendre.  
**Il ne participe pas au décompte final.**

## FIN DE LA PARTIE :

Le gagnant est le joueur qui a pêché le plus de poissons. Ne comptabilisez pas les poissons du joueur qui s'est fait mordre.

## PRÉCISIONS :

- Avant la première partie, placer les autocollants sur le dé et les yeux de Fish Trouille.