

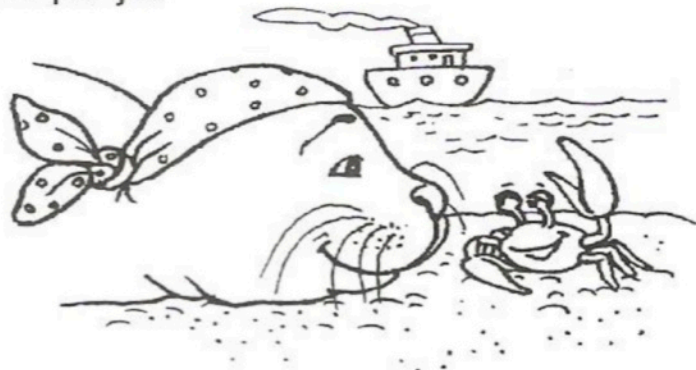
Bon appétit !

Une collection de jeux comprenant trois règles de différents degrés de difficulté.

Pour 2 à 4 joueurs de 3 à 12 ans.

Idée : Brigitte Pokornik & Ronald Hofstätter
Licence : White Castle Games
Illustration : Silvio Neuendorf
Durée de la partie : env. 10 minutes par jeu

« Donne-moi à manger » dit le petit phoque jaune au soigneur.
« Non, moi d'abord— j'ai plus faim que toi ! » réplique le phoque vert.
Et voilà que les quatre phoques ouvrent tout grand leur gueule et se mettent à hurler*.



Désespéré, le soigneur du zoo va d'un phoque à l'autre : auquel va-t-il donner à manger en premier ? Il a alors une bonne idée : « Jouons tous ensemble à un jeu. Celui qui gagnera aura un poisson ! ».

« Oh ! oui, faisons un jeu tous ensemble ! » se réjouissent les phoques en applaudissant avec leurs nageoires. Ils trépignent d'impatience jusqu'à ce que le jeu commence.

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 4 nez de phoque
- 4 plaquettes-phoques
- 16 poissons
- 1 dé à symboles
- 1 règle du jeu

* Lorsque les bébés phoques sont seuls, ils appellent leur maman en « hurlant » d'une drôle de façon. Si un jour, vous voyez un bébé phoque seul sur la plage, ne vous approchez pas et laissez-le tout seul pour que sa maman puisse venir le chercher !

1. Nourrir les phoques

Pour 2 à 4 petits soigneurs d'animaux dès 3 ans.

Le soigneur de phoques a besoin de vous pour l'aider à donner à manger aux phoques. Qui sera le plus rapide et distribuera en premier tous ses poissons aux phoques affamés ?

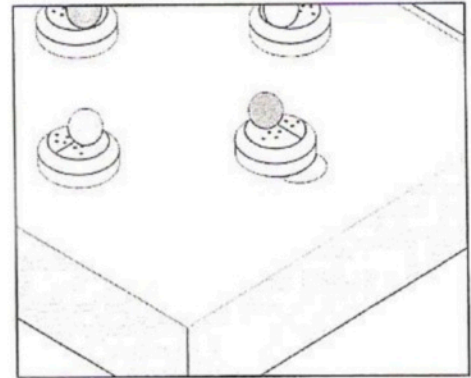
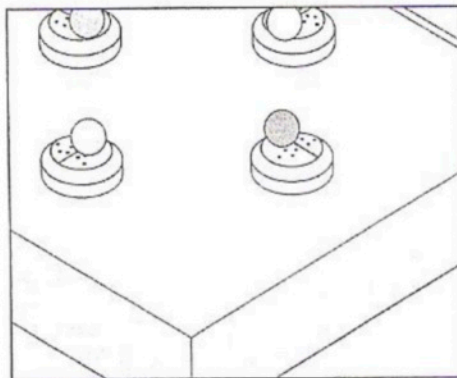
Préparatifs

Posez la partie inférieure de la boîte au milieu de la table et retirez tous les accessoires.

Remettez le plateau de jeu dans la boîte.

Enfoncez les quatre nez de phoque dans les fentes des phoques de la couleur correspondante.

Maintenant, vous pouvez ouvrir et fermer la gueule des phoques. Essayez une fois en faisant glisser le museau de haut en bas en le tenant par le nez.



poser la partie inférieure de la boîte au milieu de la table, poser le plateau de jeu dans la boîte, enfoncez les museaux des phoques dans les fentes correspondantes

toutes les gueules sont fermées

quatre poissons par joueur

préparer le dé

N.B. : au début de la partie, les gueules des phoques devront être toutes fermées.

Chaque joueur prend quatre poissons. S'il y en a un qui ne sait encore pas trop bien compter, il se fera aider par un autre.

Pour finir, préparer le dé.

Pour ce jeu, vous n'aurez pas besoin des plaquettes-phoques. Remettez-les dans le couvercle de la boîte. S'il y a des poissons en trop, remettez-les aussi dans le couvercle de la boîte.

lancer 1x le dé



ouvrir ou fermer la gueule du phoque correspondant



donner à manger à tous les phoques qui ont la gueule ouverte, refermer la gueule, pas de phoque avec la gueule ouverte = il ne se passe rien, joueur suivant

le dernier poisson est donné = gagné, et fin de la partie

Déroulement de la partie

Celui qui pourra le mieux « applaudir » comme un phoque commence. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus petit qui commence. Il lance une fois le dé. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Sur quel symbole est tombé le dé ?

- **Un phoque de couleur.**

Cherche le phoque de la couleur correspondante sur le plateau de jeu.

Si le phoque a la gueule fermée, tu as le droit de l'ouvrir.

Si la gueule est déjà ouverte, referme-la. Pour cela, fais glisser le museau du phoque de la couleur correspondante dans le sens correspondant.

- **Un poisson.**

Tu as alors le droit de nourrir tous les phoques qui ont la gueule ouverte*. Prends un poisson de ta réserve pour chaque phoque et donne-le leur.

Après avoir nourri un phoque, referme sa gueule. Le phoque est alors content et il n'a plus faim.

Si aucun phoque n'a la gueule ouverte, tu ne pourras pas en nourrir.

C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a donné son dernier poisson à un phoque. C'est lui qui aura le mieux aidé le soigneur et il est nommé chef des soigneurs.

* *La nourriture des phoques est principalement constituée de poissons et de crustacés. Dans l'eau, les phoques cherchent leur nourriture et s'en emparent quand ils plongent.*

2. Non, non, je n'aime pas le poisson !

Pour 2 à 4 gourmets dès 4 ans.

Parfois, les phoques sont de véritables petits gourmets. Quel que soit le poisson qu'on leur propose, il y a toujours un phoque dans le groupe qui ne veut pas en manger.

Il va donc falloir que vous ayez de la chance en leur donnant à manger pour ne pas tomber sur ce phoque « difficile ».

Préparatifs

Posez la partie inférieure de la boîte, le plateau de jeu et les museaux des phoques comme indiqué pour le jeu n° 1.

N.B : au début de la partie, les gueules doivent être toutes ouvertes.

Chaque joueur prend quatre poissons. Préparer les plaquettes-phoques.

Vous pouvez remettre le dé et les poissons en trop dans le couvercle de la boîte, car on en n'aura pas besoin pour ce jeu.

Déroulement de la partie

Le joueur qui a vu un phoque en dernier commence. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus petit qui commence. C'est lui le bébé phoque.

Le bébé phoque prend les quatre plaquettes-phoques. Il en choisit une et la pose devant lui, face cachée. Il met les trois autres plaquettes de côté, face cachée.

Pendant ce tour, le phoque choisi est celui qui ne veut pas manger de poisson.

N.B. :

Les autres joueurs ne doivent pas voir quelle plaquette le bébé phoque a choisi. Ils n'ont pas non plus le droit de regarder les autres plaquettes mises de côté.

Les autres joueurs sont les soigneurs et ils essaient chacun à leur tour de deviner quels sont les trois phoques qui veulent manger des poissons.

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre est le premier soigneur d'animaux.

*préparatifs comme
pour le jeu n° 1*

*ouvrir toutes les
gueules,
quatre poissons par
joueur, préparer les
plaquettes-phoques*

*le bébé phoque
choisit discrètement
une plaquette*

*les autres joueurs
sont des soigneurs*

le soigneur choisit un phoque qu'il va nourrir

le bébé phoque compare avec le phoque sur la plaquette-phaque, le phoque choisi n'est pas sur la plaquette = le phoque mange le poisson, la gueule est refermée

le phoque choisi est sur la plaquette = le phoque ne mange pas de poissons, le tour est fini

le bébé phoque passe toutes les plaquettes au joueur suivant

ouvrir toutes les gueules, un nouveau tour commence

le dernier poisson a été donné = gagné et fin de la partie

Il choisit un phoque de couleur sur le plateau de jeu (p. ex. le phoque rouge), le montre du doigt et demande tout fort :

« **Petit phoque rouge, veux-tu manger un poisson ?** »

- Si le bébé phoque n'avait pas choisi la plaquette de cette couleur, il répond :
« **Mais très volontiers, mon cher soigneur, car j'adore ton poisson !** »

Le soigneur met alors un de ses poissons dans la gueule du phoque de couleur correspondante. Ensuite, il referme la gueule, car ce phoque n'a plus faim.

C'est au tour du joueur suivant d'être le soigneur. Il choisit l'un des phoques restants dont la gueule est ouverte.

N.B. :

Il pourra arriver qu'un joueur soit plusieurs fois le soigneur pendant un tour.

- Si le bébé phoque a choisi la plaquette de la même couleur, il répond :
« **Non, non, non : je ne veux pas du tout de ton poisson !** »

Pour en donner la preuve, le bébé phoque retourne la plaquette cachée et ce tour est fini.

A la fin du tour, le joueur qui était le bébé phoque passe toutes les plaquettes au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est lui maintenant qui est le bébé phoque. Il choisit une plaquette et la pose devant lui en la retournant face cachée.

Les gueules de tous les phoques sont à nouveau ouvertes et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur n'a plus de poisson, la partie est terminée. Les autres l'applaudissent à la manière des phoques pour le féliciter.

Variante pour phoques gourmets :

Vous pouvez également jouer en choisissant plusieurs phoques gourmets par tour.

Pour cela, le joueur bébé phoque choisit deux ou trois plaquettes au début de la partie et les pose devant lui.



ouvrir ou fermer la gueule du phoque correspondant



donner à manger à n'importe quel phoque ayant la gueule ouverte, refermer la gueule

pas de phoque ayant la gueule ouverte = il ne se passe rien

tous les poissons sont distribués = fin de la partie, retourner les plaquettes, retirer le plateau de jeu, compter les poissons posés dans le compartiment correspondant, le joueur qui a le plus de poissons est le gagnant

Sur quel symbole est tombé le dé ?

- **Un phoque de couleur.**

Cherche le phoque de la couleur correspondante.

Si la gueule du phoque est fermée, tu l'ouvres.

Si la gueule est déjà ouverte, tu la fermes.

- **Un poisson.**

Choisis un phoque qui a la gueule ouverte et donne-lui un poisson de la réserve.

Une fois que le phoque aura mangé le poisson, il n'aura plus faim.

Referme-lui la gueule.

- **N.B. :** tu devras aussi donner à manger aux phoques qui ne sont pas de la couleur de ta plaquette. Ça pourra même arriver souvent si tu viens juste de refermer la gueule de ton phoque.

Si aucun phoque n'a la gueule ouverte, tu ne peux pas donner de poisson.

C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie est terminée dès que le dernier poisson de la réserve a été distribué.

Retournez vos plaquettes-phoques. Maintenant, chacun peut voir quelle couleur les autres avaient.

Retirez le plateau de jeu en le sortant du fond de la boîte. A la couleur des compartiments, vous pouvez reconnaître quels poissons appartiennent à quel phoque.

Chaque joueur retire les poissons mangés par son phoque et les compte. Celui qui aura le plus de poissons gagne la partie. En cas d'ex æquo, il y aura plusieurs gagnants.

Si vous n'êtes encore pas très sûrs en comptant, empilez les poissons. Le gagnant sera celui qui aura la plus grande pile.

Variante pour un seul joueur :

Tu peux également jouer tout seul contre les autres phoques.

Choisis une plaquette-phoque au début de la partie. Joue ensuite en suivant les règles du jeu précédent.

A la fin de la partie, tu compteras les poissons de chaque phoque. Tu gagneras la partie si tu as pu récupérer plus de poissons que l'un des autres phoques.