Arc-en-ciel

Le plus beau poisson des océans à la recherche de nouveaux amis

Jeu Ravensburger N° 21 435 8
Un jeu de dé pour 2 à 6 joueurs de 5 à 10 ans.
Auteur: Rédaction Ravensburger
Illustrations : M. Pfister

Contenu :

1 plateau de jeu
1 poisson Arc-en-ciel
1 support
1 dé
54 cartes écailles
Durée du jeu :
10-20 minutes

Idée du jeu

Le poisson Arc-en-ciel possède la plus belle robe d'écailles de tout l'océan ... elle scintille de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel ! Mais cette différence le rend un peu solitaire. Alors un jour, il décide d'offrir, une à une, ses écailles aux autres poissons et gagne ainsi leur amitié.

Dans le jeu, nous prenons le rôle du poisson Arc-en-ciel et nageons de poisson en poisson pour offrir à chacun une écaille et devenir leur ami. Qui sera celui qui, malgré le dangereux requin, réussira à offrir ses écailles aux 9 poissons ?

Préparation du jeu

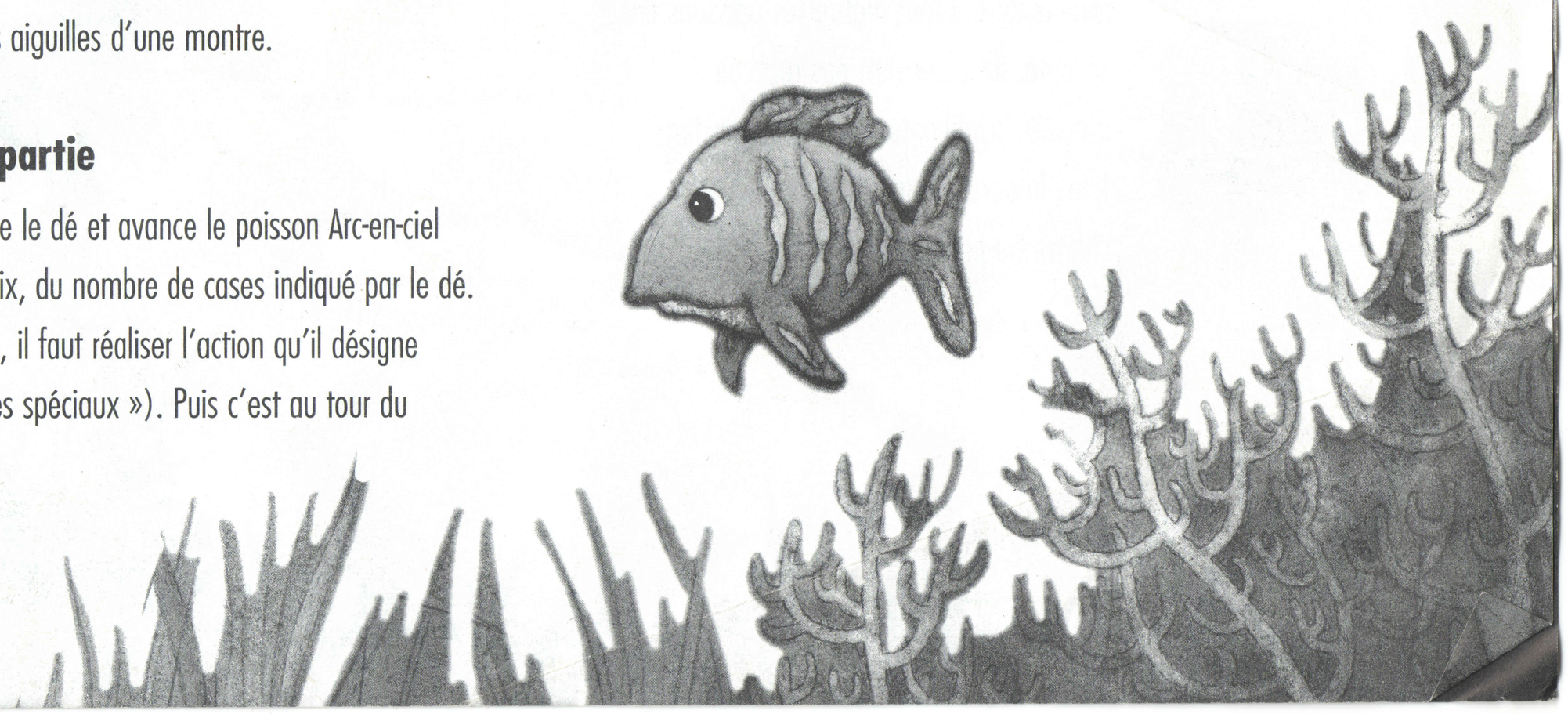
Placez le poisson Arc-en-ciel sur son support et posez-le sur une case du plateau de jeu de votre choix. Choisissez un ensemble de cartes de même couleur, par exemple les 9 cartes entourées d'un bord rouge. Le recto de la carte représente un poisson et le verso une écaille scintillante. Mélangez vos 9 cartes et empilez-les devant vous côté écaille visible, les cartes restantes retournent dans la boîte. Chacun pioche 2 de ses cartes et les pose, côte à côte, côté poisson visible. C'est au plus jeune de commencer, il lance le dé et la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement de la partie

Lorsque c'est ton tour, lance le dé et avance le poisson Arc-en-ciel dans la direction de ton choix, du nombre de cases indiqué par le dé. Si le dé indique un symbole, il faut réaliser l'action qu'il désigne (voir paragraphe « Symboles spéciaux »). Puis c'est au tour du joueur suivant.

- Si le poisson Arc-en-ciel arrive sur une case représentant un poisson identique à l'une de tes 2 cartes, retourne cette carte et pose-la au milieu du plateau de jeu. Ceci ne compte que pour le joueur qui est en train de jouer. Puis, retourne une autre carte de ta pile et pose-la à côté de la carte qu'il te reste.

- Si le poisson Arc-en-ciel arrive sur une case représentant un poisson différent de ceux de tes 2 cartes, tu ne peux pas offrir d'écaille et c'est au tour du joueur suivant.



Symboles spéciaux :

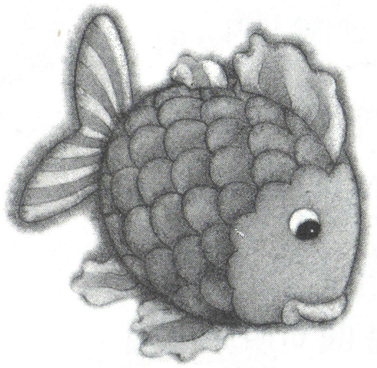
Poisson Arc-en-ciel : dans ce cas le poisson Arc-en-ciel vient à ton secours. Toi et un joueur de ton choix pouvez déposer chacun une carte au milieu du plateau de jeu. Puis, chacun retourne une nouvelle carte de sa pile.

Aileron de requin : le dangereux requin fait surface !

Maintenant, il faut mettre tes poissons en sécurité, il ne peuvent pas recevoir d'écaille scintillante. Tu dois passer ton tour. Tu auras certainement plus de chance au prochain tour !

Fin du jeu

Dès que le premier joueur pose sa dernière carte au milieu du plateau de jeu, la partie est terminée et il sera déclaré vainqueur.



© 1998 Ravensburger Spieleverlag

© 1992 Nord-Süd Verlag AG, Gossau Zürich/Suisse

Licence : Ravensburger Film + TV GmbH

228286

Editions Ravensburger · 24 rue de Paris · F-68220 Attenschwiller

Ravensburger®