Article n° 3559 / (F)

A407

# Avanti mare!

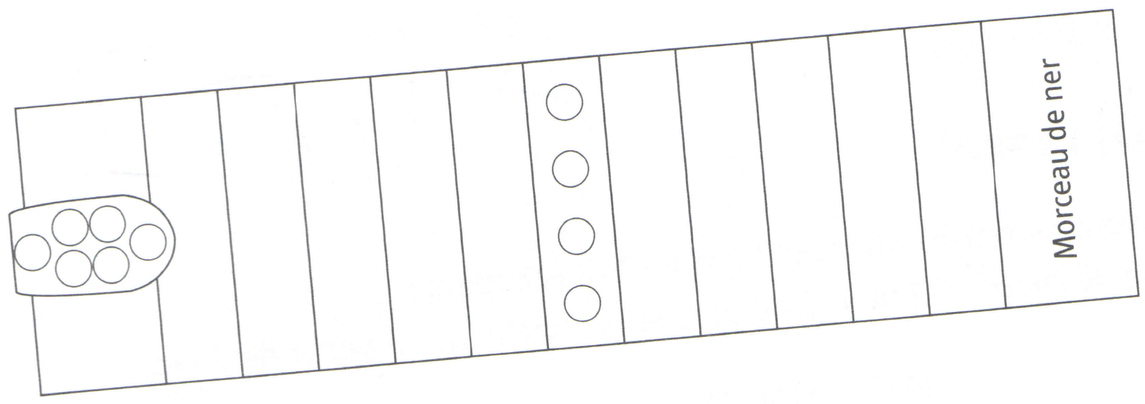
**Les poissons seront-ils attrapés ou vont-ils s'échapper?**
**Un jeu de dé coopératif pour 1 ou plusieurs „pêcheurs“ à partir de 3 ans.**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | jeu de dé coopératif |
| **Joueurs:** | 1 ou plus à partir de 3 ans |
| **Contenu:** | 11 morceaux de fleuve en carton, dont un morceau avec 4 cases de départ, 1 morceau de mer en carton, 1 morceau de fleuve en carton avec une barque de bois, 2 pêcheurs de bois en rouge et en bleu, 4 poissons de bois en orange, vert, jaune et lilas, 1 dé de couleur, règle du jeu |
| **Auteur:** | Günter Burkhardt |
| **Illustrations:** | Barbara Kinzebach |

**Histoire**
Dans le fleuve, il y a une grande excitation! Les pêcheurs ont amené leur nouvelle barque rouge et veulent pêcher des poissons pour le jour du marché. Les poissons multicolores nagent vers la mer. Car là-bas, les pêcheurs ne peuvent plus les attraper, parce que la barque ne peut flotter que sur le fleuve et n'est pas construite pour la haute mer.

**Un jeu coopératif**
Les joueurs réplacent les poissons soit la barque avec les pêcheurs, selon la couleur jouée. La barque se rapproche toujours plus des poissons, qui veulent se sauver dans la mer. Si la barque atteint un poisson, il est attrapé. Si un poisson atteint la mer, il est libre. Qui va aider les poissons et qui préfère être un „pêcheur“?

**Préparation du jeu**
Le morceau de fleuve avec les 4 cases de départ des poissons est mis au milieu de la table. 5 morceaux de fleuve sont mis à droite et 5 à gauche. Le morceau de mer est mis à l'extrémité droite, le grand morceau de fleuve avec la barque est mis à l'extrémité gauche.
La barque „nage“ vers la mer. Les deux pêcheurs en bois sont mis dans la barque. Les quatre poissons sont mis au milieu sur les quatre cases de départ.
Le plus jeune joueur peut commencer le jeu.
Une représentation schématique montre la position du départ:




## Déroulement du jeu

### Jeter le dé

Chaque joueur peut à son tour, jeter une fois le dé de couleur. Lorsqu'il joue orange, vert, jaune ou lilas, le poisson de la même couleur avance d'un morceau de fleuve en direction de la mer. Lorsqu'il joue bleu ou rouge, le morceau de fleuve est directement enlevé devant la barque et mis de côté. Ensuite, le morceau de fleuve est poussé vers l'avant avec la barque.

### Un poisson atteint la mer

Lorsqu'un poisson est amené sur un morceau de mer, il ne peut plus être attrapé. Si sa couleur est jouée, alors le joueur peut bouger n'importe quel autre poisson.

### Un poisson est attrapé

Lorsqu'un morceau de fleuve sur lequel se trouvent un ou plusieurs poissons est enlevé, ceux-ci sont mis dans la barque. Ils sont attrapés. Si au cours du jeu, la couleur d'un poisson en captivité est joué, le morceau de fleuve devant la barque est directement enlevé, comme pour le bleu ou le rouge, et le morceau de fleuve avec la barque peut avancer d'une case.

### Fin de la partie

Il y a plusieurs possibilités de finir le jeu:

1. tous les poissons atteignent la mer.
2. tous les poissons sont attrapés,
3. la barque atteint la mer, car le dernier morceau de fleuve a été enlevé. Etant donné que la barque n'est pas „apte à la mer“, il doit se contenter des poissons attrapés jusqu'à maintenant.

### Qui est gagnant?

Si tu étais pour les poissons, tu gagnes si la majorité des poissons arrivent à la mer.
Si tu étais pour les pêcheurs dans la barque, tu gagnes si la majorité des poissons ont été attrapés.
Ou alors c'est match nul.

**Et maintenant amusez-vous avec le jeu Selecta „Avanti mare“!**