

Fishing Kitty

(F)



Jeux Ravensburger® n° 23 344 1

Un jeu extensible pour

2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Conception : Jutta Perkert et Monika Gohl

Illustrations : Oliver Freudenreich

Rédaction : Monika Gohl

Amusez-vous ensemble à bouger avec la gamme « Move & Fun » ! À « Fishing Kitty », il s'agit de pêcher des cartes Poisson. Pour en atteindre certaines, il faudra bien vous étirer, mais attention de ne pas perdre l'équilibre pour ne pas tomber dans la rivière !

Contenu :

2 cordons bleus (les berges), 20 cartes Poisson (avec 1, 2 ou 3 bulles d'air), 3 cartes Sauvetage, 10 cartes Chat

Minou et ses amis pêchent au bord de la rivière. Ça n'est pas si facile car la plupart des chats évitent l'eau et n'aiment pas se retrouver trempés. Mais quand il le faut vraiment, les chats osent plonger des pattes avant ou

arrière dans l'eau pour attraper les poissons et s'étirent le plus loooin possible.

Quel chat réussira à attraper les meilleurs poissons ?

But du jeu

Le joueur qui totalise le plus de points après 5 tours remporte la partie.

Préparation

Délimitez la largeur entre les deux berges de la rivière à l'aide des deux **cordons** : Pour cela, l'enfant le plus petit se couche par terre, les pieds au niveau du premier cordon tendu sur le sol, et tend les bras le plus loin possible vers l'avant. L'autre cordon qui forme la rive opposée de la rivière est tendu au bout de ses mains. Étalez les **20 cartes Poisson** et les **3 cartes Sauvetage** (représentant un chat dans une bouée de sauvetage), bien mélangées et face visible, entre les deux rives de la rivière. Les poissons possèdent un nombre variable de bulles d'air et rapportent de 1 à 3 points.

Les **10 cartes Chat** indiquent la position pour pêcher. Mélangez-les et empilez-les face cachée.

Conseil : Si des adultes et des enfants jouent ensemble, l'écart entre les cordons est fixé par la taille du plus grand joueur. Les adultes et les grands enfants ne peuvent pêcher qu'à partir d'une rive, les enfants plus petits des deux.

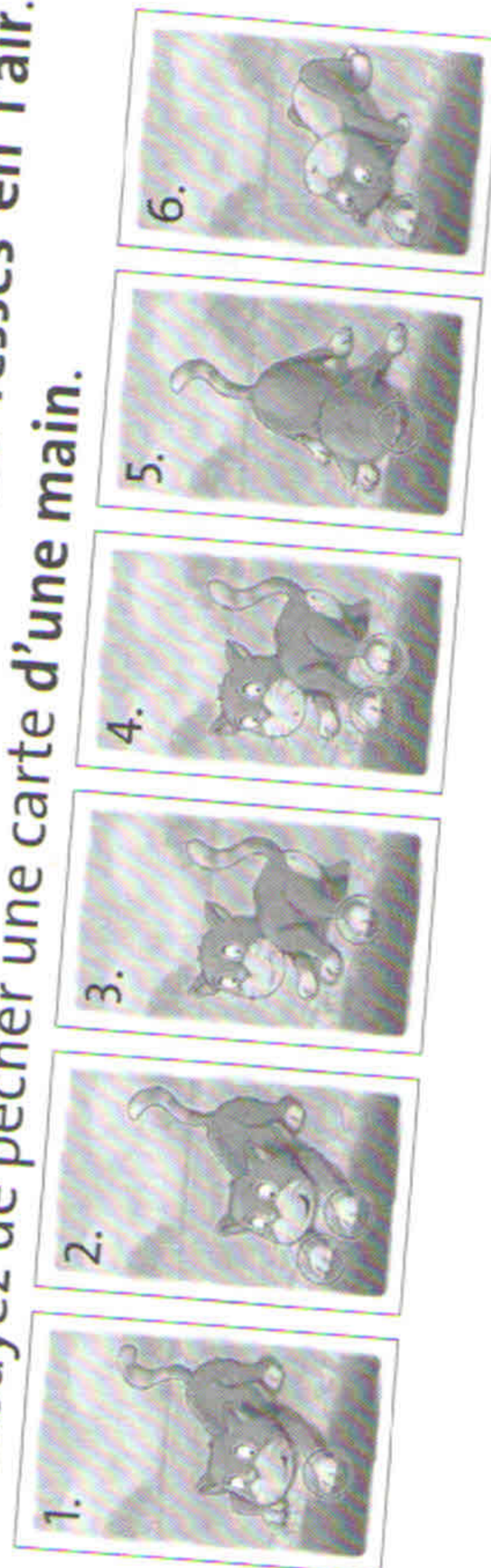
Règle du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle en commençant par le plus jeune. Quand vient ton tour, retourne la première **carte Chat**. Essaie alors d'attraper une **carte Poisson ou Sauvetage** de la manière indiquée (une seule carte à la fois!). Place-toi debout ou à genoux juste derrière un cordon.

Important : Seule les parties du corps encerclées sur la carte peuvent toucher le fond de la rivière. Les mains et les pieds non entourés doivent rester derrière le cordon ! Gardez bien l'équilibre et ne tombez pas dans la rivière !

Les différentes positions de pêche :

1. Attrapez une **carte d'une seule main**.
2. Vous pouvez utiliser **les deux mains** et avancer à quatre pattes dans la rivière.
3. Ramenez une carte derrière le cordon avec **un pied**.
4. **Une main et un pied** peuvent toucher le sol entre les deux cordons. Attrapez une carte avec la main ou ramenez-la avec le pied sur la berge.
5. Ramenez une carte jusqu'à la berge avec **le nez**.
6. Pour cette position, commencez par vous asseoir par terre, dos à la rivière. Prenez ensuite appui sur vos mains et vos pieds en soulevant **les fesses en l'air**. Essayez de pêcher une **carte d'une main**.



Le mieux est d'essayer toutes les positions une fois. Vous constaterez que certaines ne permettent de pêcher que très près de la rive, tandis qu'avec d'autres vous atteindrez des cartes même très éloignées.

Dès que vous ramenez une carte sur la rive, vous pouvez la garder. Bravo ! Bien sûr, essayez de pêcher les meilleures cartes. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

Si vous tombez ou que vous touchez le sol avec une partie du corps non autorisée, l'essai n'est pas valable. C'est au tour du joueur suivant de jouer. Il retourne la carte Chat suivante et essaye à son tour de pêcher une carte. Si un joueur ne peut atteindre aucune carte dans la position indiquée, il passe également son tour.



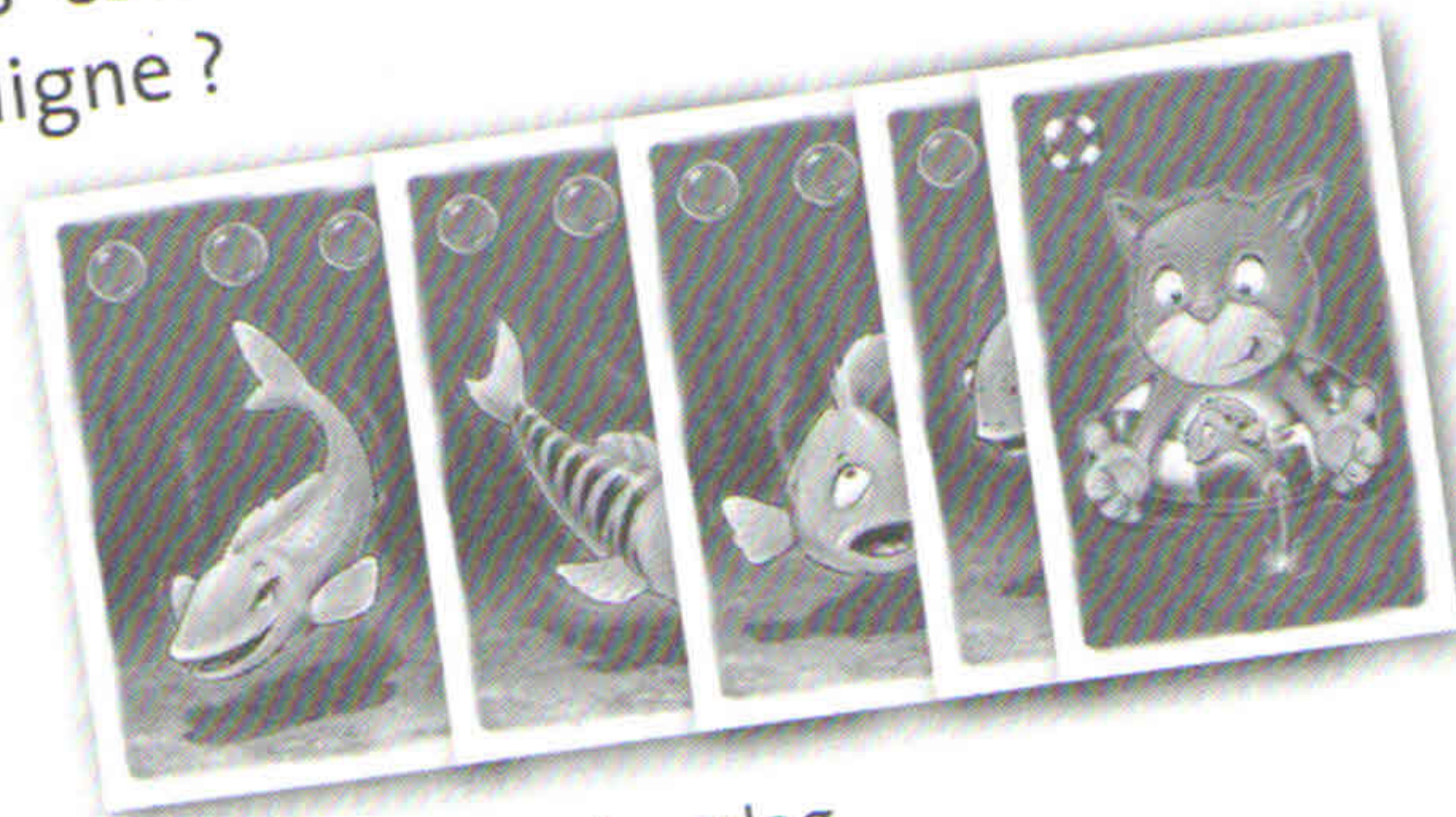
Si vous pêchez une **carte Sauvetage**, vous pouvez la garder et l'utiliser plus tard. Elle permet de changer de position si la carte Chat retournée ne vous plaît pas. Une carte Sauvetage ne peut être utilisée qu'une seule fois. Cependant, vous la gardez pour le décompte final.

Lorsqu'il ne reste **plus de cartes Chat**, remélangez-les et c'est reparti !

Fin de la partie

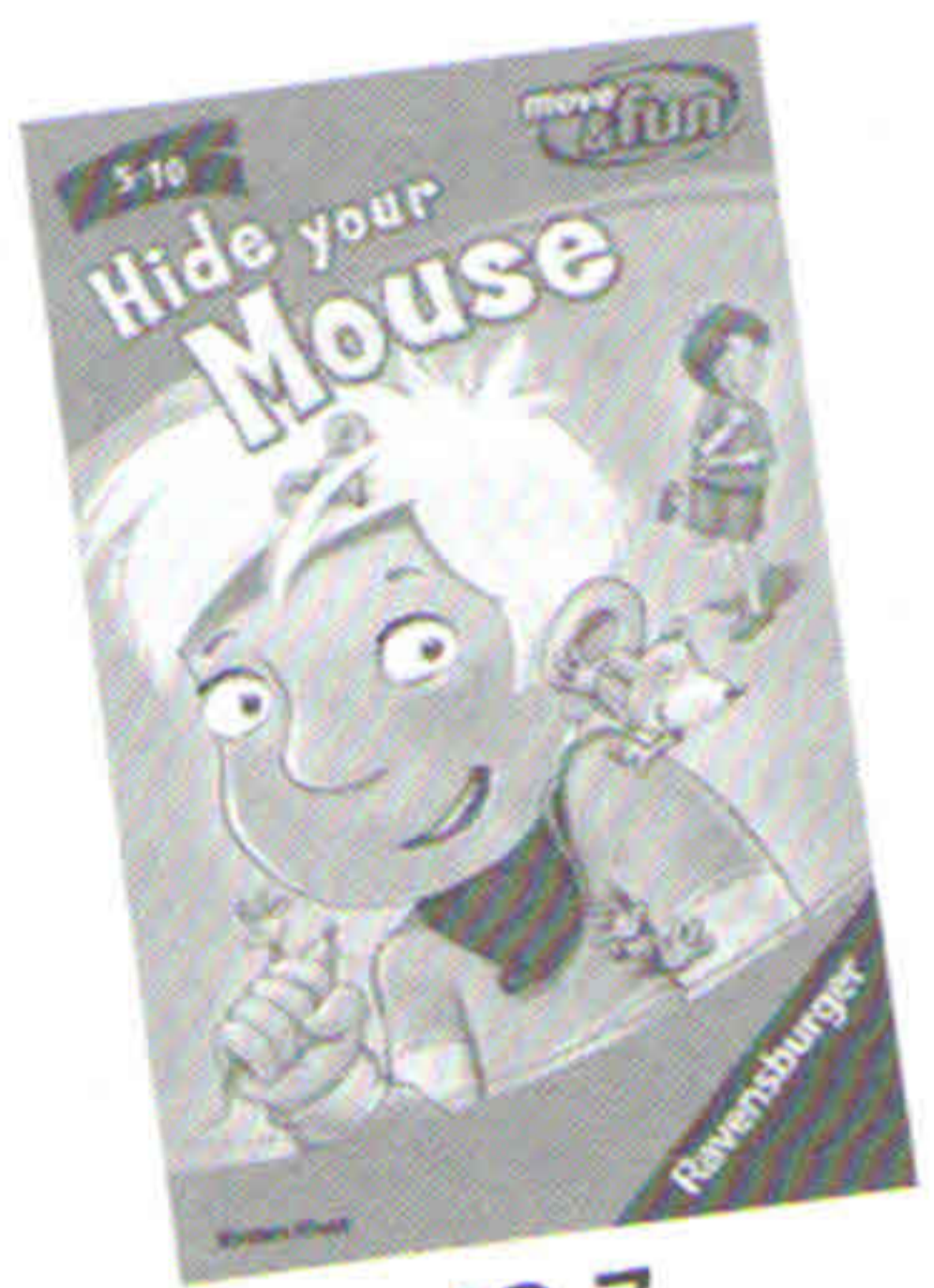
Dès que chacun a joué 5 fois, comptez qui a le plus de points. Chaque bulle d'air et chaque bouée de sauvetage rapporte 1 point. Qui sera le roi des chatons pêcheurs ?

Conseil : Les jeunes joueurs qui ne savent pas encore compter placent les cartes gagnées au fur et à mesure les unes contre les autres. Qui formera ainsi la plus longue ligne ?



© 2012 Ravensburger Spieleverlag

Vous voulez continuer à bouger avec « Move & Fun » ?



23 342 7



23 343 4