

Arc-en-ciel

D 603 15

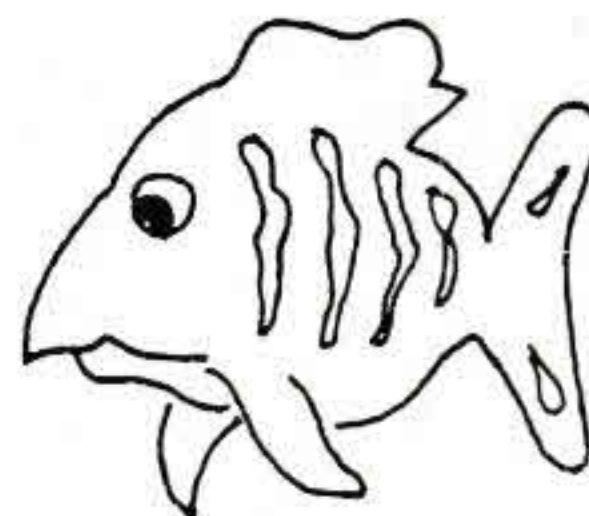
VERSION DE COOPERATION

Le poisson arc-en-ciel arrivera-t-il à offrir toutes ses écailles avant que le requin n'effraie ses amis.

But du jeu : Aider tous ensemble le poisson arc-en-ciel à donner toutes ses écailles avant que le requin ne fasse apparaître 9 fois son aileron.

Présentation du matériel :

- 1 plateau de jeu illustré de 9 cases représentant chacune un poisson différent.
- 1 poisson Arc-en-ciel à placer dans son support transparent
- 54 cartes (9x6 couleurs) ce qui permet de jouer de 2 à 6 joueurs
- 1 dé bleu
- matériel complémentaire de casse-noisettes
 - 10 ailerons de requin en bois (9 + 1 en réserve)
 - 1 dé non peint (à 1 et 2 points)

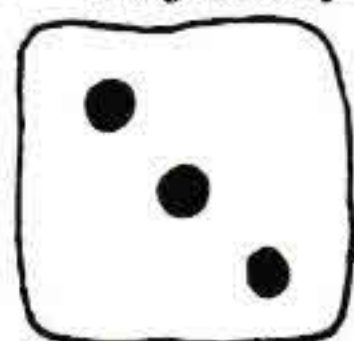


Préparation du jeu.

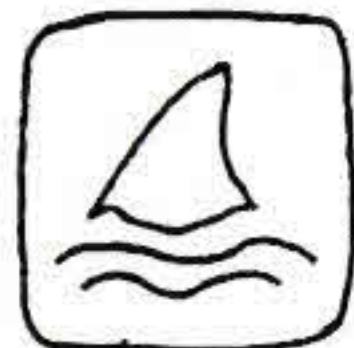
- Placez le poisson Arc-en-ciel sur son support et posez le sur une case du plateau de jeu
- Observez les cartes : 1 côté représente 1 écaille scintillante du poisson Arc-en-ciel., l'autre côté permet un tri grâce à son bord de couleur . Chaque enfant reçoit 9 cartes d'une même couleur. Celles-ci reprennent chacune un des 9 poissons du plan de jeu.
- Les joueurs placent devant eux leurs cartes *face poisson* visible.
- Les 9 ailerons en bois sont posés à côté du plan de jeu.

Le jeu peut commencer

- Celui qui a le plus de couleurs sur ses vêtements débute la partie. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le joueur jette le dé bleu.

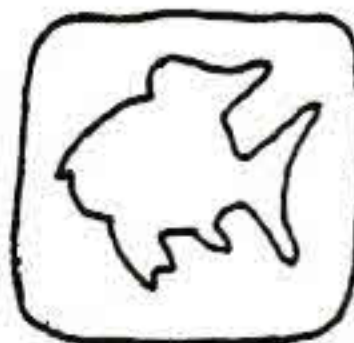


▪ **Face 1, 2, 3 ou 4**, le joueur déplace le poisson Arc-en-ciel du nombre de cases indiqué par le dé. Il le fait dans la direction de son choix. Son but est d'arriver sur une case poisson libre d'aileron de requin, correspondant à une de ses cartes. Si tel est le cas, il peut prendre cette carte et la poser au milieu du plan de jeu (écaille scintillante placée vers le haut). Il peut aussi offrir son jet à un autre joueur afin d'aider celui-ci



▪ **Aileron de requin** : tous les poissons tremblent d'effroi.

Le joueur lance le dé non peint et place 1 ou 2 ailerons de requin selon ce qu'il a obtenu au dé. Les ailerons se placent verticalement sur des cases différentes choisies par l'enfant. *Attention ! Le choix des cases visitées par le requin est important ; En effet, la présence d'un aileron sur une case ne permet plus aux joueurs de donner leur carte poisson correspondant à cette case.*



▪ **Poisson argenté.** Le joueur peut choisir

- ❑ Soit placer le poisson Arc-en-ciel sur 1 case (libre d'aileron !) afin que **tous** les joueurs ayant encore la carte correspondante puissent la donner.
- ❑ Soit lancer le dé non peint afin de pouvoir enlever 1 ou 2 aileron(s) de requin selon ce qu'il obtient au dé

! Lorsqu'un joueur donne sa 9^{ème} carte, il peut ralentir la progression du requin en retirant un aileron du plan de jeu.

Par la suite, il continue à jouer et offre ses jets de dé aux autres joueurs . Si le joueur tombe sur la *face requin*, il est à l'abri et ne doit plus poser d'aileron.

Fin du jeu

- ♦ Le jeu est gagné par tous les joueurs quand toutes les cartes ont été posées sur le plan de jeu.
- ♦ Le jeu est perdu par tous les joueurs, s'il reste des cartes à donner alors que les 9 ailerons terrorisent tous les poissons

Variations

- Le jeu devient visuellement plus difficile si on se met d'accord pour placer les ailerons de requin à plat de façon à cacher en grande partie les poissons du jeu. Les enfants devront faire appel à leur mémoire visuelle pour reconnaître les poissons.
- Le jeu est plus difficile si l'enfant qui place sa 9^{ème} carte ne peut pas enlever d'aileron de requin et/ou n'est pas à l'abri de la *face requin* du dé bleu.

Au début du jeu, il est certain que chaque joueur essaie d'offrir ses propres cartes et oublie de regarder si d'autres pourraient le faire.

Les enfants remarqueront peu à peu l'importance de s'aider et surtout de permettre aux uns et aux autres de placer leur dernière carte afin de pouvoir retirer 1 aileron de requin du jeu et d'être l'un après l'autre à l'abri du requin.

Règles écrites par CASSE-NOISETTES

Chaussée d'Alsemberg 76 – 1060 BRUXELLES tél. 02.537.83.92



Arc-en-ciel



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

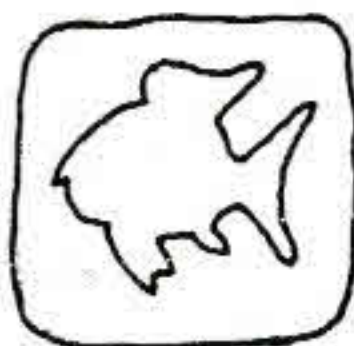
Contenu :

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

Préparation du jeu

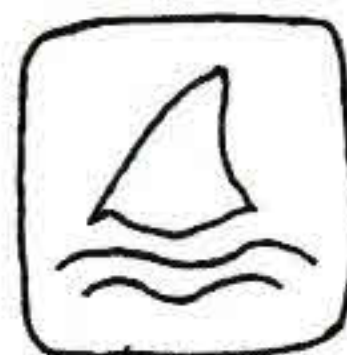
Placez le poisson Arc-en-ciel sur son support et posez-le sur une case du plateau de jeu de votre choix. Choisissez un ensemble de cartes de même couleur, par exemple les 9 cartes entourées d'un bord rouge. Le recto de la carte représente un poisson et le verso une écaille scintillante. Mélangez vos 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.

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 !



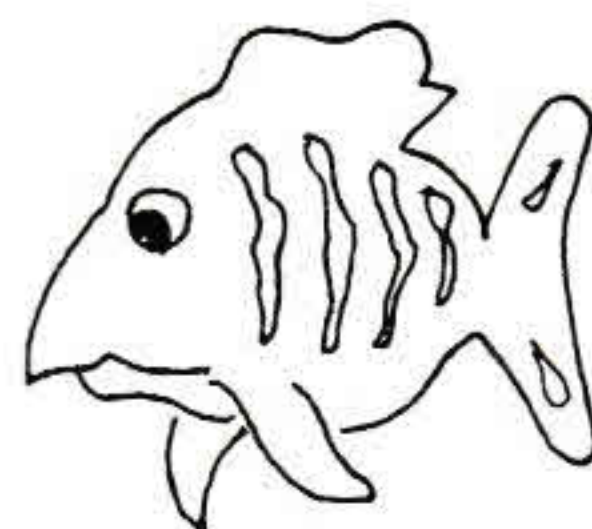
Maintenant, il faut mettre tes poissons en sécurité, il ne peuvent pas recevoir d'écaille scintillante. Tu dois passer ton tour. Tu auras certainement plus de chance au prochain tour !

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

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 ?



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.

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.

Ravensburger