

TON JEU DE SOCIÉTÉ : LA BONNE PÊCHE

Joue et deviens le meilleur pêcheur de la banquise !

PARENTS
Les messages avec ce pictogramme vous sont destinés.

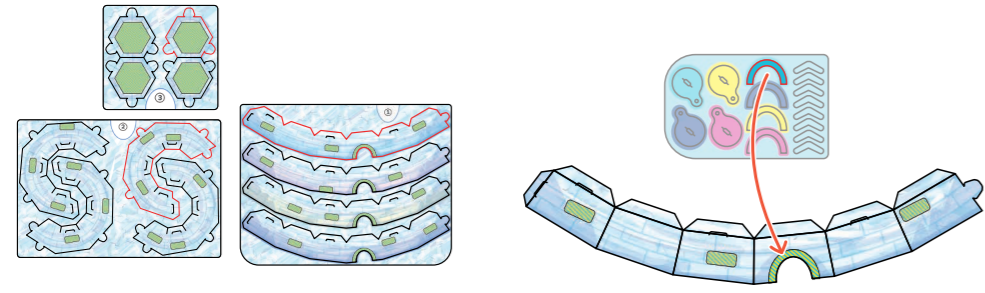


1h20 À 4 mains Peu salissant



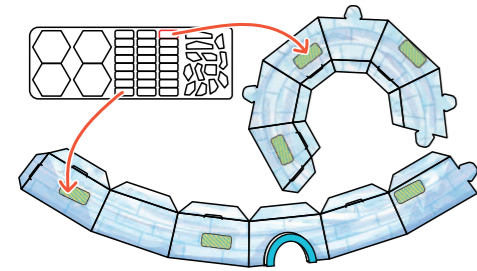
- A • Assemble les igloos
- B • Construis le lac gelé
- C • Habille les pêcheurs
- D • Prépare le plateau
- E • Joue et rejoue !
- F • Range ton jeu

A • Assemble les igloos

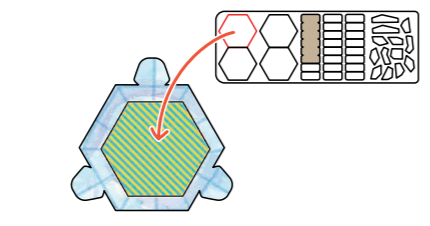


1 Détache les pièces et et et marque les plis.

2 Colle la porte bleu clair sur la zone rayée de la pièce

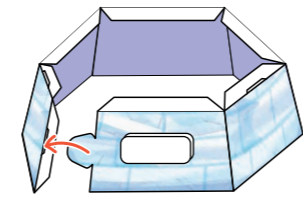


3 Colle les blocs de glace sur les zones rayées des pièces et

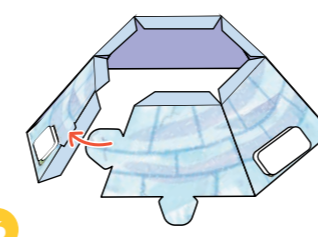


4 Colle ce bloc de glace sur la zone rayée de la pièce

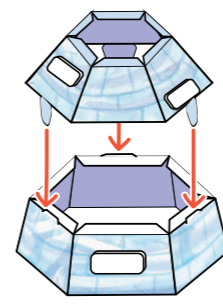
5 Insère la languette orange de la pièce dans la fente.



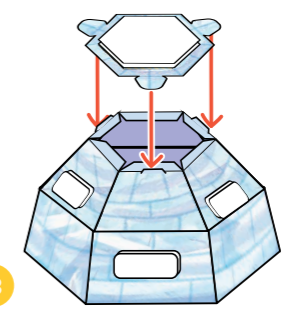
6 Insère la languette verte de la pièce dans la fente.



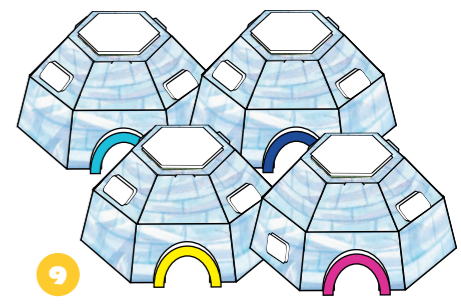
7 Insère les languettes de la pièce dans les fentes de la pièce.



8 Insère les languettes de la pièce dans les fentes de la pièce.

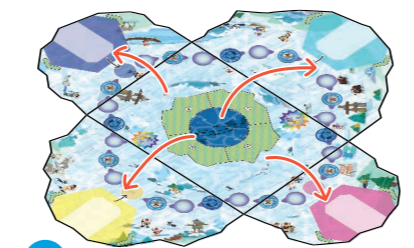


9 Recommence ces étapes pour les 3 autres igloos.

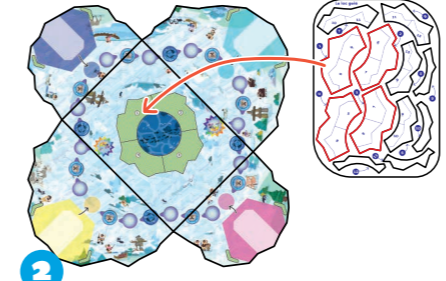


BRAVO!

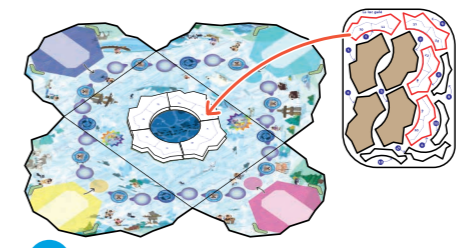
B • Construis le lac gelé



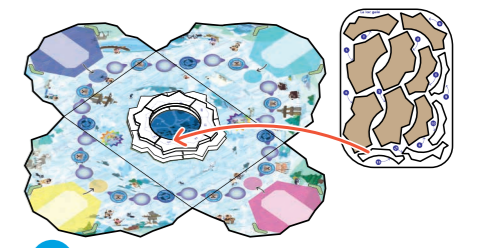
1 Déplie le plateau et marque les plis dans les 2 sens.



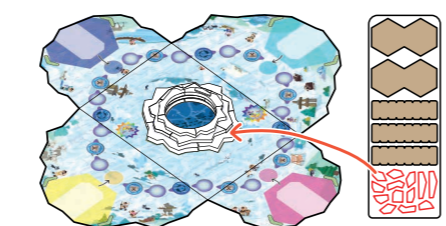
2 Colle les mousses 1, 2, 3 et 4 sur les zones rayées du plateau.



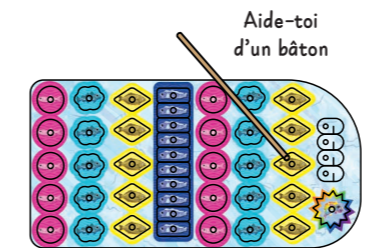
3 Colle les mousses 5, 6, 7 et 8 sur les mousses.



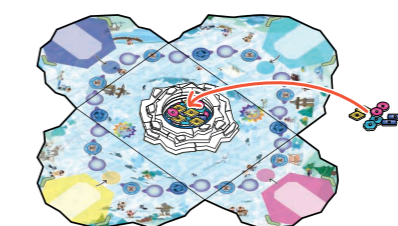
4 Colle les mousses 9, 10, 11 et 12 sur les mousses.



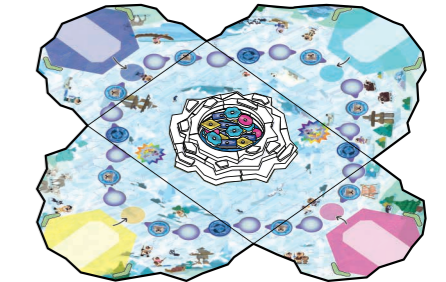
5 Colle les mousses brillantes restantes où tu veux sur le lac.



6 Détache les poissons et évide les trous.

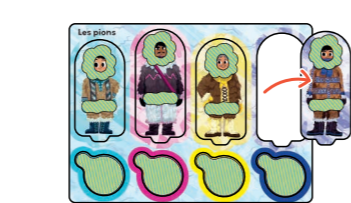


7 Place les poissons dans le lac gelé.

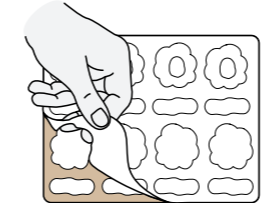


BRAVO!

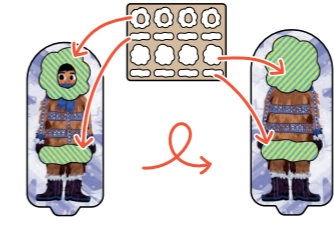
C • Habille les pêcheurs



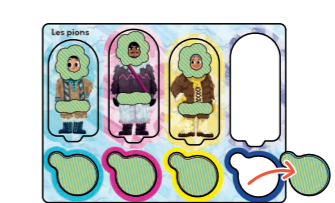
1 Détache le pion violet.



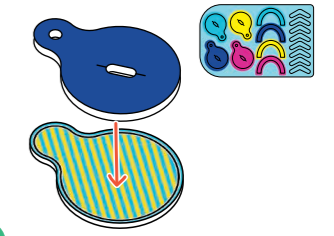
2 Retire le contour de la feutrine.



3 Colle les feutrines sur les zones rayées correspondantes.



4 Détache le socle violet.



5 Evide les trous de cette mousse et colle-la sur le socle.



6 Détache cette mousse et insère-la au niveau de la main du pêcheur.



7 Insère le pion dans la fente de la mousse du socle.



8 Insère un bâton dans le trou de la mousse et du socle.



9 Recommence ces étapes pour les trois autres pêcheurs.

LE SAIS-TU ?
«Inuit» veut dire homme en inuktit, la langue des inuits. D'ailleurs on dit un inuk et des inuits.

BRAVO!

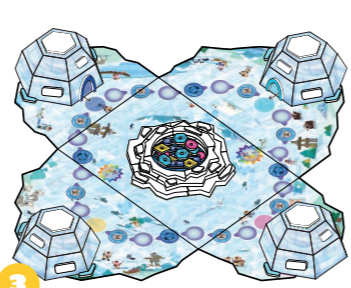
D • Prépare le plateau



1 Colle ces mousses sur les zones rayées du plateau.



2 Coince un igloo entre les mousses.



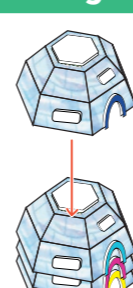
3 Place les igloos sur leurs couleurs correspondantes.



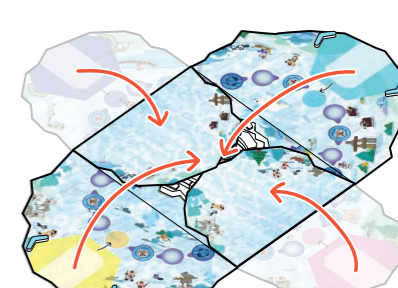
4 Détache les cartes «poissons» et «phoques».

BRAVO!

F • Range ton jeu



1 Rassemble les igloos en les empilant, range les socles et le dé dans le lac et rassemble les inuits et les cartes autour du lac.



2 Replie les côtés du plateau en commençant par les petits côtés.



3 Encerle le tout avec l'élastique.

BRAVO!



E • Joue et rejoue !

PARTIE COURTE ≈ 20 min **PARTIE LONGUE** ≈ 45 min

LA MISE EN PLACE

- 2 Les joueurs choisissent des igloos placés à l'opposé. Ils posent dessus leur personnage.
- 3-4 Chacun choisit son igloo, et y pose son personnage.

- Placez les cartes "phoques" face cachée en pile et les pions "poissons" dans le lac.
- Ensuite, chaque joueur tire une carte "pêche" et la mémorise avant de la cacher sous son igloo. Pendant toute la partie, il devra récupérer les bons poissons dans le lac gelé. (3 poissons pour une partie courte, 5 pour une partie longue).
- Les joueurs tirent le dé tour à tour. Celui qui obtient le plus grand chiffre commence. Puis c'est au tour de celui à sa gauche, etc.

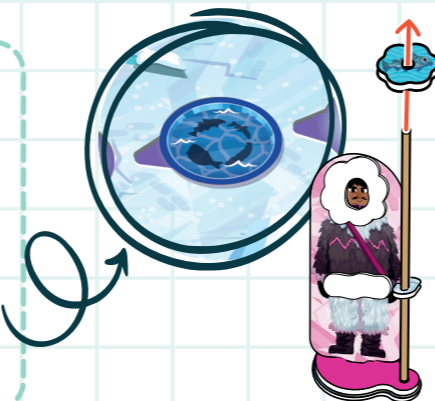


LE DÉBUT DU JEU

- Le 1^{er} joueur lance le dé. Son pion sort et avance du nombre de cases indiqué par le dé. Les pions avancent dans le sens des aiguilles d'une montre.

LE TOUR DU PLATEAU

- Un pion peut doubler un pion adverse en marchant sur la case qu'il occupe. En revanche, si c'est la case où il s'arrête, le pion adverse est délogé et retourne à son igloo. Il devra passer son tour lorsque ce sera à lui de lancer les dés.
- Obtenir un 6 au dé donne le droit de rejouer.
- Si vous tombez sur une case "phoque", piochez une carte et suivez les instructions décrites sur celle-ci.
- Si vous tombez sur une case "pêche", vous pouvez piocher un poisson dans le lac gelé pour compléter votre combinaison secrète. Attention, vous n'avez pas le droit de révérifier votre carte avant de piocher !



LA BONNE PÊCHE

- Quand un joueur pense avoir pêché tous les poissons de sa carte, il dit "Bonne pêche !". Il soulève alors son igloo et montre sa carte poisson à tout le monde. Si la combinaison est bonne, il peut entamer sa quête du poisson arc-en-ciel. Si la combinaison est fautive, il continue le jeu et perd un poisson (celui qui n'est pas bon).



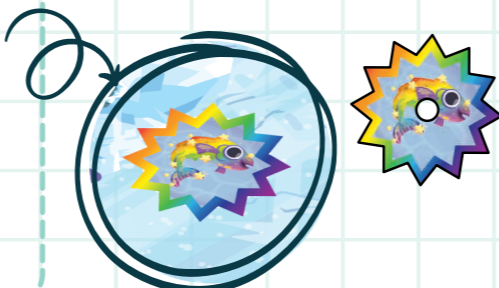
N'hésitez pas à adapter les règles selon les envies et la patience de votre enfant. Vous pouvez par exemple vous arrêter une fois qu'un joueur a trouvé sa bonne pêche.

LE POISSON ARC-EN-CIEL

Quand un joueur a récupéré sa combinaison de poissons, il s'avance vers la case du poisson arc-en-ciel. Lorsqu'il arrive devant, il peut monter dessus et s'arrêter, peu importe le chiffre des dés. Il va alors devoir pêcher ce fameux poisson à la forme particulière... Les yeux fermés ! Pour cette étape finale, vous pouvez gérer la difficulté en laissant un nombre plus ou moins grand de poissons dans le lac. Si le joueur pioche le mauvais poisson, il devra retenter sa chance au prochain tour.

LA FIN DU JEU

Le premier joueur à récupérer le poisson arc-en-ciel est sacré meilleur pêcheur de la banquise ! La partie s'arrête.



On a besoin de toi !

Tu as aimé cette activité ? Ou bof-bof ? Demande à tes parents de répondre au mail d'Avis Vérifiés qu'ils vont recevoir pour noter ton kit. Nous lisons tous les commentaires et nous nous en servons pour faire les activités les + cools possible. Merci !