

Le jeu des poissons

Compétence sollicitée : suivre une direction ; anticiper une direction à suivre. (Opération infra logique)

Jeu pour 4 pêcheurs sachant naviguer dès 5 ans

Matériel :

Un plan de jeu

6 cartes d'avancement

1 dé classique

4 bateaux.

Objectif du jeu :

Traverser la mer le plus vite possible en pêchant au moins 5 poissons dont 3 différents.

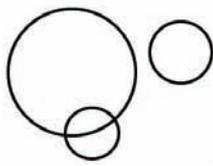
Règles du jeu :

Chaque joueur prend un bateau et le place sur une des deux rives du plan de jeu.

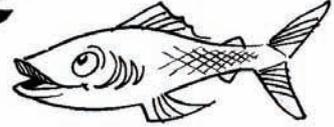
Le premier joueur lance le dé et s'empare de la carte d'avancement correspondante. Il retourne ensuite cette carte et la place au départ de sa rive dans le sens de son choix (vers la gauche, vers la droite ou tout droit). S'il y a un poisson sur la case où aboutit la carte d'avancement, il peut le prendre dans la réserve et ensuite, il pose la proue de son bateau sur la case ainsi atteinte et remet la carte d'avancement dans la pioche.

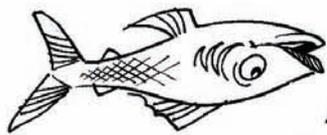
C'est ensuite au tour du joueur suivant qui fait de même en lançant le dé et en retournant la carte d'avancement correspondante.

Le gagnant sera le marin qui aura le premier rejoint la rive opposée en ayant pêché au moins 5 poissons dont 3 différents.



Le Jeu
des poissons





Le Jeu
des poissons

