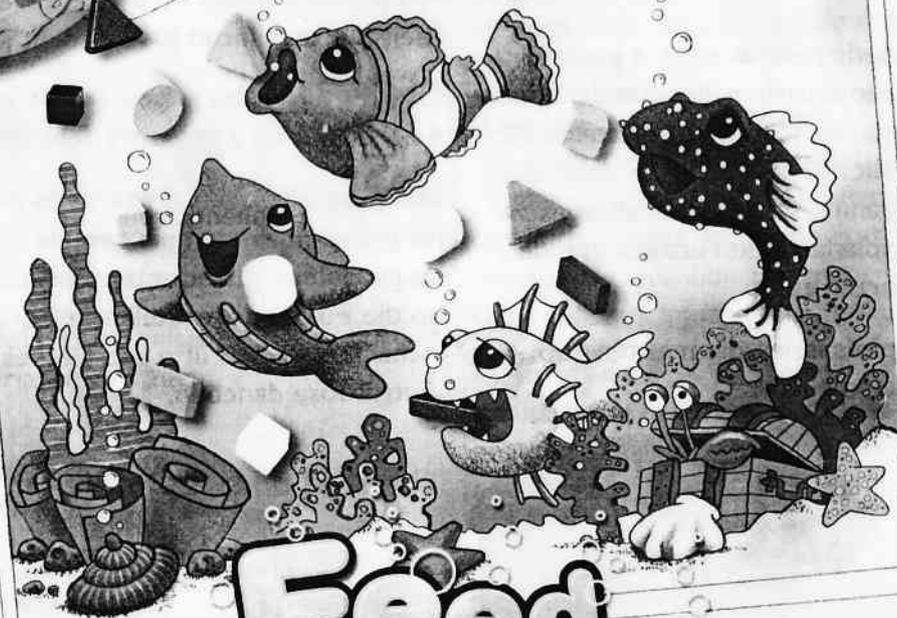
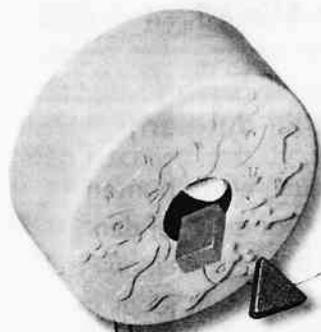


Nr. 22 644 3

Fische füttern

Poissons gourmands · Pesciolini ghiottoni



Feed your fish

Vissen voeren · Poissons gourmands

Nr. 22 645 0

Autorin:
Anja Wrede
Illustration:
Oliver Wenniges

Poissons gourmands

Une pêche aux granulés plutôt agitée pour **2 à 4** joueurs de **3 1/2 à 7** ans

Contenu :

4 poissons, 32 granulés, 16 cartes Nourriture,
1 boîte à granulés, 1 dé

Quatre poissons colorés nagent joyeusement dans leur aquarium. Ils attendent avec impatience que les joueurs les nourrissent. Pour rassembler le maximum de nourriture pour vos poissons, secouez adroitement la boîte et associez les couleurs des granulés avec les bonnes cartes.

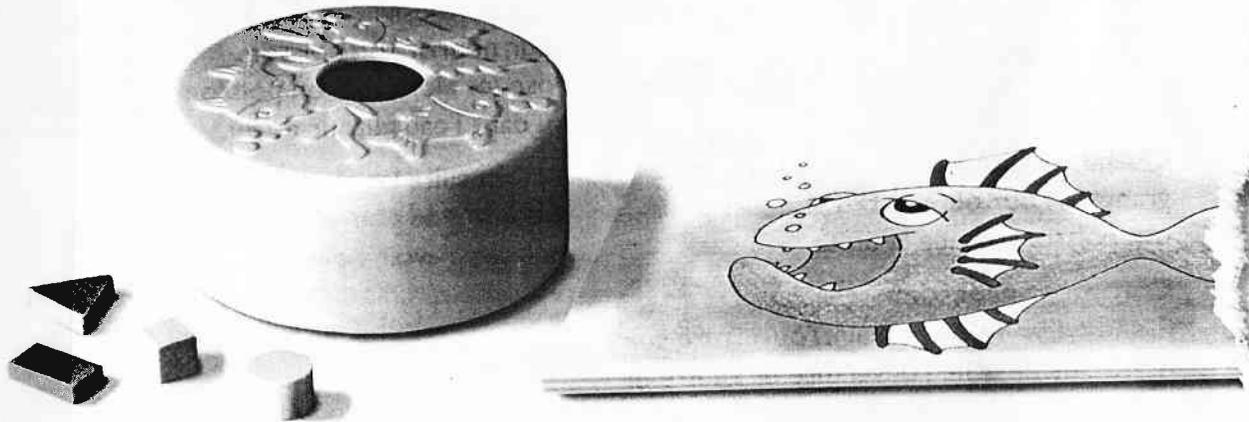
Le but du jeu consiste à rassembler le maximum de granulés.

Avant de commencer à jouer

Chacun d'entre vous choisit un **poisson** de couleur et le pose devant lui sur la table. À 3 joueurs, laissez un poisson de côté. À 2 joueurs, chacun joue avec 2 poissons.

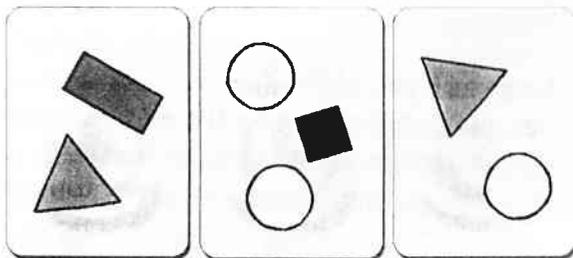
Observez bien les **granulés** : ils sont de 4 formes et de 2 couleurs différentes.

Remplissez la **boîte à granulés** avec tous les granulés. Placez le couvercle de la boîte de jeu retourné au centre de la table et la boîte de granulés juste à côté.



F

Détachez soigneusement les **cartes Nourriture** de la planche prédécoupée. Mélangez-les bien et posez la pile au milieu, face cachée. Retournez ensuite 3 cartes l'une à côté de l'autre, à portée de main de tous les joueurs. Les granulés dessinés sur les cartes sont à la taille et de la couleur réelles.



Laissez le **dé** de côté. Il ne sert que pour la règle avancée.

Le moment est venu de nourrir les poissons

Le plus jeune joueur commence.

Quand vient ton tour, prends la boîte de granulés. Pour obtenir des granulés pour ton poisson, secoue la boîte.

Comment procéder

Prends la boîte d'une main, l'ouverture **sur le dessus**. Bouche l'ouverture de l'autre et

secoue énergiquement la boîte pour bien mélanger les granulés. Retire ensuite cette main.

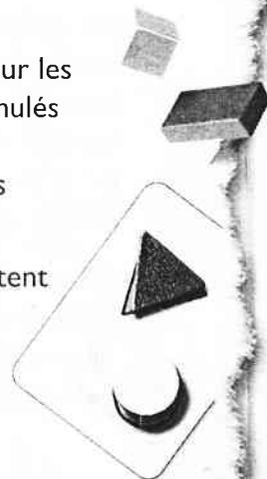
Tiens la boîte de granulés au-dessus du couvercle, puis retourne-la, l'ouverture **vers le bas**. Une fois que tu l'as retournée, secoue-la 2 fois, ni plus ni moins. Puis, remets-la de nouveau à l'endroit et pose-la sur la table.

Des granulés sont tombés ?

Compare-les avec ceux figurant sur les 3 cartes retournées. Pose les granulés correspondants sur les dessins. Remets les granulés restants dans leur boîte.

Si les granulés tombés te permettent de compléter une ou plusieurs carte(s), tu gagnes ces granulés pour nourrir ton poisson. Pose-les alors sur ton poisson ou dans l'eau autour de lui.

Mets ensuite les cartes complétées de côté. Retourne de nouvelles cartes de la pile, de manière à avoir de nouveau 3 cartes retournées.



Laisse les granulés sur les cartes qui ne sont pas complètes.

C'est ensuite à ton voisin de gauche de jouer.

Aucun granulé n'est tombé ?

C'est alors au tour du joueur suivant.

La partie prend fin

dès que la boîte de granulés est vide. Chacun de vous prend ses granulés et les aligne les uns à côté des autres. Formez les lignes les unes sous les autres pour savoir laquelle est la plus longue. Le joueur qui possède la plus longue ligne gagne la partie.

Si vous désirez jouer une nouvelle partie, mélangez bien les cartes avant de former une nouvelle pile. Vous pouvez alors recommencer.

Règle avancée

Pour cette variante, vous avez besoin du dé. Préparez la boîte de granulés, le couvercle, les cartes et le dé. Chacun de vous choisit un poisson, puis retourne 2 cartes devant lui.

Quand vient ton tour, lance le dé. Celui-ci indique combien de fois tu peux secouer la boîte pour faire tomber les granulés. Si le dé indique « 3 », par exemple, secoue la boîte 3 fois, avant de comparer les granulés tombés avec tes deux cartes. Si tu parviens à compléter une ou tes deux cartes, nourris ton poisson, puis pioche une ou deux nouvelles cartes.

La partie prend fin

dès que l'un d'entre vous ne peut plus avoir deux cartes devant lui. Celui qui forme la plus longue ligne de granulés gagne la partie.

Si vous le voulez, vous pouvez aussi compter les granulés. Le vainqueur est alors celui qui en possède le plus.

Jeux Ravensburger S.A.
Service Consommateurs
B.P. 60159
60111 Méru Cedex
Tél. : 0821 022 023
(0,119 € TTC / min)

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient des petits éléments risquant d'être ingérés ou inhalés.

© 2005 Ravensburger Spielverlag

