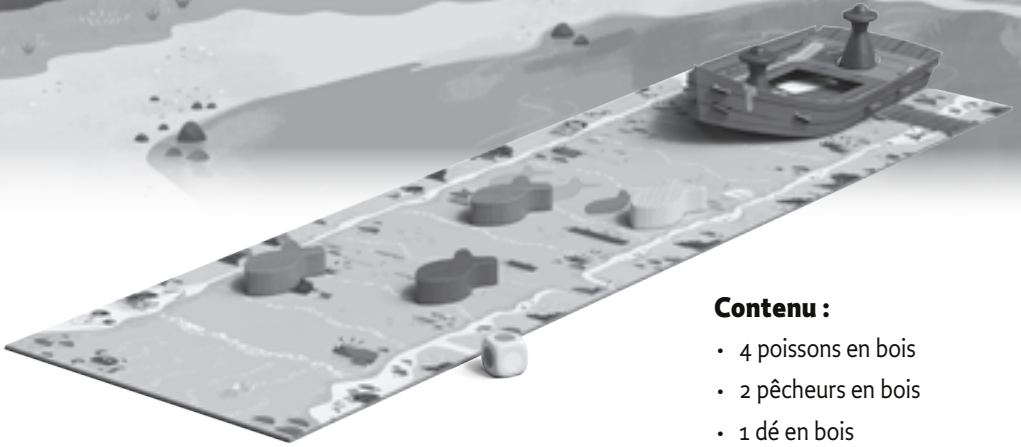
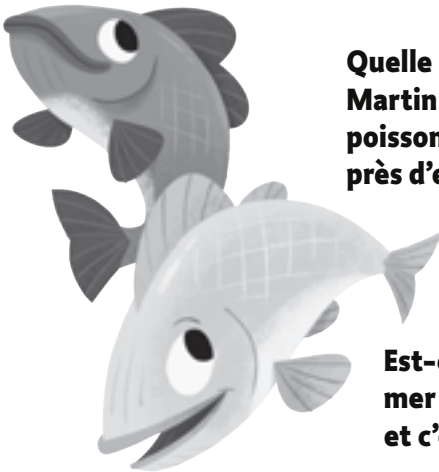


Allez les P'tits Poissons



Contenu :

- 4 poissons en bois
- 2 pêcheurs en bois
- 1 dé en bois
- 1 bateau à assembler
- 1 plateau en 3 parties
- 1 règle du jeu



Quelle agitation dans la rivière ! Marine et Martin s'entraînent à attraper des petits poissons. Quatre petits poissons passent tout près d'eux : nos deux pêcheurs attrapent alors leurs rames et pagaiant à toute vitesse pour les attraper. Vite, petits poissons ! Rejoignez la mer !

Est-ce que tous les poissons atteindront la mer à temps ? Pour le savoir, lancez le dé et c'est parti !

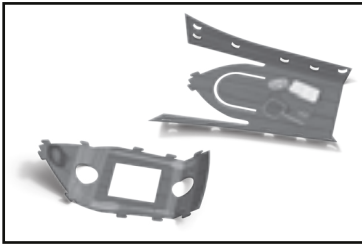
Principe du jeu

Les pêcheurs et les poissons font une course amicale au bord de la rivière. Les pêcheurs remportent la partie s'ils attrapent un maximum de poissons, à l'inverse, les poissons doivent rejoindre la mer sans se faire attraper.

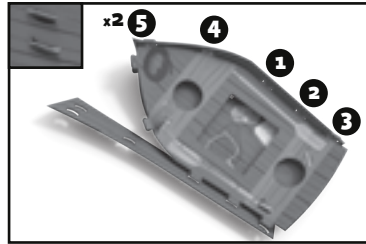
Mise en place du jeu

Uniquement lors de la première partie : montez le bateau selon les instructions.

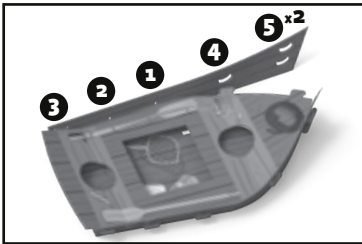
- Placez le plateau de jeu au centre de la table, les 3 parties face vierge visible (les faces avec les icones bateau et poisson sont utilisées dans les variantes).
- Positionnez chaque poisson sur sa case de départ correspondante à sa couleur.



Étape 1 : Retirez les éléments des planches. Les planches vides ne sont pas utilisées dans le jeu.



Étape 2 : Pliez un côté du bateau
Étape 3 : Connectez-y les embouts dans l'ordre des chiffres, il y a 2 embouts à l'avant



Étape 4 : Pliez le second côté du bateau
Étape 5 : Connectez-y les autres embouts dans l'ordre des chiffres, il y a 2 embouts à l'avant



Le bateau est terminé

- Installez les pêcheurs dans le bateau et placez ce dernier à gauche du plateau (côté opposé à la mer).
- Chaque joueur choisit s'il veut jouer avec les poissons ou les pêcheurs.

Important : utilisez toujours les **2** pêcheurs et **TOUS** les poissons, qu'importe le nombre de joueurs.

C'est parti

Le plus jeune joueur commence, puis la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.



À votre tour, lancez le dé :

- S'il indique la couleur d'un poisson, avancez le poisson correspondant d'une case (espace entre deux vagues). Si le poisson atteint la mer, il est sauvé et ne peut plus être attrapé par les pêcheurs.
- S'il indique la couleur d'un pêcheur, avancez le bateau d'une case (l'avant du bateau indique toujours sur quelle case il se trouve). Si le bateau avance sur une case où se trouve un ou plusieurs poissons, ceux-ci sont attrapés et placés dans la cale du bateau.

Cas particuliers :

- Si le dé indique la couleur d'un poisson déjà sauvé, le joueur qui a lancé le dé avance le poisson de son choix d'une case. Faites le bon choix !
- Si le dé indique la couleur d'un poisson déjà attrapé, le bateau avance d'une case. Quelle chance pour les pêcheurs !

Fin de partie

La partie s'arrête lorsque tous les poissons ont rejoint la mer ou ont été attrapés.

S'il y a plus de poissons sauvés que de poissons attrapés, l'équipe des poissons remporte la partie.

À l'inverse, s'il y a plus de poissons attrapés que de poissons sauvés, l'équipe des pêcheurs remporte la partie.

En cas d'égalité, tout le monde a gagné !

Envie de rejouer ? Les pêcheurs relâchent les poissons dans l'eau : qui gagnera la prochaine course en mer ?

Variantes

Pour une partie plus favorable aux poissons, retournez la partie mer du plateau face poisson visible.

Pour une partie plus favorable aux pêcheurs, retournez la partie du plateau où démarre les pêcheurs face bateau visible.

Informations diverses

- Il est possible de jouer seul à "Allez les P'tits Poissons". Pour se faire, suivez exactement les mêmes règles. Ainsi, à chaque tour, c'est le même et unique joueur qui lance le dé.
- Lorsqu'un enfant a le choix du poisson qu'il peut avancer, incitez-le à favoriser le poisson sur le point de se faire attraper. C'est un premier choix stratégique important !
- Il n'est pas nécessaire d'avoir des personnes dans chaque équipe. Tous les joueurs peuvent faire partie de la même équipe et jouer ensemble.
- Encouragez les enfants à décrire ce qu'ils voient dans le décor du plateau et à verbaliser quel poisson devrait bouger à chaque lancer de dé. Ils développeront ainsi leur reconnaissance des couleurs.
- Voir le bateau se rapprocher des poissons est fort en émotion pour les enfants. Ce n'est pas grave de perdre une partie mais n'hésitez pas à les laisser changer d'équipe au cours de la partie si l'émotion est trop forte.

**Partagez vos meilleurs moments Ravensburger avec nous
et suivez-nous pour découvrir toutes nos nouveautés !**

Contents:

- 4 wood fish
- 2 wood fishermen
- 1 wood die
- 1 boat to assemble
- 1 game board to assemble
- 1 rules

There is a flurry of excitement in the river! Marion and Morgan try to catch the little fish. Four fish swim close to them, and the two fisherman jump in the boat and race after them. Quick, little fish! Will the fish reach the ocean or get caught by the fishermen? The final out, roll the die and start the game.

Goal of the game

The fishermen and the fish are racing along the river. The fishermen win if they catch many fish. The fish must try and reach the ocean before being caught.

Game Setup

For the first game only: Follow the instructions to assemble the boat. Place the game board in the middle of the table with the unmarked sides facing up (the sides with the fish and boat symbols are used for alternate setups). Place each fish on their matching color spot on the board. Place the fishermen in the boat and put it on the board on the opposite side of the ocean. Each player chooses whether they want to play with the fish or the fishermen.

Important: Always use the 2 fishermen and ALL the fish, no matter the number of players.

Let's go

The youngest player starts, then the game continues clockwise. On your turn, roll the die. If it shows the color of a fish, move this fish one space forward. Spaces are separated by waves. If the fish reaches the ocean, it escapes and can no longer be caught by the fishermen. If the die shows the color of a fisherman, move the boat one space forward (the tip of the boat always determines on which space it is). When the boat moves forward to a space with one or more fish, they are caught and placed in the boat.

Special cases:

When the die shows a color of a fish that already escaped, the player who rolled the die chooses which fish to move. Choose carefully!

When the die shows the color of a fish that has already been caught, the ship moves forward one space. Lucky fishermen!

Ending the game

The game ends when all fish have either reached the ocean or are caught. If more fish escaped, the fish team wins. If more fish were caught, the fishermen team wins the game. If there's a tie, both teams win!

Alternate game setups

For a game more favorable to the fish, turn over the ocean part of the game board so that the fish symbol is visible.


For a game more favorable to the fishermen, turn over the part of the game board where the fishermen start, so that the boat symbol is visible.

Additional information

- In a solo game, follow the rules as they are. The solo player will simply have to roll the die each turn.
- Whenever a child can choose which fish to move forward, encourage them to choose a fish that is about to be caught. This is an important first strategic choice.
- It is not necessary for each team to be played by a person. All players can be part of the same team and play together.
- Encourage the children to describe what they are seeing in the scenery on the game board and to say out loud which fish should move whenever the die is rolled. This will reinforce their ability to identify colors.
- Children will feel strong emotions when the boat closes in on the fish. It's okay to lose a game, but be ready to let them change teams during the game if emotions get too high.

Share your best Ravensburger moments with us and follow us to discover our new games!

 www.facebook.com/RavensburgerFR

 [ravensburgerfrance](https://www.youtube.com/ravensburgerfrance)

 [ravensburgerfr](https://www.instagram.com/ravensburgerfr)

© 2023 Ravensburger® jeu : 20 991 0

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
Units 3-5, Avonbury Business Park
Howes Lane • BICESTER
OX26 2UA • GB

Ravensburger North America Inc.
PO Box 22868
Seattle WA 98122 • USA



Auteur : Günter Burkhardt
Illustrations : Matt Kaufenberg
Design : Sarah Baynes
Rédaction : Monika Gohl, Jean-Baptiste Ramassamy, Sébastien Eme

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.



 **WARNING:**
CHOKING HAZARD - Small parts.
Not for children under 3 years.