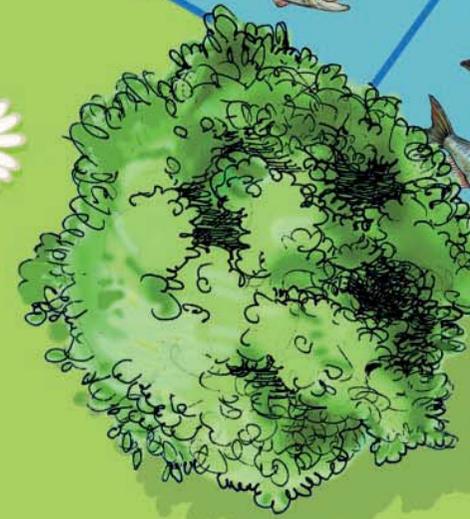


# La rivière aux poissons





Arrivée

Départ





## Règle du jeu

A partir de 3 ans - de 2 à 6 joueurs.

### But du jeu

Avoir la rivière ayant le plus de poissons possible (remplir sa boîte avec un maximum de perles !).

### Déroulement

#### JEU 1

Lancer le dé, celui qui a le plus grand nombre démarre la partie. A tour de rôle, lancer le dé et déplacer le pion en fonction du nombre indiqué par le dé. Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case «poisson», il reçoit le nombre de poissons dessinés dans la case et les ajoute à sa rivière. Celui qui a gagné est celui qui a le plus de poissons à la fin de son parcours.

#### JEU 2

Lancer le dé, celui qui a le plus grand nombre démarre la partie. Chaque joueur reçoit 15 poissons dans sa rivière. A tour de rôle, lancer le dé et déplacer le pion en fonction du nombre indiqué par le dé. Lorsqu'il s'arrête sur une case «poisson», il retire le nombre de poissons dessinés dans la case. Celui qui a gagné est celui qui a le plus de poissons à la fin de son parcours.

#### JEU 3

Lancer le dé, celui qui a le plus grand nombre démarre la partie. Chaque joueur reçoit 5 poissons dans sa rivière. A tour de rôle, lancer le dé et déplacer le pion en fonction du nombre indiqué par le dé. Lorsqu'il s'arrête sur une case «poisson», il tire une carte.

- Si la carte est un poisson, il gagne le nombre de poissons dessinés dans la case.
- Si la carte est un piège, il retire le nombre de poissons dessinés dans la case.

Celui qui a gagné est celui qui a le plus de poissons à la fin de son parcours.

### Matériel

- Un dé avec les chiffres de 1 à 6
- Le plan du jeu
- Pour chaque joueur :
  - un pion ou une perle de couleur différente,
  - une petite boîte représentant la rivière.
- Une boîte qui contiendra une réserve de perles : elles symboliseront les poissons.

### Les cartes du jeu à sélectionner

- Les Cartes POISSONS (2 de chaque)
  - saumon
  - truite
  - aloses
  - anguilles
  - lamproies
  - mullet
- Les Cartes PIEGES (3 de chaque)
  - barrages-seuils
  - pêcheurs
  - eau polluée
  - manque d'eau
  - température élevée.

# La rivière aux poissons



Arrivée

Départ

## Règles du jeu

A partir de 3 ans - de 2 à 6 joueurs.

### But du jeu

Avoir la rivière ayant le plus de poissons possible (remplir sa boîte avec un maximum de perles !).

### Déroulement

#### JEU 1

Lancer le dé, celui qui a le plus grand nombre démarre la partie. À tour de rôle, lancer le dé et déplacer le pion en fonction du nombre indiqué par le dé.

Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case «poisson», il reçoit le nombre de poissons dessinés dans la case et les ajoute à sa rivière. Celui qui a gagné est celui qui a le plus de poissons à la fin de son parcours.

#### JEU 2

Lancer le dé, celui qui a le plus grand nombre démarre la partie. Chaque joueur reçoit 15 poissons dans sa rivière. À tour de rôle, lancer le dé et déplacer le pion en fonction du nombre indiqué par le dé. Lorsqu'il s'arrête sur une case «poisson», il retire le nombre de poissons dessinés dans la case. Celui qui a gagné est celui qui a le plus de poissons à la fin de son parcours.

#### JEU 3

Lancer le dé, celui qui a le plus grand nombre démarre la partie. Chaque joueur reçoit 5 poissons dans sa rivière. À tour de rôle, lancer le dé et déplacer le pion en fonction du nombre indiqué par le dé. Lorsqu'il s'arrête sur une case «poisson», il tire une carte.  
 - Si la carte est un poisson, il gagne le nombre de poissons dessinés dans la case.  
 - Si la carte est un piège, il retire le nombre de poissons dessinés dans la case.  
 Celui qui a gagné est celui qui a le plus de poissons à la fin de son parcours.

### Matériel

- Un dé avec les chiffres de 1 à 6
- Le plan du jeu
- Pour chaque joueur :
  - un pion ou une perle de couleur différente,
  - une petite boîte représentant la rivière.
- Une boîte qui contiendra une réserve de perles : elles symboliseront les poissons.

### Les cartes du jeu à sélectionner

- Les Cartes POISSONS (2 de chaque)
  - saumon
  - truite
  - aloses
  - anguilles
  - lamproies
  - mulot
- Les Cartes PIEGES (3 de chaque)
  - barrages-souls
  - pêcheurs
  - eau polluée
  - manque d'eau
  - température élevée.

