

REEF

ROUTE



Auteur: Arpad Fritsche
Illustration: Dovydas Čiuplys



La boîte contient :

1 plateau de jeu
2 dés colorés
6 poissons prédateurs (2 de chaque taille : une, deux et quatre cases)
16 petits poissons (4 de chaque couleur : jaune, rouge, vert et bleu)
4 tuiles rondes marquant la couleur de chaque joueur

Jeu de dés palpitant avec des petits et grands poissons pour 2-4 enfants à partir de 5 ans. Durée du jeu : 15 minutes.

Les profondeurs marines inexplorées sont pleines de défis pour ses habitants ! Les petits poissons nagent vers le récif, mais les requins ont bien l'intention de bloquer leur passage...

Sois vif et malin pour leur échapper et atteindre le corail tant convoité !

But :

Le but du jeu est d'atteindre avec un de ses petits poissons un récif sûr et y rester jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucun petit poisson sur le plateau de jeu.

Joueur qui commence :

Commence le joueur qui le dernier a vu un poisson dans un aquarium ou aime manger du poisson.

Préparation du jeu :

Placez le plateau de jeu au milieu de la table pour qu'il soit bien visible de tous. A droite du plateau se trouve le récif gardé par les prédateurs. Choisissez 3 poissons prédateurs sur les 6 et posez-les en rang devant le récif en laissant au moins une case libre entre eux.

Les petits poissons nagent de l'autre côté de la mer en direction du récif. Chaque joueur choisit la couleur de ses poissons et place devant lui la tuile ronde de sa couleur. Chaque joueur choisit la couleur de ses petits poissons. Puis, les joueurs se mettent d'accord sur combien de poissons (2, 3 ou 4) ils laisseront nager dans leur banc de poissons commun.

Petits poissons

Poissons prédateurs

Récif



Le premier joueur commence en plaçant un de ses petits poissons sur la première rangée de la case de départ (la rangée la plus près des prédateurs), ensuite les autres joueurs posent l'un après l'autre un poisson. Les joueurs posent les poissons restants sur n'importe quelles cases des deux premières rangées de départ en commençant par le premier joueur.

Sur les cases de départ qui restent libres sont posés les poissons n'appartenant à personne s'il y a moins de 4 joueurs. Ainsi, sur les cases de départ sont placés un nombre égal de petits poissons de chaque couleur.

Déroulement du jeu :

Lorsque c'est ton tour, tu lances les deux dés colorés.



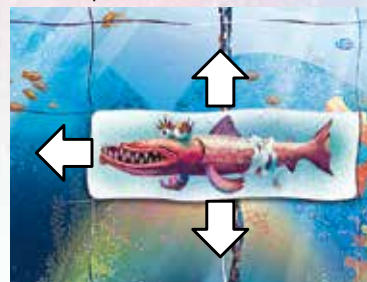
Lorsque tu tires aux dés les poissons prédateurs

Si un seul dé affiche un prédateur, avance l'un d'entre eux d'une case. Si les deux dés affichent un prédateur, tu peux soit avancer de deux cases un prédateur, soit avancer deux prédateurs d'une case. Les prédateurs peuvent avancer soit vers le banc des petits poissons ou sur les côtés, mais pas en arrière vers le récif.

Si un poisson prédateur se retrouve sur une case avec un petit poisson, il le mange, c'est-à-dire le petit poisson sort du jeu.

Lorsque sont sortis un prédateur et un petit poisson, il faut d'abord avancer le poisson prédateur, et seulement ensuite le petit poisson.

Poissons prédateurs



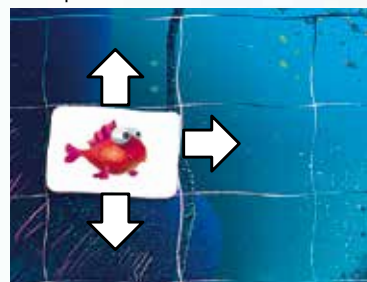
Lorsque tu tires aux dés les petits poissons

Si, par exemple, un poisson rouge et bleu apparaissent, tu avances d'une case un poisson rouge et un poisson bleu, la case sur laquelle tu avances le poisson doit être libre.

Tu peux avancer **les poissons des autres joueurs uniquement vers l'avant**. Tu peux avancer tes propres poissons aussi sur les côtés. Les poissons ne peuvent pas avancer en diagonale ou en arrière. De même, un poisson ne peut pas sauter un autre poisson.

Si les deux dés affichent deux poissons de la même couleur, tu peux soit avancer un poisson de cette couleur de deux cases, soit avancer deux poissons de cette couleur d'une case. Si, selon le résultat d'un dé, tu ne peux pas avancer un poisson, tu avances un poisson uniquement selon le deuxième dé. Si, selon le résultat des deux dés, tu ne peux avancer les poissons d'aucune couleur sortie, tu peux avancer vers l'avant d'une case n'importe quel petit poisson.

Petits poissons



Fin :

Le jeu se termine lorsqu'il ne reste sur le plateau de jeu que les poissons d'un seul joueur ou si un joueur réussit à atteindre le récif sûr.

Dans les deux cas, ce joueur gagne.

Si le but est atteint par un poisson qui n'appartient à personne ou si sur le plateau de jeu il reste un poisson qui n'appartient à personne, personne ne gagne mais personne ne perd non plus.

Résumé des principales règles

- D'abord avancent les prédateurs, puis ensuite les petits.
- Les prédateurs nagent depuis le récif vers le banc des petits poissons.
- Les petits poissons nagent à travers la mer vers le récif.
- Tu peux avancer tes propres poissons uniquement vers l'avant ou sur les côtés, mais pas vers l'arrière ou en diagonale.
- Tu peux avancer les poissons des autres joueurs uniquement vers l'avant.

Variantes :

Dans la variante de démarrage, on joue avec 3 poissons. On peut changer le niveau de complexité du jeu en le simplifiant ou en le compliquant, en choisissant les prédateurs de la taille adaptée. Plus les poissons prédateurs sont grands, plus c'est difficile pour les joueurs. En ajoutant un quatrième poisson prédateur, le jeu devient encore plus difficile.

BONNE CHANCE !