

Contenu : 4 plateaux joueurs, 4 sets de 6 pions « contrainte », 4 pions « bébé requin », 1 plateau « papa requin », 1 dé, 120 cubes « poisson » et 1 sac en tissu.

Papa requin embarqué ses petits dans une légende de pêche. Qui sera le meilleur ? À chaque tour de jeu, les jeunes squalos attrapent 4 poissons mais tous ne pourront pas être conservés. À chacun de bien choisir afin de compléter un maximum de cases de son plateau. Un jeu de stratégie féroce et facile !

Principe du jeu : Les joueurs ont 7 tours de jeu pour compléter au maximum leur plateau de pêche avec les cubes « poisson ». À chaque tour, ils pêchent 4 poissons, mais en fonction de leur contrainte, ils ne peuvent pas tous les garder et certains doivent être donnés au papa requin. Si un joueur réussit à faire une ligne de poissons sur son plateau, il pourra tenter de récupérer des poissons chez le papa. À la fin, seules les cases complètes rapportent des points.

But du jeu : Compléter un maximum de cases.

Mise en place du jeu : Chaque joueur choisit un plateau et récupère le pion « bébé requin » et le set de 6 jetons « contrainte » correspondants. Il pose le plateau devant lui et place au hasard les 6 jetons « contrainte » dans les cases numérotées de 1 à 6. Il place son pion « bébé requin » sur la case n° 1.

Les 120 cubes sont mis dans le sac qui est placé au centre des joueurs. Le plateau « papa requin » et le dé sont placés à côté.

Les zones de pêche

Les plateaux des joueurs représentent leur zone de pêche et tous les poissons qu'ils vont pouvoir attraper. Cette zone est partagée en plusieurs zones d'attaque numérotées de 1 à 7.

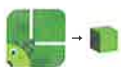
- 3 rangées de 3 cases verticales : les zones 1, 2 et 3,
- 3 rangées de 3 cases horizontales : les zones 4, 5 et 6.
- 1 rangée de 3 cases supplémentaire à choisir en fin de partie : la zone 7.

Chaque tour de jeu correspond à 1 zone d'attaque.

Par exemple: lors de leur 1^{er} tour de jeu, les bébés requins pourront pêcher dans la zone d'attaque n° 1.

Pêcher un poisson

Les cubes de couleur représentent les poissons des plateaux :



Pion « bébé requin »



Plateau « papa requin »



Jetons « contrainte »

Zone d'attaque N°1
Zone d'attaque N°2
Zone d'attaque N°3



Zone d'attaque N°4
Zone d'attaque N°5
Zone d'attaque N°6

Règle mise en ligne par

didacto

jeux éducatifs et matériels pédagogiques

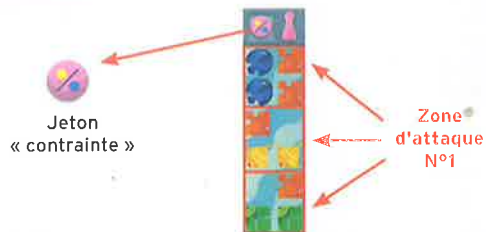
Pour attraper un poisson, un joueur place un cube de même couleur sur le poisson de son plateau qu'il souhaite pêcher.



Déroulement du jeu : Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Au début de son tour de jeu, le joueur pioche 4 cubes dans le sac. Il peut placer les cubes piochés sur les poissons des 3 cases de la zone d'attaque où se trouve son pion « bébé requin », en respectant les couleurs.

Mais pour pouvoir placer les cubes piochés, le joueur doit respecter la contrainte de cette zone d'attaque.



X

Pas de contrainte.

Le joueur donne 1 cube au choix à chaque joueur. Les autres joueurs peuvent alors placer ce cube sur l'une des 9 cases de leur plateau au choix, sans tenir compte de la zone d'attaque, mais en respectant la couleur.

2

Le joueur doit donner 2 cubes au choix au papa requin.

Le joueur donne au choix tous ses cubes jaunes OU tous ses cubes bleus au papa requin. Si l'une des deux couleurs est absente, il doit donner l'autre. Si les deux couleurs sont absentes, il ne se passe rien.



Le joueur donne au choix tous ses cubes verts OU tous ses cubes rouges au papa requin. Si l'une des deux couleurs est absente, il doit donner l'autre. Si les deux couleurs sont absentes, il ne se passe rien.

1

1

Le joueur doit donner 1 cube au choix au papa requin.

Les cubes données au papa requin sont placés sur le plateau « papa requin ». Ils pourront être récupérés par les joueurs : cf. « *Voler papa requin* ».

Si des cubes ne peuvent pas être placés, ils sont donnés au papa requin.

Quand le joueur a fini de placer ses cubes, son tour de jeu s'arrête, il déplace son pion bébé requin sur la case numérotée suivante.

Le joueur suivant commence alors son tour de jeu.

Voler Papa requin

Quand un joueur a attrapé tous les poissons d'une même ligne horizontale ou verticale, il peut tenter de voler des cubes au papa requin.



Tous les poissons de la ligne ont été attrapés.

Le joueur lance le dé :



Raté ! Le joueur ne vole rien.



Tous les joueurs, à tour de rôle, en commençant par le joueur actif, volent 1 cube au papa requin.



Le joueur vole 1 cube au papa requin.



Le joueur vole 2 cubes au papa requin.



Le joueur vole tous les cubes jaunes
OU tous les cubes bleus du papa requin.



Le joueur vole tous les cubes verts
OU tous les cubes rouges du papa requin.

NB :

- Les cubes volés au papa requin peuvent être posés sur n'importe quelles cases du plateau, sans tenir compte de la zone d'attaque, mais en respectant la couleur.
- Si un joueur remplit 2 lignes lors d'un même tour de jeu, il ne peut tenter de voler le papa requin qu'une seule fois.
- Si un joueur complète une ligne lors du tour de jeu d'un adversaire, il peut tenter de voler le papa requin.

Le 7e tour

Pour son 7e et dernier tour, le joueur choisit la case 7 de son choix pour placer son pion bébé requin et ainsi définir sa dernière zone d'attaque sans tenir compte de la contrainte associée.



ou



Fin de la partie :

La partie s'arrête quand tous les joueurs ont terminé leur 7^e tour.
On compte alors les pions :

- Chaque case entièrement remplie rapporte 1 point.
- Chaque rangée de 3 cases (horizontale ou verticale) entièrement remplie rapporte 2 points supplémentaires.
- Les cases vides ou non remplies ne rapportent aucun point.

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie et devient le plus redoutable prédateur des océans (après Papa requin, bien sûr !).

En cas d'égalité, la victoire est partagée.



→ Exemple : Le joueur a marqué 5 points : 3 cases sont remplies (= 3 points) + 1 rangée est complète (= 2 points supplémentaires).

Un jeu de Flavien Dauphin.