

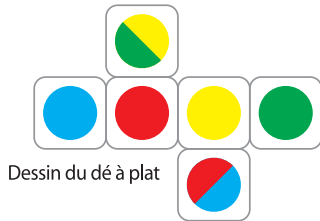
Croc Poissons®

Règle du jeu

Pour 2 à 4 joueurs – 4 ans et plus

Contenu :

- 4 Croc Poissons, 33 petits poissons de 5 couleurs (8 rouges, 8 jaunes, 8 bleus, 8 verts + 1 poisson noir), 1 dé spécial (rouge, bleu, jaune, vert, rouge et bleu, jaune et vert)



But du jeu :

Gagner le maximum de petits poissons en les attrapant avec son Croc Poisson.

Installation :

Chaque joueur reçoit un Croc Poisson.

Les petits poissons sont étalés au milieu de la table [l'eau] et mélangés.

Le joueur le plus âgé prend le dé.

Déroulement du jeu :

Le jeu se joue par tours successifs; pour chaque tour, un joueur lance le dé.

Tous les joueurs essayent en même temps d'attraper avec leur Croc Poisson, le plus possible de petits poissons de la couleur indiquée par le dé.

Lorsque le dé indique deux couleurs (rouge et bleu ou jaune et vert), les joueurs peuvent attraper des petits poissons de ces deux couleurs (mais ils ne pourront marquer les points qu'en gardant ceux d'une seule couleur).

Exemple : Le dé indique bleu et rouge, Jean attrape 2 poissons bleus et 3 poissons rouges. Seuls les poissons rouges seront pris en compte pour les mettre dans son tas et les poissons bleus seront remis à l'eau.

Le tour se termine lorsqu'il n'y a plus de poisson de la couleur indiquée par le dé sur la table. Les joueurs ouvrent la bouche de leur Croc Poisson et en retirent les petits poissons.

- Le joueur qui a attrapé le plus grand nombre de poissons de la couleur indiquée par le dé gagne le tour et il garde les poissons en tas près de lui.

- Les autres joueurs remettent tous les poissons qu'ils ont attrapés dans l'eau.

Remarques :

- Si 2 joueurs ont le même nombre de poissons, ils gardent tous les deux les poissons qu'ils ont attrapés et les mettent dans leur tas. S'il y a plus de 2 joueurs qui ont le même nombre de poissons, personne ne gagne et tous les poissons doivent être remis dans l'eau.

- Si un joueur attrape un poisson d'une couleur incorrecte, il remet sur la table tous les poissons attrapés lors de ce tour, même si c'est lui qui a attrapé le plus grand nombre de poissons de la couleur indiquée par le dé.

Poisson noir :

- Si le dé indique une couleur qui n'est plus disponible dans l'eau, tous les joueurs essayent d'attraper le poisson noir. Le joueur chanceux qui l'attrape gagne 1 poisson (de n'importe quelle couleur) donné par chacun des autres joueurs.

- Le poisson noir est toujours remis dans l'eau.

- Si un joueur a attrapé le poisson noir par erreur, il perdra tous les poissons de son tas qu'il doit remettre sur la table avant de commencer le prochain tour.

Les poissons restant sur la table sont mélangés et un autre joueur lance le dé pour commencer un nouveau tour de jeu.

Le gagnant :

Le jeu se termine lorsque le dernier poisson de couleur est "mangé" et qu'il ne reste plus que le poisson noir dans l'eau.

Le gagnant est le joueur qui a le plus de poissons dans son tas.