

Pat le pirate – jeu de pêche (STUDIO 100) – règle reconstituée

Jeu d'adresse pour 1 à 4 joueurs à partir de 3 ans

Plusieurs niveaux, de 3 à 6 ans.

Contenu

1 canne à pêche, 1 cadre de jeu, 43 pièces aimantées, règle de jeu

Préparation du jeu

Ouvrir le cadre de jeu de manière à former un cube. Le placer au milieu de la table de manière à ce qu'il soit accessible à tous les joueurs.

Y déposer toutes les pièces aimantées.

Le jeu

Le joueur le plus jeune commence. Avec la canne à pêche, il essaie de pêcher une des pièces. Il la garde devant lui. Suivant la règle adoptée, cette pièce lui rapportera plus ou moins de points.

Le joueur suivant fait de même et l'on continue à jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de pièces (ou seulement des ancres dans la version pour les plus grands).

Variantes possibles

- Pour les 3 ans : on pêche sans tenir compte de la nature de la pièce ; en fin de jeu, chacun compte (ou fait compter) les pièces pêchées.
- Pour les 4 ans : on pêche de même mais si on attrape l'ancre, on doit rejeter à l'eau une des pièces pêchées.
- Pour les 5 ans/+ : idem mais en plus tous les accessoires du pirate (chapeau, bottes, sabre) rapportent 2 points. Et le trésor vaut 5 points.
- Autres idées de variantes :
 - Attribuer une valeur différente aux poissons (positive pour tous, négative pour le requin) ;
 - Attribuer un point supplémentaire quand le joueur a réuni un couple de poissons ;
 - Fixer un temps de pêche individuel : le joueur peut pêcher tant que le délai n'est pas écoulé.

Et quelle que soit la variante retenue, amusez-vous bien !