



De 3 à 7 ans



De 2 à 4 joueurs



5 min

Contenu :

2 plateaux : le fond de la boîte avec la tâche d'encre et le couvercle avec le lagon aux eaux claires, 1 pieuvre géante en 2 parties, 12 poissons en bois, 2 cannes à pêche aimantées, 1 sablier de 4 minutes.



But du jeu :

une pieuvre a craché de l'encre noire pour faire fuir les petits poissons. Les joueurs unissent leurs efforts et leur adresse pour aider les poissons à regagner les eaux plus claires du lagon.

Préparation du jeu :

assemblez la pieuvre et fixez-la sur le plateau « tache d'encre ». Positionnez les 12 poissons au fond de ce plateau. Posez le deuxième plateau « lagon » à côté ainsi que les 2 cannes à pêche. Posez le sablier sur la table.

Déroulement du jeu :

Les joueurs doivent se mettre deux par deux afin de pêcher les poissons. En effet, comme les poissons ont deux aimants, c'est uniquement à deux et en coordonnant leurs mouvements qu'ils réussiront à soulever les poissons et à les déposer dans le lagon avant la fin du sablier.



- À 2 joueurs : chaque joueur prend une canne à pêche et les deux joueurs pêchent ensemble les poissons les uns après les autres.
- À 3 joueurs (nommés A, B, C) : A et B pêchent ensemble un premier poisson puis B et C en pêchant un deuxième, C et A un troisième, puis de nouveau A et B et ainsi de suite.
- À 4 joueurs (nommés A, B, C et D) : A et B pêchent ensemble le premier poisson, C et D le deuxième puis de nouveau A et B et ainsi de suite.

On retourne le sablier et c'est parti !

Deux par deux, les joueurs attrapent un poisson, le soulèvent puis le déplacent vers le lagon.

Dès que deux joueurs ont amené un poisson dans le lagon, l'équipe suivante (ou la même dans une partie à 2) part à la pêche du poisson suivant.

Attention : à chaque fois que les joueurs font tomber un poisson en chemin parce qu'ils ont buté sur un tentacule de la pieuvre ou pour toute autre raison, ils doivent repêcher ce même poisson là où il est tombé.

Qui gagne ?

Si les joueurs réussissent à amener dans le lagon tous les poissons avant la fin du sablier, alors tous les joueurs ont gagné la partie et les petits poissons leur disent merci !
Si les joueurs n'ont pas réussi avant la fin du sablier alors c'est perdu pour cette fois...
Il ne leur reste plus qu'à retenter leur chance en commençant une nouvelle partie !