

Des bébés phoques jouent à se cacher dans l'eau. Aide leurs mamans à les retrouver !



Age : à partir de 2 ans.

Nombre de joueurs : de 2 à 4.

Durée de jeu : environ 10 minutes.

Contenu : 1 plateau de jeu en deux parties, un support de jeu, 12 bébés phoques, 4 poissons, 4 mamans phoques, 4 pions en bois et un dé sonore en bois, instructions de jeu.

Objectif du jeu : être le premier à réunir 3 bébés phoques avec leur maman.

Préparation du jeu : insérer tous les poissons et les bébés phoques sur le support de jeu de manière aléatoire. Seule la queue doit être visible. Attribuer à chaque joueur un pion et une maman phoque de la même couleur. Assembler le plateau de jeu et placer chaque pion sur la flèche de sa couleur.

Comment jouer : le joueur le plus jeune commence et ensuite la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si un joueur tombe sur le « 1 » ou le « 2 » il avance du nombre de cases indiquées.

S'il tombe sur une face avec un dessin de phoque, le joueur attrape un animal qui se trouve dans l'eau au hasard. S'il s'agit d'un phoque, il le prend et le met avec sa maman. Si c'est un poisson, il devra le remettre à l'eau dans l'emplacement qu'il souhaite.

S'il tombe sur une face avec un esquimau, ce dernier va pêcher les poissons et les phoques devront se cacher. Le joueur attrapera le dé, se lèvera et fera un tour autour des autres joueurs pendant qu'il le fait sonner. Les autres joueurs ne bougent pas et se baissent jusqu'à ce que le dé arrête de sonner. Si le joueur-esquimau voit un joueur bouger ou faire du bruit, ce dernier devra remettre un de ses phoques à l'eau. Si le dé indique un phoque ou un esquimau, le joueur ne bouge pas son pion et fera directement l'action correspondante.

Règle mise en ligne par

didacto.com
jeux innovants et matériels pédagogiques