

Fishing Kitty

F

Jeux Ravensburger® n° 23 344 1

Un jeu extensible pour
2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Conception : Jutta Perkert et Monika Gohl
Illustrations : Oliver Freudenreich
Rédaction : Monika Gohl



Amusez-vous ensemble à bouger avec la gamme « Move & Fun » ! À « Fishing Kitty », il s'agit de pêcher des cartes Poisson. Pour en atteindre certaines, il faudra bien vous étirer, mais attention de ne pas perdre l'équilibre pour ne pas tomber dans la rivière !

Contenu :

2 cordons bleus (les berges), 20 cartes Poisson (avec 1, 2 ou 3 bulles d'air), 3 cartes Sauvetage, 10 cartes Chat

Minou et ses amis pêchent au bord de la rivière. Ça n'est pas si facile car la plupart des chats évitent l'eau et n'aiment pas se retrouver trempés. Mais quand il le faut vraiment, les chats osent plonger des pattes avant ou

arrière dans l'eau pour attraper les poissons et s'étirent le plus looooin possible.

Quel chat réussira à attraper les meilleurs poissons ?

But du jeu

Le joueur qui totalise le plus de points après 5 tours remporte la partie.

Préparation

Délimitez la largeur entre les deux berges de la rivière à l'aide des deux **cordons** : Pour cela, l'enfant le plus petit se couche par terre, les pieds au niveau du premier cordon tendu sur le sol, et tend les bras le plus loin possible vers l'avant. L'autre cordon qui forme la rive opposée de la rivière est tendu au bout de ses mains. Étalez les 20 **cartes Poisson** et les 3 **cartes Sauvetage** (représentant un chat dans une bouée de sauvetage), bien mélangées et face visible, entre les deux rives de la rivière. Les poissons possèdent un nombre variable de bulles d'air et rapportent de 1 à 3 points.

Les 10 **cartes Chat** indiquent la position pour pêcher. Mélangez-les et empilez-les face cachée.

Conseil : Si des adultes et des enfants jouent ensemble, l'écart entre les cordons est fixé par la taille du plus grand joueur. Les adultes et les grands enfants ne peuvent pêcher qu'à partir d'une rive, les enfants plus petits des deux.

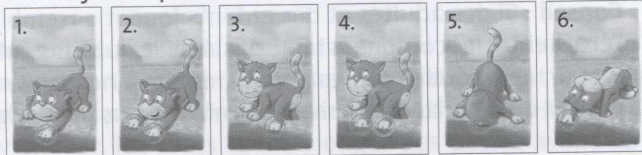
Règle du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle en commençant par le plus jeune. Quand vient ton tour, retourne la première **carte Chat**. Essaie alors d'attraper une carte **Poisson** ou **Sauvetage** de la manière indiquée (une seule carte à la fois !). Place-toi debout ou à genoux juste derrière un cordon.

Important : Seule les parties du corps encadrées sur la carte peuvent toucher le fond de la rivière. Les mains et les pieds non entourés doivent rester derrière le cordon ! Gardez bien l'équilibre et ne tombez pas dans la rivière !

Les différentes positions de pêche :

1. Attrapez une carte **d'une seule main**.
2. Vous pouvez utiliser **les deux mains** et avancer à quatre pattes dans la rivière.
3. Ramenez une carte derrière le cordon avec **un pied**.
4. **Une main et un pied** peuvent toucher le sol entre les deux cordons. Attrapez une carte avec la main ou ramenez-la avec le pied sur la berge.
5. Ramenez une carte jusqu'à la berge avec **le nez**.
6. Pour cette position, commencez par vous asseoir par terre, dos à la rivière. Prenez ensuite appui sur vos mains et vos pieds en soulevant **les fesses en l'air**. Essayez de pêcher une carte **d'une main**.



Le mieux est d'essayer toutes les positions une fois. Vous constaterez que certaines ne permettent de pêcher que très près de la rive, tandis qu'avec d'autres vous atteindrez des cartes même très éloignées.

Dès que vous ramenez une carte sur la rive, vous pouvez la garder. Bravo ! Bien sûr, essayez de pêcher les meilleures cartes. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

Si vous tombez ou que vous touchez le sol avec une partie du corps non autorisée, l'essai n'est pas valable. C'est au tour du joueur suivant de jouer. Il retourne la carte Chat suivante et essaye à son tour de pêcher une carte. Si un joueur ne peut atteindre aucune carte dans la position indiquée, il passe également son tour.



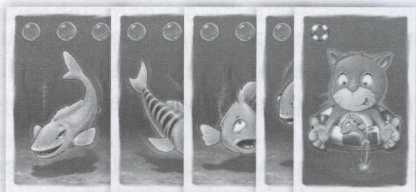
Si vous pêchez une **carte Sauvetage**, vous pouvez la garder et l'utiliser plus tard. Elle permet de changer de position si la carte Chat retournée ne vous plaît pas. Une carte Sauvetage ne peut être utilisée qu'une seule fois. Cependant, vous la gardez pour le décompte final.

Lorsqu'il ne reste **plus de cartes Chat**, remélangez-les et c'est reparti !

Fin de la partie

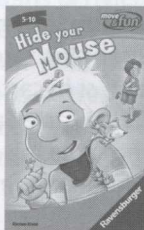
Dès que chacun a joué 5 fois, comptez qui a le plus de points. Chaque bulle d'air et chaque bouée de sauvetage rapporte 1 point. Qui sera le roi des chatons pêcheurs ?

Conseil : Les jeunes joueurs qui ne savent pas encore compter placent les cartes gagnées au fur et à mesure les unes contre les autres. Qui formera ainsi la plus longue ligne ?



© 2012 Ravensburger Spieleverlag

Vous voulez continuer à bouger avec « Move & Fun » ?



23 342 7



23 343 4

Fishing Kitty

NL



Ravensburger® spel nr. 23 344 1

Rek- en strekspel
voor 2 – 4 spelers **vanaf** 4 jaar.

Spelidee: Jutta Perkert en Monika Gohl
Illustratie: Oliver Freudenreich
Redactie: Monika Gohl

Samen plezier in bewegen met “Move & Fun”! Bij “Fishing Kitty!” probeer je viskaarten te vangen. Om sommige te pakken te krijgen, moet je je heel ver uittrekken. Maar houd daarbij goed je evenwicht en val niet in de rivier!

Inhoud:

2 blauwe koorden, 20 viskaarten (met 1, 2 of 3 luchtbellens),
3 reddingskaarten, 10 kattenkaarten

Poes Kitty en haar vriendjes vissen aan de rivier. Dat is helemaal niet zo makkelijk, want zoals de meeste katten zijn ze best wel bang voor water en willen niet graag nat worden. Om de vissen te pakken te krijgen, stappen de

katten desnoods ook met hun voor- of achterpoten in het water en strekken zich heeeel ver uit.

Welke kat lukt het, de meest waardevolle vissen te vangen?

Doel

Wie na vijf rondes de meeste punten heeft verzameld, is de winnaar.

Vorbereiding

Leg de beide koorden neer als grens van de rivier: zet daarvoor het kleinste kind achter een uitgelegd koord op de vloer en laat het zijn beide handen zo ver mogelijk naar voren strekken. Leg hier het andere koord als tegenoverliggende rivieroever neer. De 20 **viskaarten** en de drie **reddingskaarten** (met de kat in de reddingsboei) verdeel je open en goed geschud binnen de oevers in de “rivier”. De vissen hebben een verschillend aantal luchtbellens en zijn één tot drie punten waard.

De tien **kattenkaarten** geven aan, op welke manier wordt gevisd. Schud ze en leg ze als blinde stapel klaar.

Tip: als er volwassenen en kinderen meespelen, wordt de afstand van de koorden gemeten naar de grootste speler. Volwassenen of grote kinderen mogen maar vanaf één oever hengelen, kinderen vanaf beide oevers.

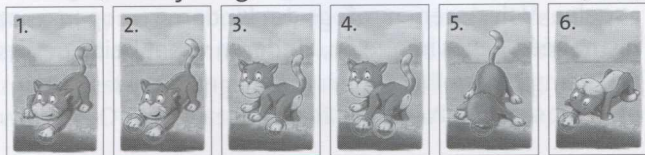
Spelregels

Beginnend met de jongste speler zijn jullie achter elkaar aan de beurt. Tijdens je beurt draai je de bovenste **kattenkaart** om. Op de aangegeven manier proberen jullie een **vis- of reddingskaart** te krijgen – maar slechts één kaart per beurt! Sta of kniel daarbij direct achter het koord.

Belangrijk is, dat je alleen de rivierbodem mag aanraken met de met een cirkel aangegeven lichaamsdelen. Niet aangegeven handen en voeten blijven achter het koord! En probeer altijd je evenwicht te bewaren – val dus niet in de rivier!

Je vist op de volgende manieren:

1. Houd een kaart **met één hand** vast.
2. Je mag **beide handen** gebruiken en binnen de rivier verder naar voren kruipen.
3. Trek met **één voet** een kaart achter het koord.
4. Een **hand en een voet** mogen de vloer tussen de koorden aanraken. Pak met je hand of trek met je voet een kaart aan land.
5. Trek met **je neus** een kaart tot aan het oeverkoord.
6. Om in deze positie te komen, ga je eerst op de vloer zitten, met je rug naar de oever. Dan steun je op



handen en voeten, zo dat je **billen in de lucht** zijn. Probeer **met één hand** een kaart te vangen.

Jullie kunnen het beste alle manieren een keer uitproberen. Je zult zien dat je bij sommige alleen maar dicht bij de oever kan vissen en bij sommige zelfs ver verwijderde kaarten te pakken krijgt.

Heb je een kaart aan wal gekregen? Geweldig, je mag hem houden! Natuurlijk proberen jullie zo veel mogelijk waardevolle kaarten te pakken te krijgen. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Val je om of raak je met een niet aangegeven lichaamsdeel de vloer, dan is je poging niet geldig. De volgende speler is aan de beurt en draait de volgende kattenkaart voor zijn hengelpoging om. In het geval jullie op de aangegeven manier geen kaart te pakken kunnen krijgen, is eveneens de volgende speler aan de beurt.



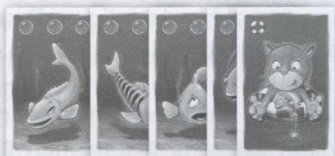
Als je een **reddingskaart** te pakken krijgt, mag je ze verzamelen en misschien later inzetten. Deze kaart maakt het mogelijk op een andere kattenmanier te vissen als de omgedraaide manier je niet bevalt. Je houdt de kaart echter wel voor je puntentelling.

Zijn de **kattenkaarten op**? Schud ze opnieuw (blind) en je kunt weer verder spelen.

Einde van het spel

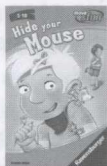
Als iedere speler vijf keer aan de beurt is geweest, tellen jullie wie de meeste punten heeft. Iedere luchtbel telt daarbij als een punt, reddingsboeien zijn ook een punt waard. Wie is de koning(in) van de kattenvissers?

Tip: jonge kinderen die nog niet kunnen tellen, leggen de kaarten zo op een rij, dat de volgende kaart de laatste luchtbel of reddingsboei aanraakt. Wie heeft de langste kaartenketting?



© 2012 Ravensburger Spieleverlag

Nog meer
„Move & Fun“
actie met:



23 342 7



23 343 4

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Ravensburger B.V. · Postbus 289
NL-3800 AG Amersfoort · info@ravensburger.nl

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger

229889