PÊCHEURS DE MOTS

Pour 2 à 4 joueurs dès 9 ans

Un jeu de Manfred Ludwig
Pour 1 à 4 joueurs
Dès 9 ans

Contenu

2 disques bleus
1 grille ronde
1 sablier
49 pions "lettre"
17 bateaux en bois

But du jeu

Scruter la mer et trouver des mots les plus longs possibles.

Préparation du jeu

Dans un premier temps, mettez à l'écart les pions de lettres avec au dos un drapeau anglais. Ils vous serviront plus tard pour jouer en anglais ou pour compliquer le jeu.

Chaque joueur reçoit les bateaux d'une même couleur.

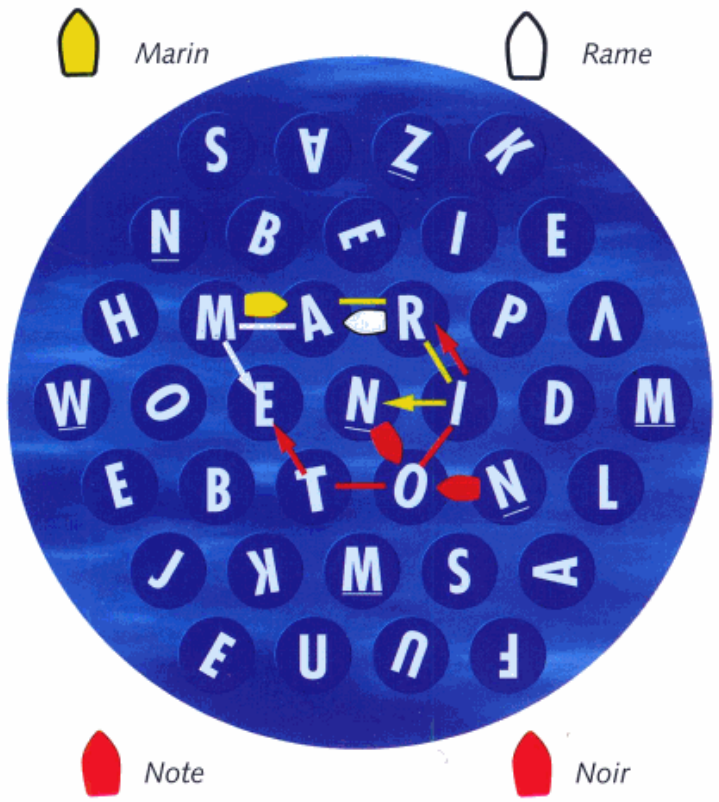
4 joueurs ➤ 3 bateaux
3 joueurs ➤ 4 bateaux
2 joueurs ➤ 5 bateaux

❶ placez la grille sur un disque.
❷ placez les pions lettres, face cachée dans les différents espaces vides.
Les voyelles (rouges) sont dispersées en premier, puis les consonnes (bleues) comblent tous les espaces restants. Il reste en sus 3 pions de lettres.
❸ Recouvrez l'ensemble avec le second disque
❹ Retournez les 3 disques et retirez le disque supérieur.
❺ La mer des mots est en place !

T.Nr. 2837900

Déroulement du jeu

La partie se déroule en 4 manches. A chaque manche, la mer des mots est renouvelée.
Dès que le sablier est retourné, les joueurs scrutent le plateau de jeu pour trouver des mots les plus longs possibles. Tout le monde joue en même temps.
Quand un joueur trouve un mot, il marque les 2 premières lettres de ce mot en plaçant un bateau entre les 2 lettres. Les lettres ainsi marquées ne sont plus réutilisables par un autre joueur, sauf si son mot part dans un autre sens.



Fin d'une manche

Dès que le sablier est écoulé, la manche s'arrête. Le premier qui le remarque crie STOP ! Et plus aucun bateau ne peut être posé. En commençant par le joueur qui a crié STOP, chacun annonce ses mots et compte 1 point par lettre.
Au bout de 4 manches, le joueur qui a le plus de points est le vainqueur.

VARIANTES

Pour faciliter le jeu

On peut donner plus de temps aux joueurs en retournant une fois de plus le sablier, ce qui laissera 6 mn au total.

Joker

on peut inventer aussi l'utilisation d'un Joker en laissant quelques trous vides dans la préparation de la pêche. Ces trous représentent n'importe quelle lettre pour les joueurs qui les utiliseront.

Pour augmenter la difficulté

On peut décider que chaque lettre n'est utilisable qu'une seule et unique fois.
Si un joueur est fort (surtout quand on joue à 2), ce dernier reçoit moins de bateaux et doit donc composer des mots plus longs pour rattraper les points.

Ce jeu peut être également joué seul

Préparer la pêche et trouver le plus de mots possibles en un temps record ou avec un minimum de bateaux ou en se fixant un objectif de points...

Pour jouer en anglais

Au moment de la préparation de la pêche, poser d'abord les voyelles, puis les lettres comportant un drapeau anglais puis les consonnes.

Règle originale mise en ligne par François Haffner
Janvier 2009

Un jeu de la collection jeuxSOC

Graphismes : Franz Vohwinkel
Concept du jeu et rédaction : TM-Spiele
© 1998 Franckh-**KOSMOS** Verlags-GmbH & Co., Stuttgart
Traduction des règles : Éveil et jeux
© 1999 **Tilsit** Éditions pour la version française.
37 route de Versailles 91160 - CHAMPLAN, France.
WWW.tilsit.fr

FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE

Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois. Risques d'ingestions ou d'inhalation des petits éléments.

TILSIT ÉDITIONS
KOSMOS®