

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



La pêche aux mots

À partir de 6 ans.

De 2 à 4 joueurs par jeu.

Durée d'une partie complète : 10 à 15 minutes.

Contenu : 71 cartes Mots (niveau 1 : 31, niveau 2 : 21, niveau 3 : 19), 3 cartes Ligne emmêlée, 3 cartes Poisson, 2 cartes Pêcheur, 2 cartes Règle.

But du jeu : Gagner le maximum de point en trouvant s'il y a ou non un mot commun aux 2 cartes de la table.

Principe du jeu :

Mettre les 2 cartes Pêcheur près du centre de la table ; prendre une famille de cartes (en fonction du niveau), ajouter les cartes Poisson et Ligne emmêlée, mélanger les cartes, puis les partager entre les joueurs et les mettre en pile, mots cachés.

Le premier joueur retourne la carte du dessus de son paquet et la pose au centre de la table.

Le deuxième joueur fait de même.

- S'il y a un mot commun, le premier joueur à l'annoncer oralement sans taper sur une carte Pêcheur gagne la carte.
- Sinon, il faut vite taper (sans parler) sur le pêcheur sans poisson. Le plus rapide gagne la carte.
- S'il y a le mot «poisson» ou le mot «pêche», il faut vite taper sur le pêcheur avec un poisson et l'annoncer. Le plus rapide gagne la carte.
- Carte Ligne emmêlée : on ne peut parler ou taper pendant un tour de jeu. La carte est mise de côté.
- Carte Poisson (4 points) : le plus rapide à taper sur le pêcheur avec un poisson gagne la carte.

La carte gagnée est la carte posée en premier, pour varier les mots. Et le joueur suivant retourne une carte...

En cas d'erreur, on ne peut gagner la carte proposée (et plus, voir les variantes).

Quand toutes les cartes ont été gagnées (le gagnant du dernier défi gagne les 2 cartes), chacun compte ses points (indiqués sur le poisson, de chaque carte Mot). Le joueur ayant le plus de points gagne la partie.

Variantes :

- On peut garder la même carte en référence au lieu de changer à chaque fois, pour faire travailler la mémorisation des mots. On ne prendra pas cependant une carte avec «pêche» ou «poisson».
- Dès qu'un joueur fait une erreur (il parle au lieu de taper, tape sur le mauvais pêcheur, n'avait pas vu un mot clé...), il doit rendre une carte gagnée (niveau plus fort). D'où l'intérêt de rendre des cartes de faible valeur. Pour 2 joueurs, l'autre gagne la carte.
- On peut ne compter que les cartes gagnées et non les points. Carte Poisson = 2 cartes.
- On joue avec un seul tas pour la partie au lieu d'avoir un tas pour chaque joueur.
- Niveau découverte : un joueur retourne une carte et doit lire les mots sans erreurs pour la gagner. Puis c'est au joueur suivant...
- On pourrait jouer à la règle du mistigri et préparant des paires de cartes ayant un mot commun, plus la carte Ligne emmêlée.