



C'est la panique dans la rivière !

Le moment que tous les **pêcheurs** attendent avec impatience est arrivé: le grand **concours de pêche** annuel ! Pêcheurs de tous horizons affluent au bord de l'eau avec sur le dos leurs plus belles **cannes à pêche**, leurs meilleurs **appâts** et leurs **montages** les plus secrets !

Tous vont s'affronter autour de leur sport préféré la pêche à la ligne. Certains préféreront la **pêche au coup** d'autres la **pêche au lancer**, mais carnassiers et poissons blancs seront au rendez-vous et peut-être les plus chanceux arriveront-ils à capturer les trois poissons records : le terrible **Brochet**, l'énorme **Carpe** ou encore l'impressionnant **Silure** !



Il va falloir maintenant **choisir la bonne technique** pour capturer un maximum de poissons et remporter la coupe ! Mais attention car **Séquana, la déesse de la rivière** n'est là pour vous faciliter la tâche et ses interventions bouleverseront la vie aquatique !



FICHE TECHNIQUE :

A partir de 7 ans
De 2 à 8 joueurs
Parties de 30 à 90 mn.

~~~~~

La boîte contient :  
35 cartes poissons  
99 cartes matériels  
48 cartes attaque/défense  
9 cartes Sequana  
1 règle du jeu.



Prix public : 21 Euros  
Disponibilité : Nov 2007



**Le Jeu du Pêcheur**  
22 allée Claude Monet  
92300 LEVALLOIS-PERRET



# Règle du Jeu

**Le jeu du Pêcheur est un jeu de carte pour 2 à 8 joueurs à partir de 7 ans.**

Il peut se jouer **au bord de l'eau** en attendant la "touche" **ou à la maison** quand le temps ne permet pas de pratiquer notre loisir préféré...

Le principe du jeu est assez simple, **chaque joueur incarne un pêcheur**. Devant lui se trouve la plus belle rivière de France, où poissons en tous genres : gardons, tanches, carpes, brochets, perches... nagent tranquillement. Des cartes poissons sont donc mise en place dans la rivière. Chaque pêcheur va devoir faire son possible pour **mettre ces poissons dans sa bourriche !**

Pour cela il va devoir collecter dans sa main les **"articles de pêche"** nécessaires à la capture du poisson : une canne et un appât pour les petits poissons, plus un montage et un accessoire pour les plus gros trophées ! Petit problème, chaque poisson demandera des articles différents **et oui, on ne capture pas un gardon de la même manière qu'un sandre !**

Une fois vos articles réunis vous pourrez lancer votre ligne à l'eau et essayer de capturer votre poisson, mais pensez vous que vos adversaires vous laisseront faire ? Ils auront à leur disposition nombre de **cartes attaque**, comme une "Boite de conserve" ou un "Emmelage", pour vous embêter. A vous de faire provision de **cartes de défense**, comme le célèbre "Garde-Pêche" pour vous aider !

A la fin de la partie celui qui aura capturé le plus de poissons dans sa bourriche gagne le concours ; les points des poissons seront comptabilisés et tous les poissons seront remis à l'eau !



## Une triple dimension de Jeu !

**Ce jeu de cartes a été développé en collaboration avec des pêcheurs, des amateurs de jeux et l'Ecole de pêche agréée du 92 afin de permettre une triple accessibilité du jeu :**

**Un premier niveau pour les joueurs en tous genres qui ne connaissent pas spécialement la pêche** mais qui veulent passer un bon moment. En effet, le système d'icônes situées sur les cartes ne nécessitent pas de connaissance particulière des techniques de pêche et permettent de jouer simplement. Lire la règle du jeu et suivre les indications sur les cartes suffit amplement à s'amuser.

**Un second niveau pour les pêcheurs "joueurs", qui retrouveront des techniques de pêche réalistes et en rapport véritablement avec les poissons recherchés.** Ils pourront donc tout en jouant utiliser leurs techniques habituelles ou en découvrir de nouvelles.

**Un troisième niveau enfin pour l'apprentissage de la pêche par des jeunes des écoles de pêche.** En effet, en raison des conditions climatiques défavorables, il est parfois impossible de pratiquer en extérieur la pêche. Or le Jeu du pêcheur a été développé pour constituer un outil pédagogique exceptionnel dans le cadre des Ecoles de Pêche. Il permet d'occuper ce temps libre et d'apporter au cours du jeu, un discours d'apprentissage en rapport avec les techniques enseignées. De plus, le jeune pêcheur peut de lui-même utiliser les cartes comme pense-bête pour réaliser un montage de pêche car chaque élément y est détaillé.

**Les commentaires de chaque carte permettent la découverte d'un poisson ou d'une technique, un véritable guide de pêche en poche !**