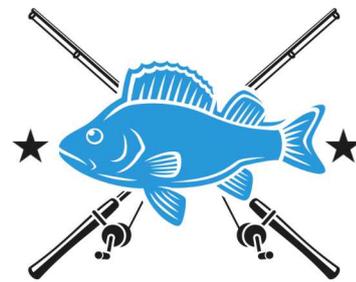


# Jeu du PECHEUR



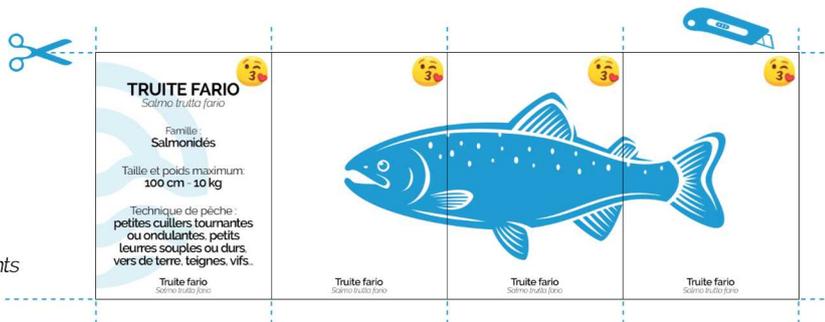
## Règles du jeu

De 2 à 6 personnes, à partir de 5 ans.

Durée de la partie de pêche : environ 15 minutes si ça mord bien !

### Prépare ton matériel de pêche

- Télécharge tous les documents (règles du jeu et "planches poissons").
- Imprime les documents (idéalement sur du papier cartonné).
- Découpe toutes les cartes (avec des ciseaux à bouts ronds pour les enfants ou plus rapide : un cutter mais uniquement pour les parents).



"fiche poisson"



"visuel poisson"

émoticon

noms du poisson

### Identifie les cartes poissons

Pour chaque poisson, il existe 2 types de cartes :

- 1 "fiche poisson" (noms du poisson, taille et poids maximum, techniques de pêche).
- 3 "visuels poisson" (la tête, le corps et la queue).

Un poisson "complet" est donc composé de 4 cartes (la "fiche poisson" et les 3 cartes qui forment le corps du poisson).

Tu peux identifier les 4 cartes d'un poisson "complet" par :

- la morphologie du poisson,
- ses noms (situés en bas de chaque carte)
- un émoticon jaune (situé en haut à droite de chaque carte)

### Cartes spécifiques

Le Jeu du pêcheur comporte également des cartes spéciales pour pimenter le jeu !

- 6 cartes "Bonne pêche" qui aident à mieux pêcher (identifiables par un émoticon vert),
- 6 cartes "Accident de pêche" qui ralentissent la partie de pêche (émoticon rouge),
- des cartes JOKER pour vous aider à compléter les visuels de vos poissons (émoticon bleu).



cartes "Bonne pêche"



cartes "Accident de pêche"



cartes JOKER

### Consignes de pêche

Les pêcheurs doivent toujours avoir 4 cartes en main (cachées des autres pêcheurs).

Dès qu'un pêcheur pose ou échange une carte, il en reprend une nouvelle dans la pioche.

Pour commencer ta pêche, il faut que tu poses une "fiche signalétique" devant toi. (tu pourras en poser plusieurs au cours de ta partie de pêche).

Tu pourras compléter tes poissons à chaque tour avec :

- les "visuels poisson" correspondant aux "fiches signalétiques" déjà posées,
- une carte JOKER maximum par poisson.

Le plus jeune pêcheur commence !

### Installe ton matériel de pêche

Mélange les cartes puis distribue 4 cartes par personne.

Le reste des cartes (faces cachées) forme la pioche.

Le premier pêcheur pose devant lui une "fiche poisson".

Si il n'en n'a pas : il pose une de ses 4 cartes à côté de la pioche et en tire une nouvelle.

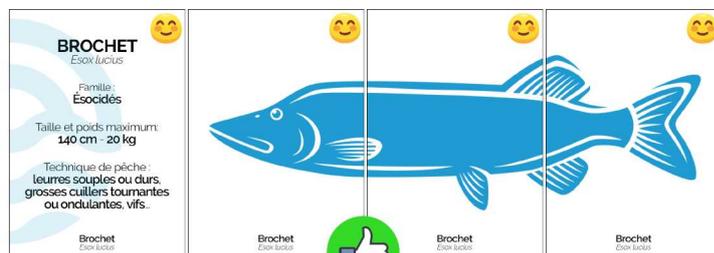
Puis c'est au pêcheur suivant de jouer !

Pour continuer de pêcher, il faut soit :

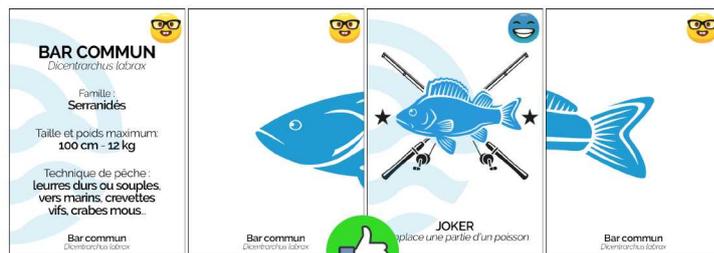
- poser sa 1<sup>er</sup> "fiche poisson" ou une nouvelle,
- ou poser un "visuel poisson" correspondant à une "fiche poisson" déjà posée,
- ou compléter un poisson avec une carte JOKER.
- ou utiliser une carte "Bonne pêche" pour pêcher plus vite,
- ou donner une carte "Accident de pêche" à un autre joueur pour le ralentir,
- ou reposer une de tes cartes dans la pioche et en tirer une nouvelle.

### Fin de partie de pêche

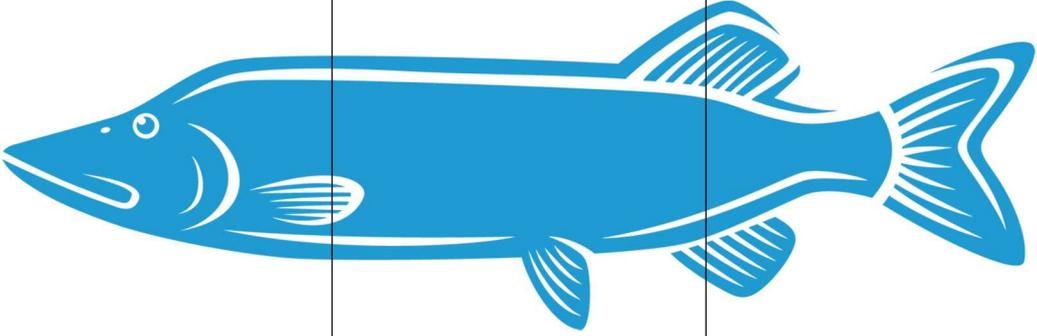
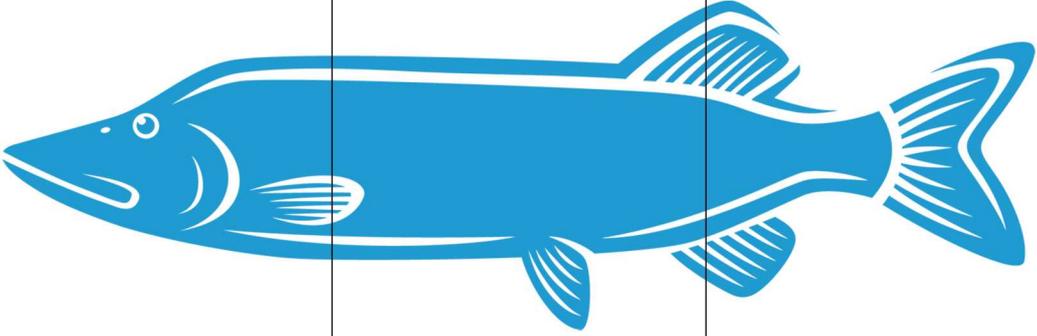
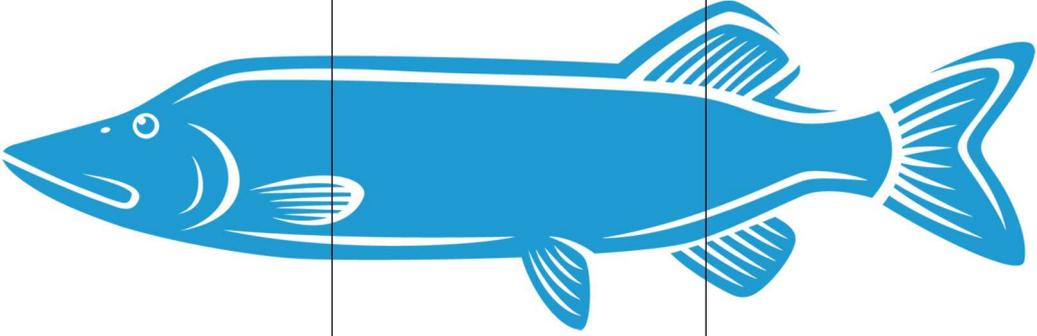
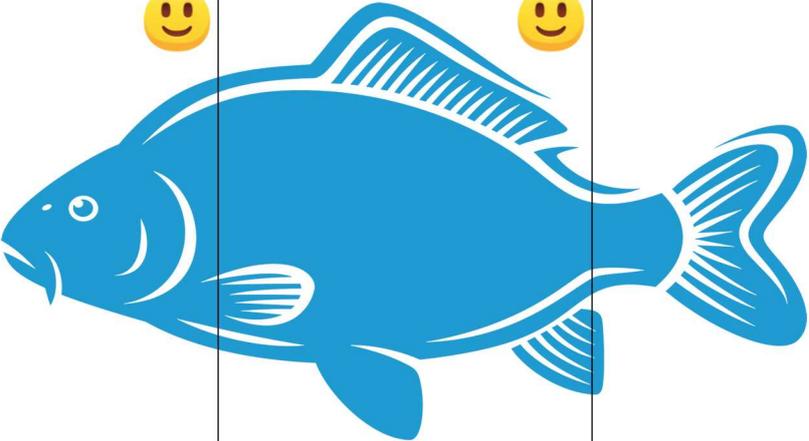
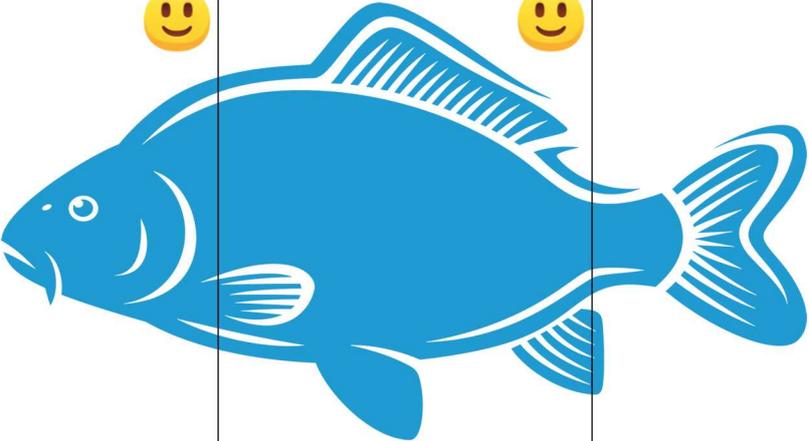
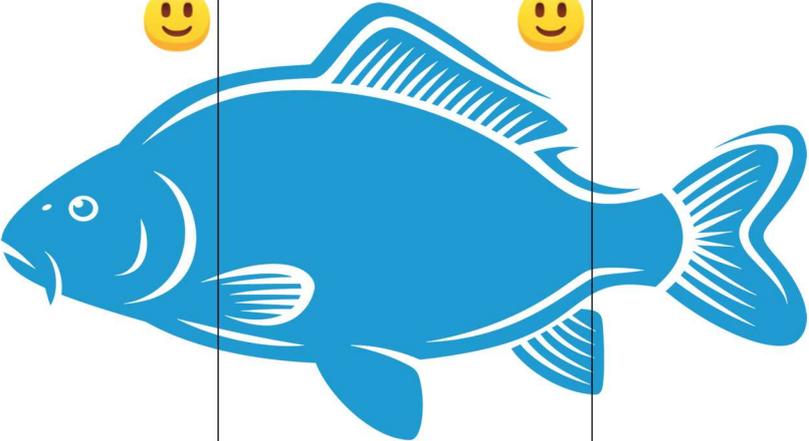
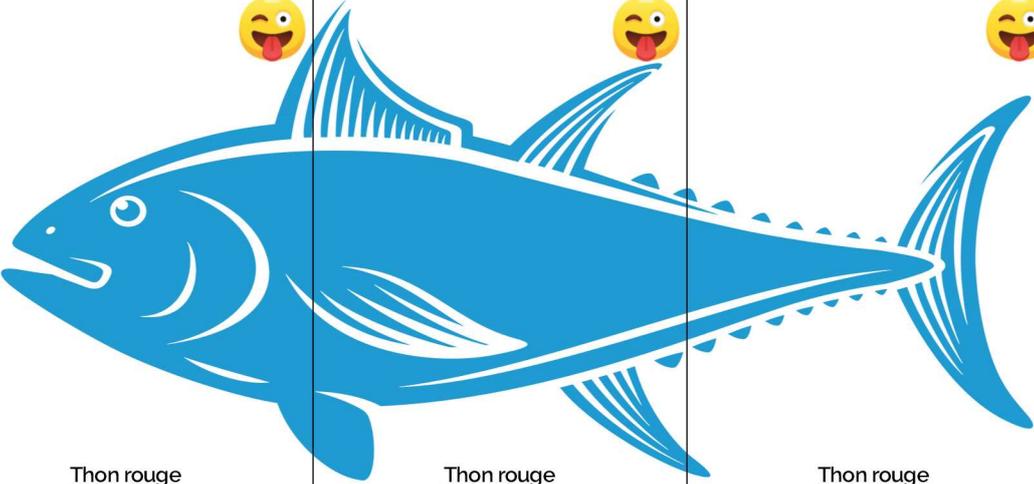
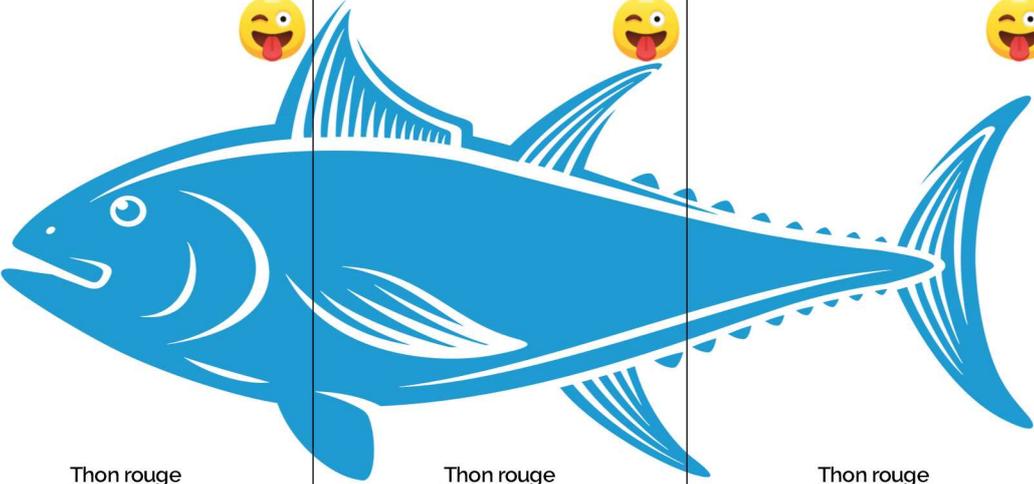
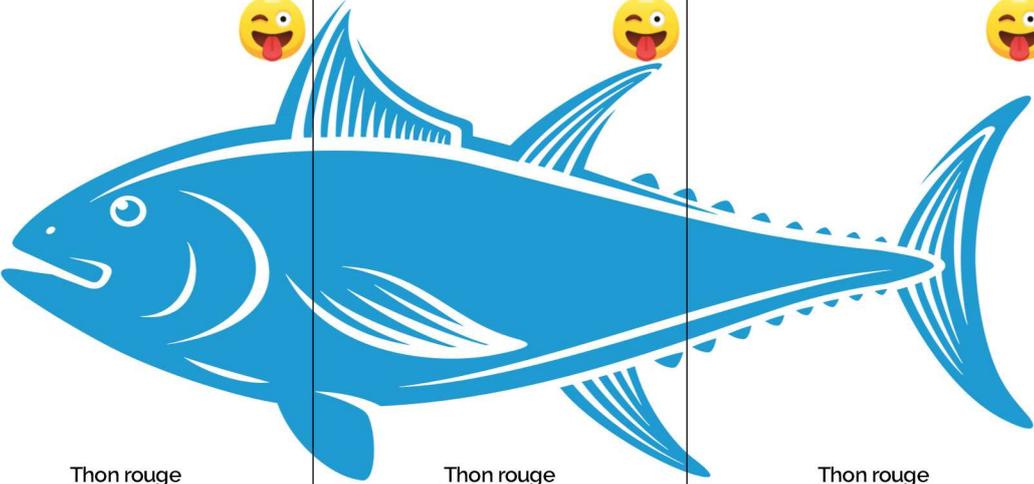
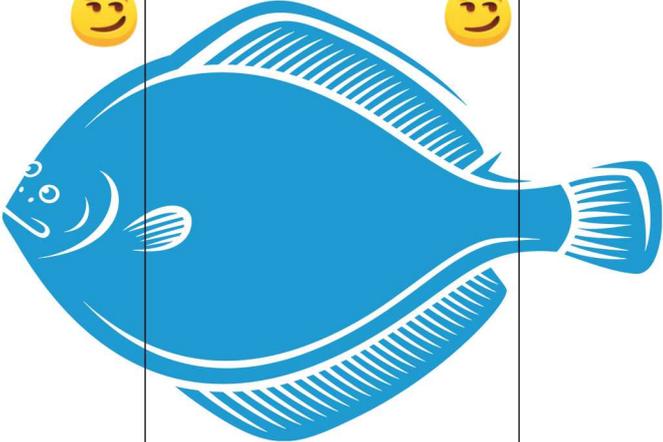
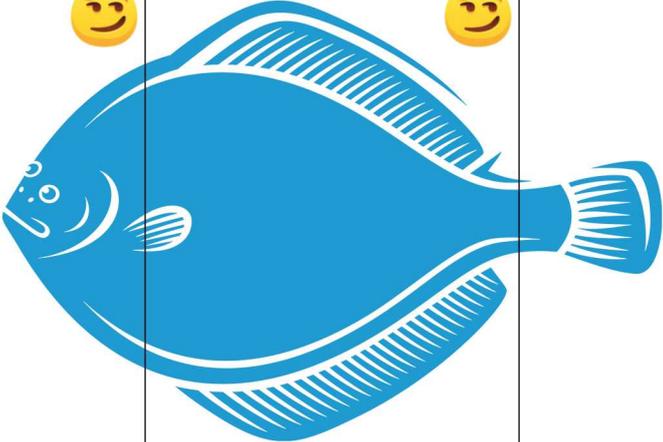
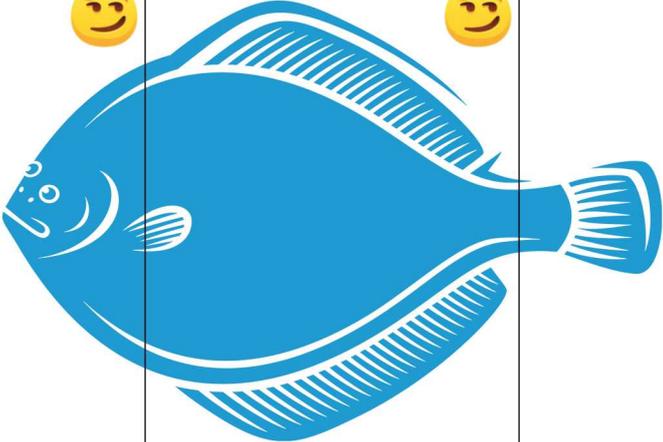
Si tu as réussi à compléter 2 poissons : tu as gagné la partie de pêche !



poisson complet "fiche poisson" + 3 "visuels poisson"



poisson complet "fiche poisson" + 2 "visuels poisson" + 1 carte JOKER

<p><b>BROCHET</b> <i>Esox lucius</i></p> <p>Famille : <b>Ésocidés</b></p> <p>Taille et poids maximum: <b>140 cm - 20 kg</b></p> <p>Technique de pêche : <b>leurrés souples ou durs, grosses cuillers tournantes ou ondulantes, vifs...</b></p> <p>Brochet <i>Esox lucius</i></p>	 <p>Brochet <i>Esox lucius</i></p>	 <p>Brochet <i>Esox lucius</i></p>	 <p>Brochet <i>Esox lucius</i></p>
 <p>Carpe <i>Cyprinus carpio</i></p>	 <p>Carpe <i>Cyprinus carpio</i></p>	 <p>Carpe <i>Cyprinus carpio</i></p>	<p><b>CARPE</b> <i>Cyprinus carpio</i></p> <p>Famille : <b>Cyprinidés</b></p> <p>Taille et poids maximum: <b>110 cm - 35 kg</b></p> <p>Technique de pêche : <b>bouillettes, maïs, noix tigrées, pellets...</b></p> <p>Carpe <i>Cyprinus carpio</i></p>
<p><b>THON ROUGE</b> <i>Thunnus thynnus</i></p> <p>Famille : <b>Scombridés</b></p> <p>Taille et poids maximum: <b>270 cm - 370 kg</b></p> <p>Technique de pêche : <b>gros leurrés durs, cuillers à jigger, vifs ou poissons morts...</b></p> <p>Thon rouge <i>Thunnus thynnus</i></p>	 <p>Thon rouge <i>Thunnus thynnus</i></p>	 <p>Thon rouge <i>Thunnus thynnus</i></p>	 <p>Thon rouge <i>Thunnus thynnus</i></p>
 <p>Turbot <i>Psetta maxima</i></p>	 <p>Turbot <i>Psetta maxima</i></p>	 <p>Turbot <i>Psetta maxima</i></p>	<p><b>TURBOT</b> <i>Psetta maxima</i></p> <p>Famille : <b>Scotophthalmidés</b></p> <p>Taille et poids maximum: <b>100 cm - 20 kg</b></p> <p>Technique de pêche : <b>vifs, leurrés souples, crevettes, crabes, moules ...</b></p> <p>Turbot <i>Psetta maxima</i></p>



## ABLETTE

*Alburnus alburnus*

Famille :  
**Cyprinidés**

Taille et poids maximum:  
**25 cm - 0,250 kg**

Technique de pêche :  
**vers de vase,  
asticots, pinkies,  
pâte synthétique...**

Ablette  
*Alburnus alburnus*



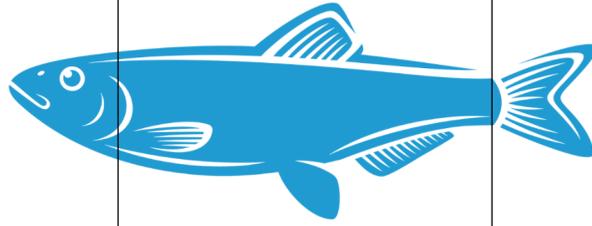
Ablette  
*Alburnus alburnus*



Ablette  
*Alburnus alburnus*



Ablette  
*Alburnus alburnus*



## SILURE

*Silurus glanis*

Famille :  
**Siluridés**

Taille et poids maximum:  
**275 cm - 130 kg**

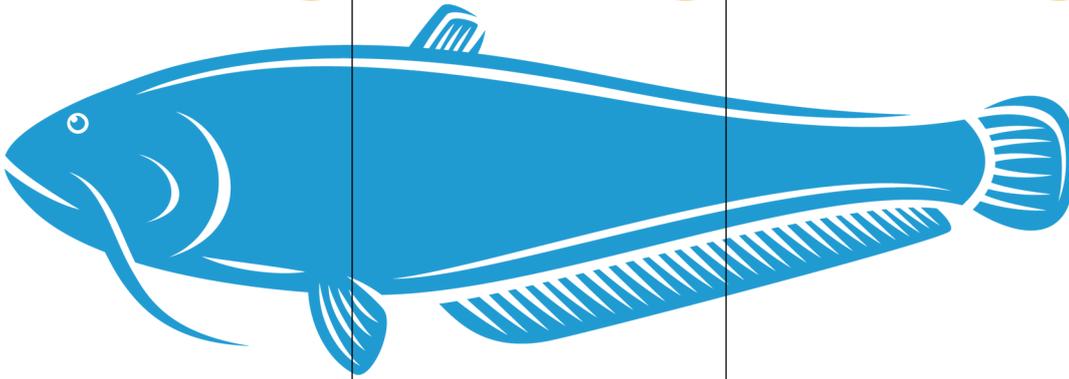
Technique de pêche :  
**vifs, leurres durs ou souples,  
cuillers tournantes ou  
ondulantes, teasers,  
vers de terre, pellets...**

Silure  
*Silurus glanis*

Silure  
*Silurus glanis*

Silure  
*Silurus glanis*

Silure  
*Silurus glanis*



## SANDRE

*Stizostedion lucioperca*

Famille :  
**Percidés**

Taille et poids maximum:  
**110 cm - 14 kg**

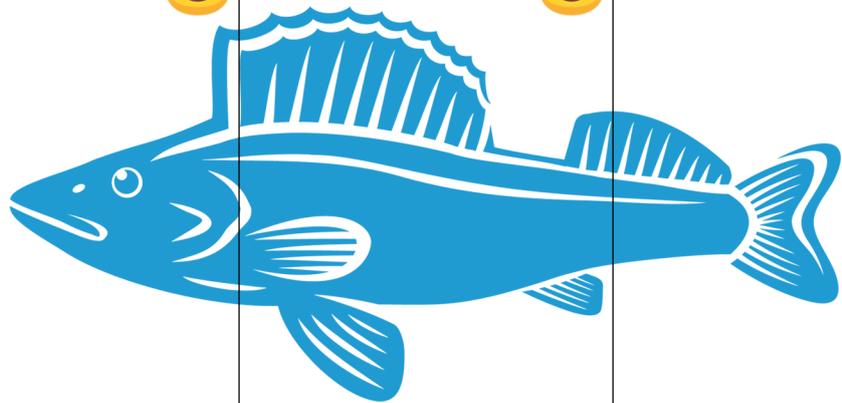
Technique de pêche :  
**leurre souples ou durs,  
vifs, morts maniés,  
vers de terres...**

Sandre  
*Stizostedion lucioperca*

Sandre  
*Stizostedion lucioperca*

Sandre  
*Stizostedion lucioperca*

Sandre  
*Stizostedion lucioperca*



## ESPADON

*Xiphias xiphias*

Famille :  
**Xiphiidés**

Taille et poids maximum:  
**450 cm - 500 kg**

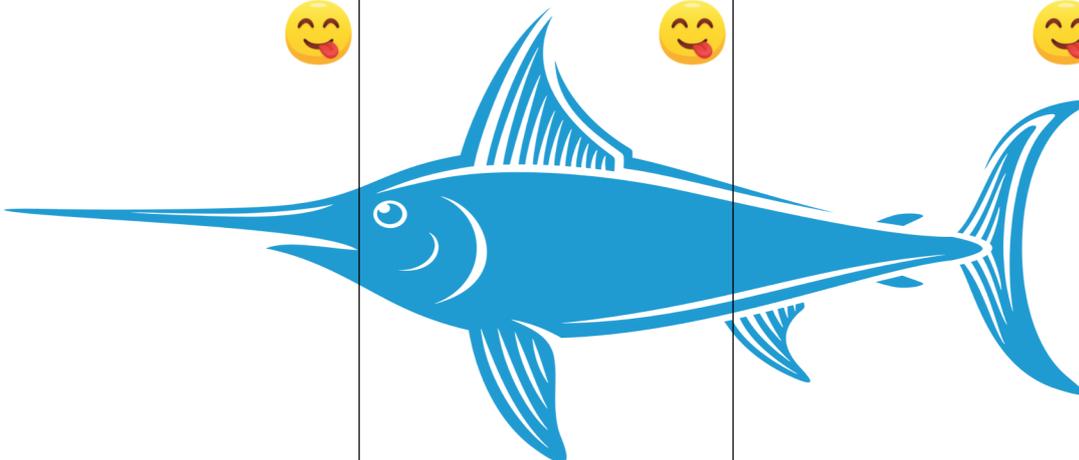
Technique de pêche :  
**Vifs, calamars,  
leurre souples ou durs...**

Espadon  
*Xiphias xiphias*

Espadon  
*Xiphias xiphias*

Espadon  
*Xiphias xiphias*

Espadon  
*Xiphias xiphias*





# TANCHE

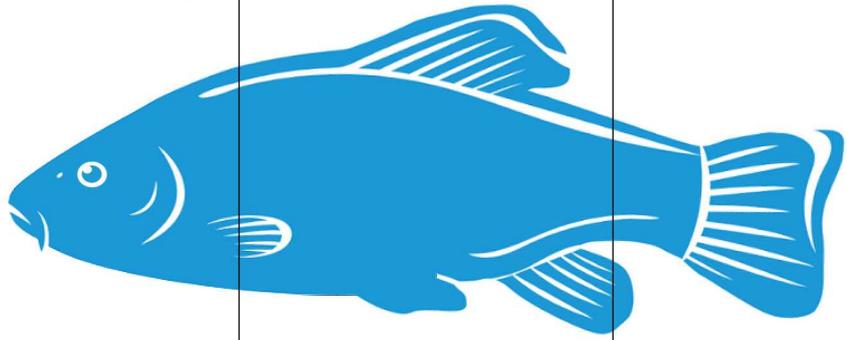
*Tinca Tinca*

Famille :  
**Cyprinidés**

Taille et poids maximum:  
**65 cm - 5 kg**

Technique de pêche :  
**vers de terre, maïs,  
asticots, pellets  
mini bouillettes...**

Tanche  
*Tinca tinca*



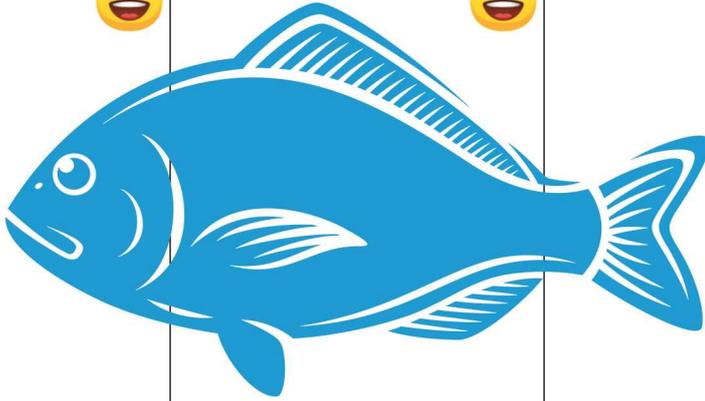
Tanche  
*Tinca tinca*



Tanche  
*Tinca tinca*



Tanche  
*Tinca tinca*



Dorade royale  
*Sparus aurata*



Dorade royale  
*Sparus aurata*



Dorade royale  
*Sparus aurata*



# DORADE ROYALE

*Sparus aurata*

Famille :  
**Sparidés**

Taille et poids maximum:  
**60 cm - 7 kg**

Technique de pêche :  
**Vers marins, moules,  
couteaux, crabes...**

Dorade royale  
*Sparus aurata*



# TRUITE FARIO

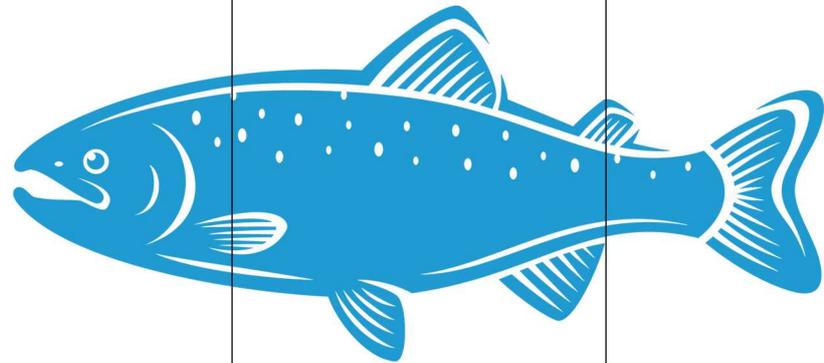
*Salmo trutta fario*

Famille :  
**Salmonidés**

Taille et poids maximum:  
**100 cm - 10 kg**

Technique de pêche :  
**petites cuillers tournantes  
ou ondulantes, petits  
leurres souples ou durs,  
vers de terre, teignes, vifs...**

Truite fario  
*Salmo trutta fario*



Truite fario  
*Salmo trutta fario*



Truite fario  
*Salmo trutta fario*



Truite fario  
*Salmo trutta fario*



Perche  
*Perca fluviatilis*



Perche  
*Perca fluviatilis*



Perche  
*Perca fluviatilis*



# PERCHE

*Perca fluviatilis*

Famille :  
**Persidés**

Taille et poids maximum:  
**60 cm - 4 kg**

Technique de pêche :  
**cuillers tournantes,  
leurres souples ou durs,  
vifs, vers de terre...**

Perche  
*Perca fluviatilis*

## ESTURGEON COMMUN

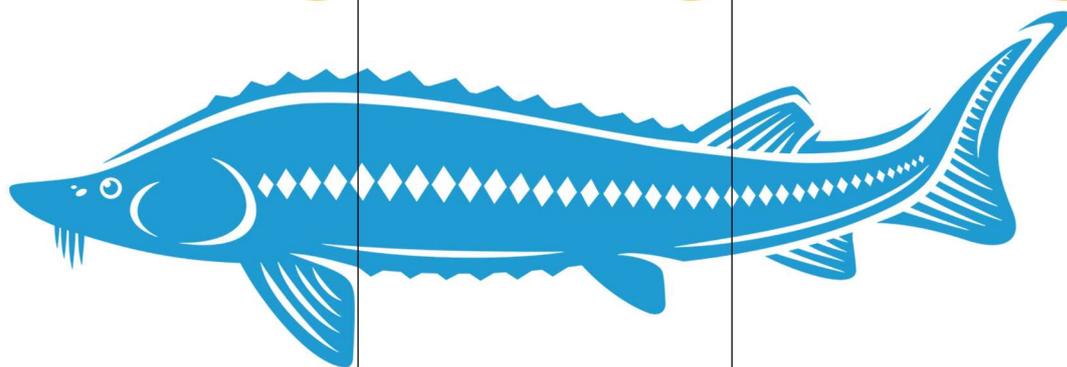
*Acipenser sturio*

Famille :  
Acipenseridés

Taille et poids maximum:  
350 cm - 500 kg

Technique de pêche :  
écrevisses, pellets,  
moules, dés de jambon,  
lards fumés, poissons morts,  
bouillettes...

Esturgeon commun  
*Acipenser sturio*



Esturgeon commun  
*Acipenser sturio*

Esturgeon commun  
*Acipenser sturio*

Esturgeon commun  
*Acipenser sturio*

## SAUMON ATLANTIQUE

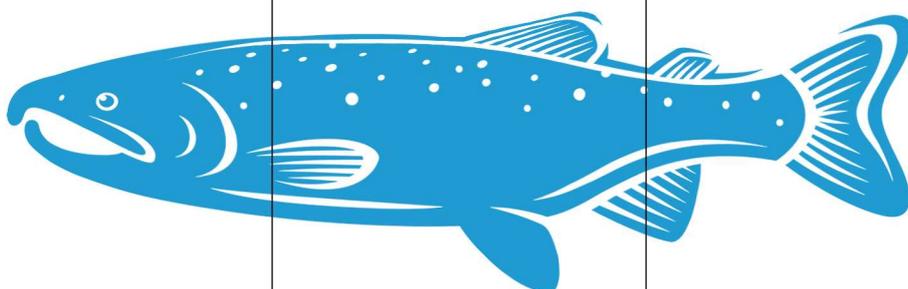
*Salmo salar*

Famille :  
Salmonidés

Taille et poids maximum:  
110 cm - 15 kg

Technique de pêche :  
morts maniés, crevettes,  
cuillers ondulantes  
ou tournantes, devons,  
leurres durs...

Saumon atlantique  
*Salmo salar*



Saumon atlantique  
*Salmo salar*

Saumon atlantique  
*Salmo salar*

Saumon atlantique  
*Salmo salar*

## BAR COMMUN

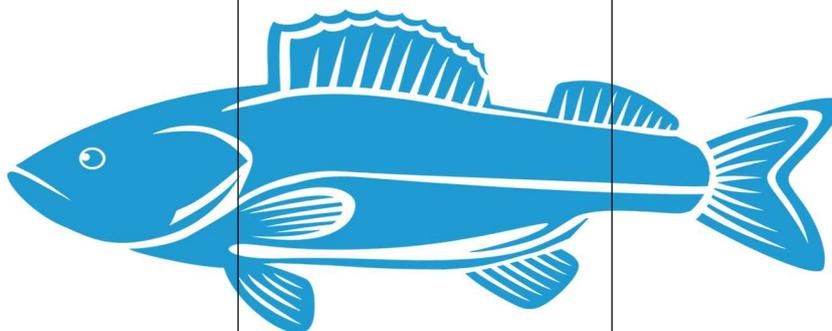
*Dicentrarchus labrax*

Famille :  
Serranidés

Taille et poids maximum:  
100 cm - 12 kg

Technique de pêche :  
leurres durs ou souples,  
vers marins, crevettes  
vifs, crabes mous...

Bar commun  
*Dicentrarchus labrax*



Bar commun  
*Dicentrarchus labrax*

Bar commun  
*Dicentrarchus labrax*

Bar commun  
*Dicentrarchus labrax*

## PIRANHA ROUGE

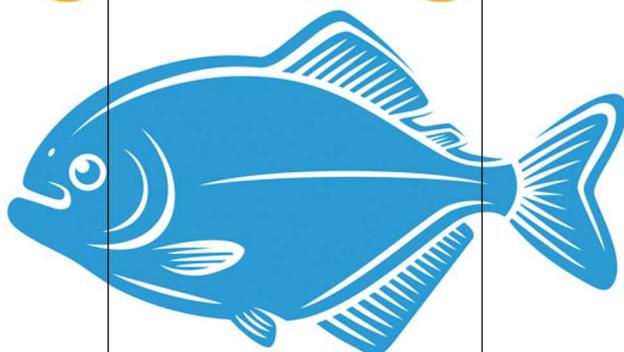
*Pygocentrus nattereri*

Famille :  
Serrasalmidés

Taille et poids maximum:  
50 cm - 4 kg

Technique de pêche :  
streamers, poppers,  
vifs, morceaux de viandes  
ou de poissons...

Piranha rouge  
*Pygocentrus nattereri*

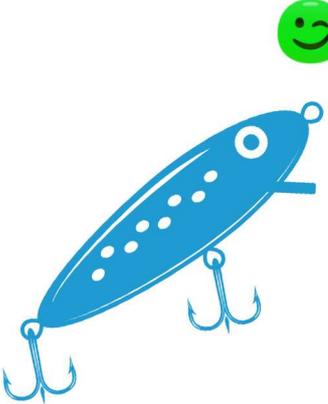
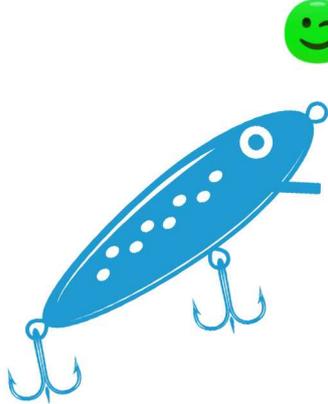
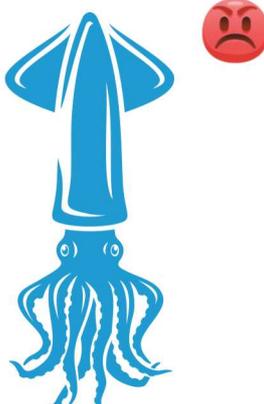
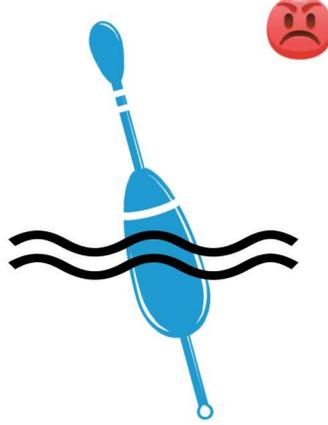
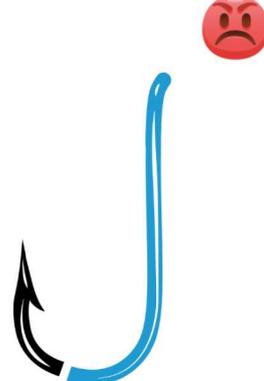
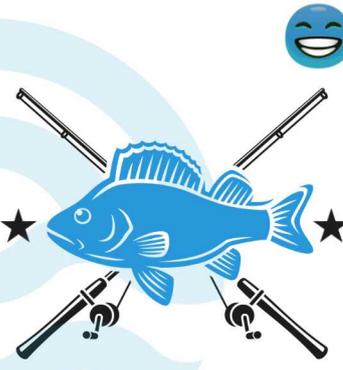
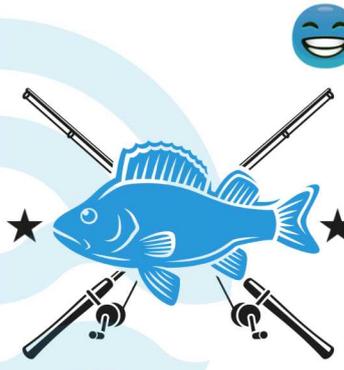
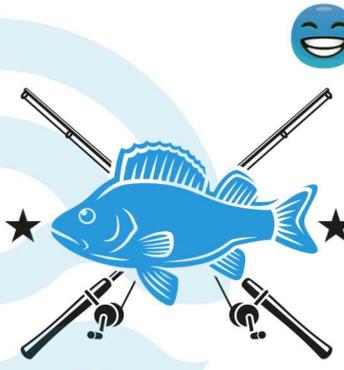
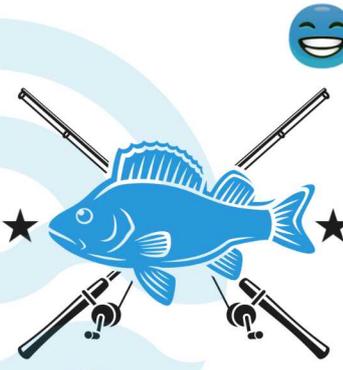


Piranha rouge  
*Pygocentrus nattereri*

Piranha rouge  
*Pygocentrus nattereri*

Piranha rouge  
*Pygocentrus nattereri*

Piranha rouge  
*Pygocentrus nattereri*

 <p><b>JOKER</b> <i>rejoue encore une fois</i></p>	 <p><b>JOKER</b> <i>rejoue encore une fois</i></p>	 <p><b>SUPER JOKER</b> <i>rejoue deux fois</i></p>	 <p><b>SUPER JOKER</b> <i>rejoue deux fois</i></p>
 <p><b>Change de leurre</b> <i>échange cette carte avec un autre joueur</i></p>	 <p><b>Change de leurre</b> <i>échange cette carte avec un autre joueur</i></p>	 <p><b>J'en pince pour toi !</b> <i>passe 1 tour</i></p>	 <p><b>Tache, pistache !</b> <i>passe 1 tour</i></p>
 <p><b>Accroché au fond !</b> <i>passe 2 tours</i></p>	 <p><b>Accroché au fond !</b> <i>passe 2 tours</i></p>	 <p><b>Fausse touche !</b> <i>passe 1 tour</i></p>	 <p><b>Cassé !</b> <i>passe 1 tour</i></p>
 <p><b>JOKER</b> <i>remplace une partie d'un poisson</i></p>	 <p><b>JOKER</b> <i>remplace une partie d'un poisson</i></p>	 <p><b>JOKER</b> <i>remplace une partie d'un poisson</i></p>	 <p><b>JOKER</b> <i>remplace une partie d'un poisson</i></p>