

FAST Fishing



Fast Fishing is a team-up game for preschoolers. Your child will have fun rolling the die and moving both a fishing boat and the fish they are pursuing, and they'll be learning along the way!

- fine motor skills • color matching • following directions
- taking turns • decision making

Includes:

- 4 Fish Movers
- 2 Fisher Movers
- 1 Color Die
- 1 Boat
- 1 Game Board

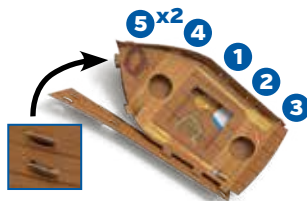


Get to Know the Game

First, follow the instructions to assemble the boat.



Step 1: Carefully punch out the two boat sections.



Step 2: Fold one side of the boat.

Step 3: Insert the tabs into the side of the boat, in the order shown. Note: The front has two tabs.



Step 4: Follow the same steps for the other side of the boat.



The boat is ready to go!

Before you play, look at the pieces with your child. Roll the die and match the colors to the fish and fishers. Look at the river tiles and talk about the different people and animals and what they are doing.

Instructions

Object

The fishers and the fish are racing along the river, and players choose which team they want to be on. The fishers try to catch the fish, while the fish try to reach the ocean and escape!

Set Up

- Assemble the three river tiles to make the game board, and place it in the center of the play area. Use the sides of the tiles that **do not** show the fish and boat symbols. (The fish and boat symbols are used for alternate setups, explained later.)



- Place each fish on the starting spot of the matching color.
- Place the fishers in the boat and place the boat just off the edge of the starting tile that has the dock.



- Each player chooses whether they want to play on the fish team or the fisher team. Players may be on different teams, or they may all play on the same team!

Important: Always use both of the fishers and all four of the fish, no matter how many players there are.

How to Play

On your turn, roll the die. What did you roll?

If you rolled a color that matches a fish, move that fish one space forward (across one wavy line). If the fish reaches the ocean (moves off the board), it escapes and can no longer be caught by the fishers.

If you rolled a color that matches a fisher, move the boat forward one space, as determined by the front tip of the boat. If the boat moves onto a space with one or more fish, all fish on that space are caught! Place the fish in the boat.

Special Cases

If you rolled a color that matches a fish that has already escaped, you must choose one fish that is still on the board to move forward. Choose carefully!

If you rolled a color that matches a fish that has already been caught, move the boat forward one space. Lucky fishers!

Winning

The game ends when all fish have either reached the ocean or been caught by the fishers. If three or more fish escaped into the ocean, the fish team wins. If three or more fish were caught, the fisher team wins. If two fish escaped and two fish were caught, both teams win!

Alternate Game Setups

To make the game easier for the fish, flip over the ending river tile so that the fish symbol is face up.

To make the game easier for the fishers, flip over the beginning river tile so that the boat symbol is showing.

Solo Play

Your child can play on their own by choosing a team and rolling the die on every turn!

Additional Notes

- When kids have a choice of which fish to move, encourage them to think strategically. For example, if they are on the fish team, they will want to move a fish that is closer to being caught.
- Encourage children to describe what they see on the game board, and to say out loud which fish should move whenever the die is rolled. This will reinforce their ability to identify colors.
- Younger players might feel strong emotions when the boat closes in on the fish. Let them know that it's okay to lose a game, but be ready to let them change teams during the game if emotions run too high.



Allez les P'tits Poissons est un jeu d'équipe pour les enfants d'âge préscolaire. Votre enfant s'amusera à lancer le dé et à déplacer les poissons, mais aussi le bateau à leur poursuite. Ils apprendront beaucoup de ce voyage !

Contient :

- 4 jetons Poisson
- 2 jetons Pêcheur
- 1 dé coloré
- 1 bateau
- 1 plateau de jeu

- **développer la motricité fine**
- **reconnaître des couleurs**
- **suivre des directions**
- **attendre son tour**
- **prendre une décision**

Principe du jeu

D'abord, suivez les instructions pour assembler le bateau.

Étape 1 : Découpez soigneusement les deux parties du bateau.

Étape 2 : Pliez un côté du bateau.

Étape 3 : Insérez les languettes sur le côté du bateau dans l'ordre indiqué. Remarque : Deux languettes sont présentes sur le devant.

Étape 4 : Suivez les mêmes étapes pour l'autre côté du bateau. Le bateau est prêt à embarquer !

Avant de jouer, jetez un œil aux différentes pièces avec votre enfant. Lancez le dé et montrez à votre enfant que la couleur est la même que tel poisson ou tel pêcheur. Observez les pièces de rivière, parlez des différentes personnes et animaux et de ce qu'ils font.

Instructions

Objets

Une course de vitesse s'engage entre les pêcheurs et les poissons. Chaque joueur choisit une équipe. Les pêcheurs essaient d'attraper les poissons, tandis que les poissons essaient de rejoindre l'océan pour s'enfuir !

Mise en place

- Assemblez trois pièces de rivière pour former le plateau de jeu, puis placez-le au centre de la zone de jeu. Utilisez le côté des pièces où les symboles de poisson et de bateau n'apparaissent pas.
- Placez chaque poisson sur le point de départ de la couleur correspondante.
- Placez les pêcheurs dans le bateau, puis placez celui-ci sur le bord de la pièce de départ avec le quai.
- Chaque joueur décide s'il veut faire partie de l'équipe des poissons ou des pêcheurs. Les joueurs peuvent s'affronter, ou bien être dans la même équipe !

Important : Utilisez toujours les deux pêcheurs et les quatre poissons, peu importe le nombre de joueurs.

Règles du jeu

À votre tour, lancez le dé. Quel est le résultat ?

S'il s'agit d'une couleur correspondant à un poisson, avancez-le d'une case (après une vague). Si le poisson atteint l'océan (s'il sort du plateau), il s'échappe et ne peut plus être attrapé par les pêcheurs.

Si vous obtenez une couleur correspondant à un pêcheur, avancez le bateau d'une case, déterminé par la partie avant du bateau. Si le bateau avance sur une case occupée, tous les poissons sur cette case sont attrapés ! Placez les poissons attrapés sur le bateau.

Cas particuliers

Si vous obtenez la couleur d'un poisson qui s'est déjà enfui, choisissez un poisson toujours en lice et avancez-le à la place. Soyez judicieux !

Si vous obtenez la couleur d'un poisson qui a déjà été attrapé, avancez le bateau d'une case. Quels veinards ces pêcheurs !

Condition de victoire

La partie se termine lorsque tous les poissons se sont enfuis, ou lorsqu'ils sont tous attrapés par les pêcheurs. Si trois poissons ou plus ont réussi à atteindre l'océan, l'équipe des poissons gagne. Si trois poissons ou plus se sont fait attraper, l'équipe des pêcheurs gagne. Si deux poissons se sont échappés et que deux autres se sont fait attraper, les deux équipes gagnent !

Jeu en solo

Votre enfant peut jouer seul en choisissant une équipe et en lançant le dé à chaque tour !

Configurations de jeu alternatives

Afin de rendre le jeu plus facile pour les poissons, retournez la dernière pièce de rivière de sorte à révéler le symbole de poisson.

Afin de rendre le jeu plus facile pour les pêcheurs, retournez la première pièce de rivière de sorte à révéler le symbole de bateau.

Remarques supplémentaires

- Lorsque les enfants réfléchissent à quel poisson avancer, encouragez-les à faire preuve de stratégie. Par exemple, s'ils sont dans l'équipe des poissons, leur objectif sera de faire avancer un poisson sur le point de se faire attraper.
- Encouragez-les à décrire ce qu'ils voient sur le plateau de jeu et à dire à haute voix quel poisson doit avancer lorsque le dé est lancé. Cela renforcera leur capacité à reconnaître les couleurs.
- Les plus petits peuvent ressentir de fortes émotions lorsque le bateau se rapproche trop des poissons. Expliquez-leur que ce n'est pas grave de perdre. Soyez prêt à leur permettre de changer d'équipe pendant la partie si les émotions sont trop intenses.



WARNING:
CHOKING HAZARD - Small parts.
Not for children under 3 years.



ATTENTION :
RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - Petites pièces.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.