

**Vous incarnez dans ce jeu, un poisson de la Saône faisant une course pour retourner à la source de la Chalaronne, l'étang du Petit Glareins. Votre poisson arrivera-t-il dans l'étang le premier ? Pour cela choisissez votre poisson et évitez les multiples embûches rencontrées tout au long de ce voyage.**

***Munissez-vous de 2 dés à 6 faces et d'autant de pions que de joueurs pour que chacun puisse représenter son poisson.***

### **Règle**

Au premier tour si le joueur fait une somme de 9 avec 4 et 5 il avance automatiquement case 17

Au premier tour si le joueur fait une somme de 9 avec 6 et 3 il avance automatiquement case 26

Sur toutes les cases grenouilles (disposées de 9 en 9), il est impossible de s'y arrêter, il faut donc doubler le jet de dés.

Case 6 : Cormoran, recule de 4 cases

Case 14 : Rivière de contournement, avance de 2 cases

Case 15 : Barrage de Tallard, recule de 2 cases

Case 20 : Pêché !, recommence à la case départ

Case 26 : Barrage de Crozet, tu es bloqué, seul une somme de 6 (avec les deux dés) peut te libérer

Case 29 : Boisements entretenus, avance de 3 cases

Case 31 : Pollution, passe ton tour

Case 37 : Renouée, recule de 4 cases

Case 40 : Cache à poisson, rejoue

Case 43 : Jussie, recule de 4 cases

Case 48 : Bande enherbée, avance de 3 cases

Case 52 : Pneu, recule de 4 cases

Case 57 : Ragondin, recule de 4 cases

Case 60 : Vidange d'étang, retour case 40 et rejoue.

Le premier arrivé à 63, à l'étang, gagne la partie. A condition de tomber précisément sur la case sinon il retourne en arrière, sur autant de cases qu'il lui reste à parcourir.