



Durée 20 min ~ / Âge 7+ / 1~5 joueurs

www.itten-games.com/en/games/co.e
 Pour des FAQ et des vidéos expliquant les règles, scannez le QR code pour accéder à notre site officiel.



Livret de règles

itten



©2020 Itten, LLC. CO-09(LS)_2022.02

Conception du jeu : Naotaka Shimamoto
 Graphismes : Yoshiaki Tomioka
 Coordination du projet : Nozomi Obinata
 Traduction : Eva Demarchi
 Relecture : Atalia Jeux
 Développement : Naotaka Shimamoto, Yoshiaki Tomioka, Nozomi Obinata, Masayuki Ikegami
 www.itten-games.com

www.atalia-jeux.com

Localisation et distribution par Atalia Jeux, 40 avenue Charles de Gaulle, 92350 Le Plessis-Robinson France.



Fin de la partie et conditions de victoire

La partie prend fin lorsque l'une des conditions suivantes s'applique :
 Tous les trésors ont été acquis (ils ont tous été renversés)
 La tête de la pieuvre ne peut plus avancer
 (les trésors restants se trouvent sur son chemin - voir l'illustration)
 Le joueur ayant acquis le plus de trésors est déclaré vainqueur !

Faire tomber le dé Encre

1. Installez les éléments du trésor - hormis les gemmes - debouts, comme indiqué sur l'illustration.
2. Placez la tête de la pieuvre à environ 30 cm du trésor.
3. Décidez de l'ordre de jeu. Le premier joueur prend le dé Encre.

Les joueurs lâchent le dé Encre une fois par tour, en visant le trésor. Vous gagnez les éléments du trésor que vous parvenez à faire tomber.
 Si vous avez renversé au moins un trésor - Avancez la tête de la pieuvre sur une distance égale à son diamètre.
 Si vous n'avez pas renversé de trésor - N'avancez pas la tête de la pieuvre. Une fois votre tour effectué, c'est au tour du joueur suivant. Puis, la partie continue de la même façon.

Tous les éléments du trésor ont été pris !



Octopus Bowling
 Mini-jeu bonus
 1~5 joueurs



Table des Matières

Règles de base

Crash Octopus — p. 02

Variante : jouer avec "l'Île Sans Nom" — p. 12

Variante : jouer avec le "Pirate Rose" — p. 14

Variante : jouer avec "Petite Pieuvre" — p. 17

Mini-jeu d'entraînement 1

Pichenette Challenge — p. 18

— Mettez les voiles —

Mini-jeu d'entraînement 2

Octopus Challenge — p. 20

— Incarne la pieuvre géante —

Mini-jeu bonus

Octopus Bowling — p. 22

01

Des rumeurs circulaient parmi nous, les marins. Des rumeurs concernant un monstre tapi au fond de l'océan. Mais nous pensions que rien ne pouvait nous effrayer, nous, les braves marins. Jusqu'à ce que ce moment arrive, tandis que nous étions occupés à regarder toutes ces caisses qui flottaient. Nous n'en avons pas cru nos yeux quand nous l'avons vue. Une gigantesque pieuvre primitive ! Voilà ce qu'était ce monstre ! Nous étions sur le point de perdre courage, mais notre fierté de marin nous retenait. Pour tout vous dire, nous ne pouvions pas abandonner ce trésor qui nous tendait les bras. Alors, qu'avons-nous fait ? Nous nous sommes saisis des mâts et... Hein ? Comment avons-nous pu récupérer les trésors avec de simples drapeaux ?



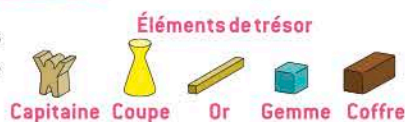
Crash Octopus

2 ~ 4 joueurs

Livret de règles

But du jeu

Vous êtes un vaillant marin déterminé à récupérer les trésors éparpillés dans l'océan en les faisant flotter habilement à l'aide de drapeaux. Récupérez les 5 éléments du trésor (dont le Capitaine !) tout en gênant les marins rivaux grâce aux attaques de la pieuvre géante.



Préparation

Utilisez une surface plane et lisse. Une fois que la partie a débuté, les joueurs peuvent se déplacer librement autour de la table.

Matériel

1 tête de pieuvre / 8 tentacules / 1 dé Encre / 1 crabe / 1 Octo-chrono [1 ficelle, 8 perles noires, 10 perles bleues] / 8 drapeaux [2 par couleur + rechanges] / 4 navires [1 par couleur] / 4 ancres [1 par couleur] / 4 séries de trésors [4 capitaines / 4 coupes / 4 or / 4 gemmes / 4 coffres] / Pièces optionnelles [1 île / 1 palmier / 1 navire pirate / 2 drapeaux pirate / 1 Octo-canon / 4 bouteilles de vin / 4 roses / 1 petite pieuvre]

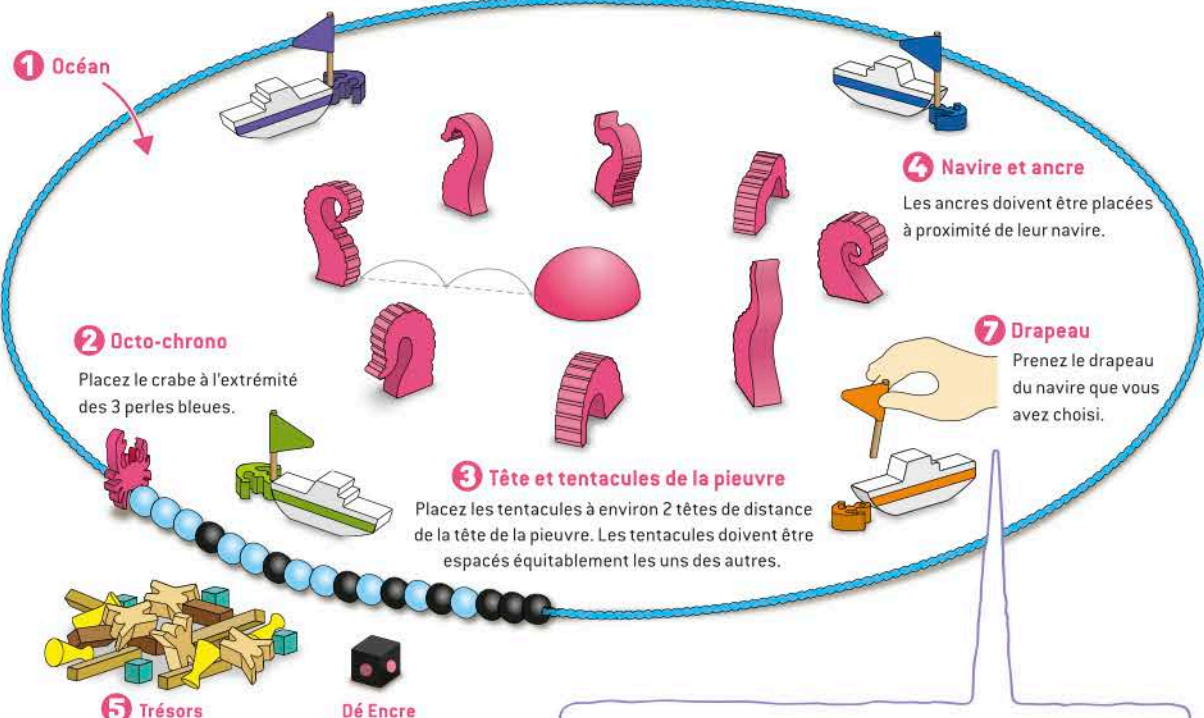
- À l'aide de la ficelle, formez un cercle afin de constituer l'océan.
- Installez l' Octo-chrono en alignant les perles et en plaçant le crabe à l' extrémité bleue, comme il est indiqué sur l'illustration.
- Placez la tête de la pieuvre au milieu de l' océan et entourez-la des huit tentacules, en gardant des distances égales entre eux.
- Placez des couples "navire + ancre" autour des tentacules, un pour chaque joueur. Puis, placez les drapeaux de la couleur correspondante sur chacune des ancres.
- Les trésors et le dé Encre doivent tous être placés à l'extérieur de l'océan.

Pour 2 joueurs Utilisez 3 séries de trésors (15 pièces).
Pour 3 à 4 joueurs Utilisez 4 séries de trésors (les 20 pièces).

Les perles peuvent ne pas être dans le bon ordre lors de la mise en place. Déplacez-les autour de la ficelle de façon à les disposer dans l'ordre indiqué ci-dessous.



- Le joueur qui a rencontré une pieuvre récemment est le premier joueur. Le tours se poursuivent dans le sens des aiguilles d' une montre à partir de lui. Les joueurs peuvent se déplacer librement autour de la table. Le premier joueur prend tous les trésors et les laisse tomber tous ensemble sur la tête de la pieuvre, les dispersant ainsi dans l' océan. Tous les éléments qui ont quitté la zone constituant l'océan doivent être rassemblés et à nouveau jetés ensemble sur la tête de la pieuvre.
- Du dernier joueur jusqu' au premier (dans l' ordre inverse du tour de jeu), les joueurs choisissent un navire et prennent son drapeau. Une fois que tout le monde a choisi un drapeau, vous êtes prêts à commencer.



Comment utiliser les drapeaux

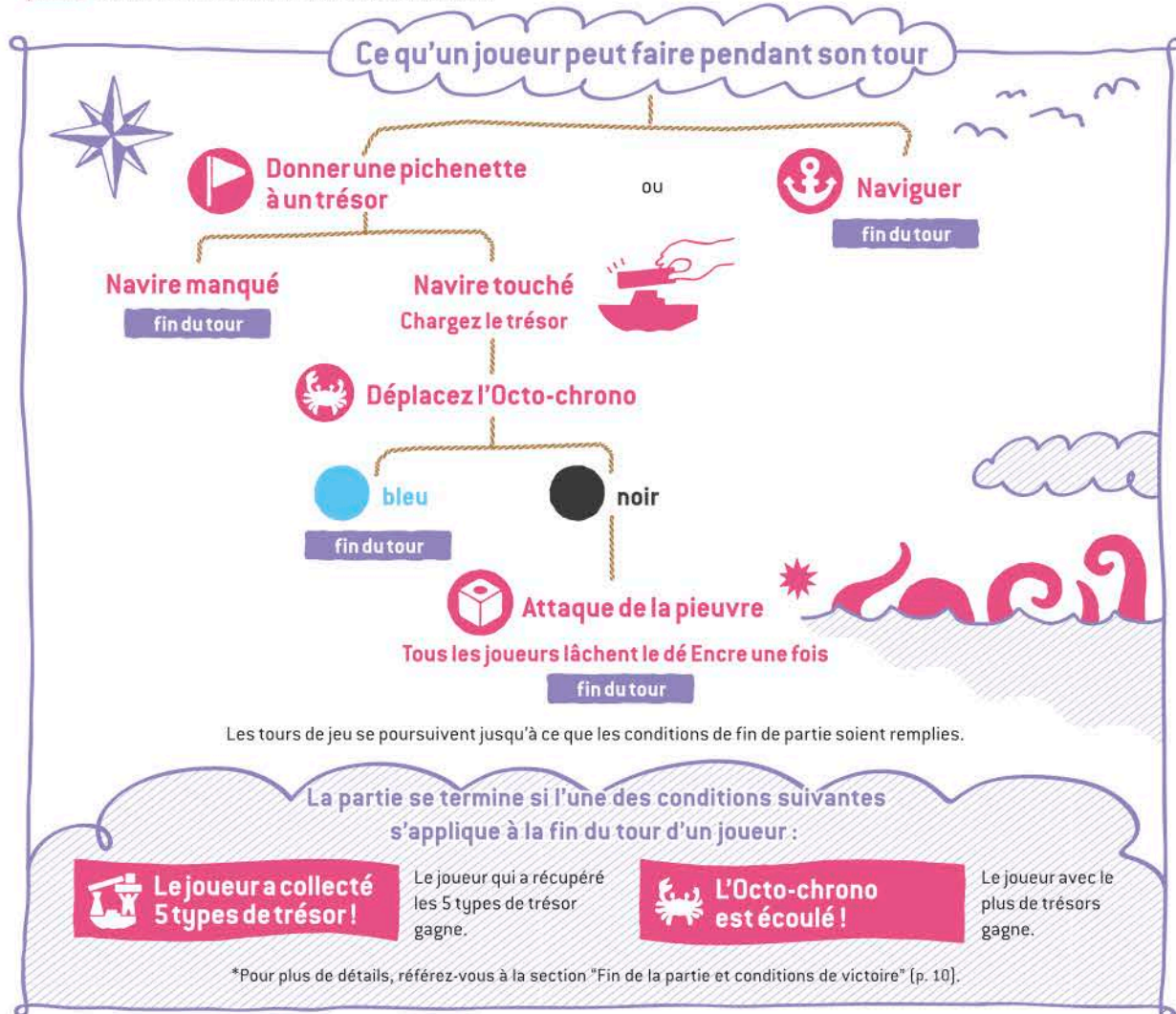
Dans ce jeu, les joueurs utilisent les drapeaux pour donner une pichenette aux éléments. Avant de commencer, prenez un moment pour vous entraîner.

Tournez la hampe du drapeau et donnez une pichenette !



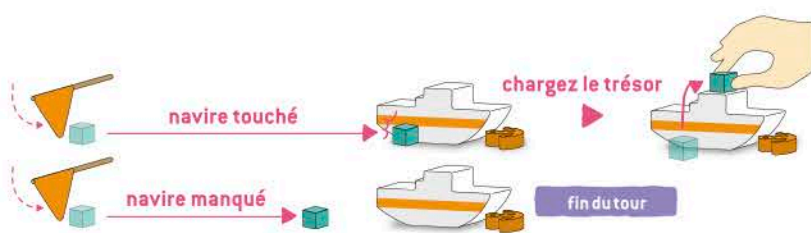
Ordre du tour de jeu

À chaque tour, les joueurs choisissent soit de "donner une pichenette à un trésor" soit de "naviguer". Une fois le tour terminé, l' "attaque de la pieuvre" est lancée en fonction du statut de l'Octo-chrono.



Donner une pichenette à un trésor

Quand vient votre tour, vous pouvez donner une pichenette à l'un des trésors situés dans l'océan à l'aide de votre drapeau. Si vous parvenez à toucher votre navire avec le trésor, vous pouvez le charger sur votre navire. L'ancre n'est pas considérée comme faisant partie du navire. Utilisez vos mains pour charger le trésor. Si le trésor ne touche pas votre navire, votre tour se termine immédiatement.



Le fait de placer des trésors sur son navire s'appelle "charger"

Attendez!

Certains trésors sont protégés

Il y a certains trésors auxquels vous ne pouvez pas donner de pichenette. La pieuvre géante vous surveille et ne laissera personne s'emparer de ses trésors aussi facilement.

PASBIEN N°1

Vous ne pouvez pas donner de pichenette au trésor le plus proche de votre navire

Vous pouvez donner une pichenette à n'importe quel trésor, hormis celui qui est le plus proche de votre navire. Cependant, il est possible de toucher le trésor le plus proche indirectement, en le touchant avec un autre trésor plus éloigné.

PASBIEN N°2

Vous ne pouvez pas donner de pichenette à un type de trésor déjà chargé sur votre navire

Vous ne pouvez pas donner de pichenette à un trésor dont le type est déjà chargé sur votre navire. Même si un type de trésor déjà chargé touche indirectement votre navire, vous ne pouvez pas le charger.

⊙ OK!



⊙ OK!



L'ancre n'est pas prise en compte lors de la mesure de la distance séparant un trésor de votre navire.

✗ NON Vous ne pouvez pas donner de pichenette au trésor le plus proche.

✗ NON Vous ne pouvez pas donner de pichenette à un type de trésor que vous avez déjà chargé sur votre navire.

Si votre pichenette fait tomber votre chargement

Lorsqu' un trésor frappe votre navire, il peut renverser un trésor précédemment chargé. Lorsque cela arrive, vous pouvez charger le trésor qui vient de toucher le navire, mais tous les trésors renversés restent là où ils viennent de tomber. Ces trésors ne vous appartiennent plus et pourront être récupérés par n'importe quel joueur (toutes les règles continuent de s'appliquer).

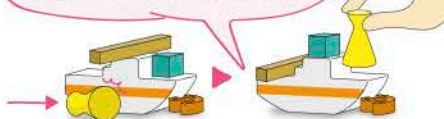
Note! Lors d'un chargement, empilez et stabilisez les trésors!

Lorsque vous chargez un trésor, vous pouvez ajuster le trésor précédemment chargé afin de faire de la place à la nouvelle pièce ou stabiliser les éléments.

Attention à la puissance de votre pichenette!



Lorsque vous chargez, empilez et stabilisez les trésors!



Après avoir chargé un trésor, déplacez l'Octo-chrono

Si un trésor parvient à toucher votre navire, chargez-le et avancez le crabe sur l' Octo-chrono. Déplacez-le d' une perle, quelle que soit la couleur de la perle que le crabe enjambe.

*Vous ne devez jamais reculer le crabe, même si un trésor précédemment chargé venait à être renversé.

*Si le crabe enjambe une perle bleue, le tour se termine. S' il enjambe une perle noire, l'attaque de la pieuvre commence.

Position de départ



Avancez d'une perle



Insérez le crabe entre les perles

Il avance au-delà de la perle bleue

Fin du tour

Autres règles sur la pichenette

- ▶ Si vous ne parvenez pas à déterminer quel trésor est le plus proche de votre navire, vous pouvez choisir celui auquel donner une pichenette (avec le consentement des autres joueurs).
- ▶ Vous pouvez donner une pichenette à un trésor qui est le plus proche d'un navire ennemi (tant qu'il n'est pas le plus proche du vôtre).
- ▶ Si plusieurs trésors touchent votre navire en même temps, choisissez l'un d'entre eux pour le charger sur votre navire.
- ▶ Même si vous touchez le navire d'un adversaire avec un trésor, celui-ci ne sera pas chargé. Si des trésors tombent du navire d'un adversaire à la suite de l'une de vos pichenettes, cet adversaire les remet tous sur son navire.
- ▶ Si un trésor sort de l' océan suite à votre pichenette, ou si vous avez par mégarde donné une pichenette à un trésor que les règles vous interdisaient de toucher, le joueur précédent (dans l' ordre de jeu) prend ce trésor et le laisse tomber sur la tête de la pieuvre pour le ramener immédiatement dans l'océan.
- ▶ Si un trésor auquel vous avez donné une pichenette touche un trésor chargé sur votre navire, cela compte comme si vous aviez touché votre navire, et vous pouvez le charger.
- ▶ Même si un trésor sort de l'océan après avoir touché votre navire, vous pouvez toujours le charger sur votre navire.
- ▶ Tout tentacule renversé par un trésor sera laissé tel quel jusqu' à ce qu' un joueur choisisse de le déplacer à un nouvel endroit lors de l'attaque de la pieuvre. Lorsqu'il est déplacé, le tentacule doit être placé debout à son nouvel emplacement.
- ▶ Si vous renversez accidentellement des trésors d'un navire en les touchant avec votre main ou votre drapeau, remettez-les sur ce navire.



Attaque de la pieuvre

Si le crabe enjambe une perle noire après avoir chargé le trésor, l' attaque de la pieuvre est lancée. En commençant par le joueur suivant celui qui a chargé le trésor et déplacé le crabe, chaque joueur peut faire tomber une fois le dé Encre sur la tête de la pieuvre. L' attaque de la pieuvre se termine lorsque le dernier joueur (celui qui a déplacé le crabe et déclenché l' attaque) a lâché le dé. Une fois que chaque joueur l'a fait, les tours reprennent normalement et c'est au tour du joueur suivant.

Le joueur D a chargé un trésor et déplacé le crabe par-dessus une perle noire. Il sera le dernier à lâcher le dé Encre. Pour l'indiquer, il a placé son drapeau sur la ficelle.

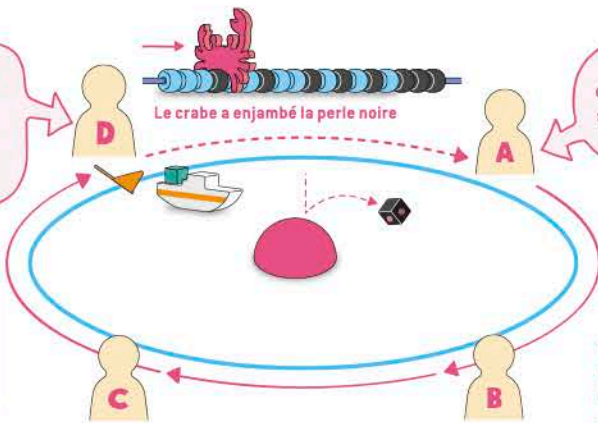


Le crabe a enjambe la perle noire

L'attaque de la pieuvre commence, avec le joueur suivant ! Le joueur A dans cet exemple.

À 2 joueurs

Les joueurs lâchent le dé à tour de rôle, jusqu' à ce qu' ils l' aient lâché à deux reprises chacun.



Une fois que tous les joueurs, de A à D, ont fini de lâcher le dé Encre, A reprend la partie normalement.



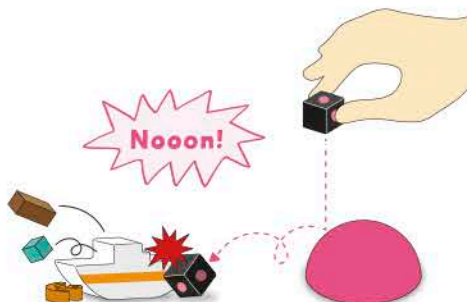
3 actions que vous pouvez tenter lors de l'attaque de la pieuvre

Laissez tomber le dé Encre pour qu' il frappe la tête de la pieuvre. Le joueur qui lâche le dé peut s' attendre à effectuer l' une des actions indiquées ci-dessous. Mais vous ne connaîtrez le résultat qu'une fois le dé immobilisé !



Attaquer le navire !

Si vous parvenez à toucher un navire adverse avec le dé, l'attaque de la pieuvre est réussie. Tous les trésors tombés dans l' océan doivent rester où ils sont. La partie continue (les joueurs pourront leur donner une pichenette plus tard). Vous ne devez pas déplacer la tête de la pieuvre ou un tentacule lorsque l' attaque est réussie.





Déplacez un tentacule !

Si l'attaque échoue et que la face visible du dé est noire, choisissez un tentacule et déplacez-le à côté du dé. Vous pouvez choisir n'importe quel tentacule (même le dernier à avoir été déplacé) et le placer n'importe où, tant qu'il est en contact avec le dé.



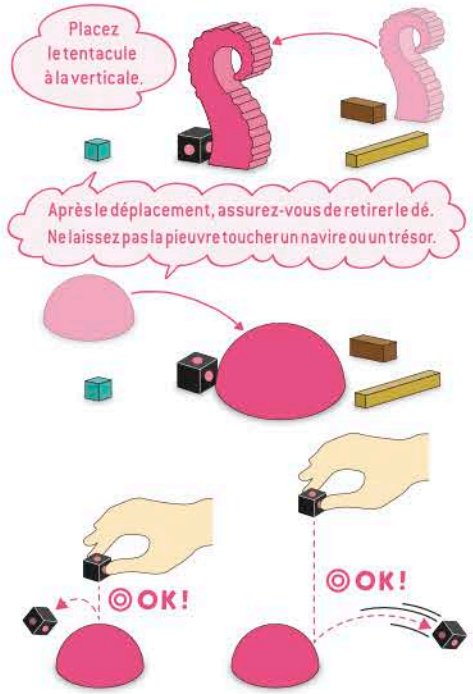
Déplacez la tête de la pieuvre !

Si l'attaque échoue et que la face visible du dé est rouge, déplacez la tête de la pieuvre à côté du dé. Vous pouvez la placer n'importe où, tant qu'elle est en contact avec ce dernier.

Note ! Pouvez-vous contrôler le dé Encre ?

Vous pouvez laisser tomber le dé Encre n'importe où sur la tête de la pieuvre. Si c'est sur le côté, il va probablement rouler dans cette direction. Selon la hauteur à laquelle vous le lâchez, la distance et la vitesse du jet changeront. Faites de votre mieux pour faire rouler le dé à l'endroit souhaité.

Toutes les interactions ne sont pas amicales en haute mer ! Les joueurs sont libres de conspirer les uns avec les autres, de former des alliances, etc. Mais il n'y aura qu'un seul vainqueur ! (Vous pouvez aussi essayer le mini-jeu d'entraînement 2 - Octopus Challenge, page 20.)



Autres règles sur l'attaque de la pieuvre

- ▶ Si le dé Encre sort de l'océan, vous ne pouvez pas déplacer la tête de la pieuvre ou un tentacule, ni laisser tomber le dé à nouveau. Cependant, si l'attaque d'un navire a réussi, celle-ci reste tout de même valable.
- ▶ Si le dé touche votre propre navire et renverse un trésor chargé, cela compte comme une attaque de navire réussie (dans ce cas, vous ne pouvez pas déplacer la pieuvre).
- ▶ Si quelqu'un renverse un tentacule avec le dé Encre, laissez-le comme il est et continuez la partie.
- ▶ Si vous choisissez de déplacer un tentacule renversé, mettez-le debout à son nouvel emplacement.
- ▶ Si le dé que vous avez lâché n'a pas touché la tête de la pieuvre, l'attaque de la pieuvre est considérée comme ayant échoué. C'est au joueur suivant de le laisser tomber et vous ne pourrez pas effectuer de nouveau lâcher.
- ▶ Si vous ne trouvez pas de place pour déplacer la tête de la pieuvre ou un tentacule, à cause des navires ou des trésors entourant le dé, vous ne pouvez pas le déplacer à un autre endroit. Remettez la pièce de la pieuvre à son emplacement actuel et terminez votre tour.
- ▶ Si vous faites sortir un trésor de l'océan lors de votre attaque, le joueur précédent (dans l'ordre du tour) le récupère et le fait tomber sur la tête de la pieuvre pour le remettre dans l'océan (s'il y en a plusieurs, faites-les tomber tous en même temps).
- ▶ Si le dé Encre renverse un navire, redressez-le.
- ▶ Si le dé Encre atterrit à cheval sur la ficelle ou un trésor, et que les joueurs ne peuvent pas dire quel est le résultat, le jet n'est pas valide. Vous ne pouvez pas relancer le dé.



Naviguer

Au lieu de tenter une pichenette pour gagner un trésor, vous pouvez déplacer votre navire. Lorsque vous naviguez, effectuez une pichenette sur l'ancre avec votre drapeau. Puis, déplacez votre navire pour le mettre en contact avec votre ancre en utilisant vos mains. Vous pouvez en profiter pour ajuster la disposition des trésors déjà chargés. Vous pouvez placer le navire à n'importe quel endroit tant qu'il est en contact avec l'ancre.



Même si votre ancre se détache de votre navire en cours de jeu, continuez la partie sans ajuster l'une ou l'autre des pièces. Lorsque vous choisissez de "Naviguer", donnez une pichenette à l'ancre, où qu'elle se trouve dans l'océan.

Il peut être efficace de "Naviguer" dans ces circonstances :

Une meilleure position !

Déplacez votre navire vers une meilleure position lorsque vous ne pouvez pas charger un trésor - parce qu'un tentacule se trouve sur votre chemin ou parce que le trésor que vous convoitez est le plus proche de votre navire.



C'est plus facile de viser d'ici !

Échapper à la pieuvre !

Lorsque la tête de la pieuvre est près de votre navire et que vous sentez le danger, quittez cet endroit pour éviter une possible attaque.



Cachons-nous derrière un tentacule !

Bloquer l'adversaire !

Si il y a un trésor que vous ne voulez pas que votre adversaire récupère, déplacez votre navire entre le trésor et son navire pour lui barrer la route.



Si elle récupère le capitaine, j'ai perdu !

Autres règles sur la "Navigation"

- ▶ Si l'ancre touche votre navire ou celui d'un adversaire et renverse des trésors chargés, remplacez-les tous sur les navires auxquels ils appartiennent. Déplacez ensuite votre navire vers le nouvel emplacement de l'ancre.
- ▶ Si l'ancre est éjectée hors de l'océan, la navigation a échoué. Remplacez l'ancre à côté de votre navire et mettez fin à votre tour.
- ▶ Si l'ancre envoie un trésor toucher votre navire, même indirectement, ce trésor ne peut pas être chargé sur votre navire.

Fin de la partie et conditions de victoire

Si un joueur récupère les 5 types de trésors, ou si l' Octo-chrono dépasse la dernière perle et que la dernière attaque de la pieuvre a été lancée, la partie est terminée (voir l' importante note ci-dessous). Le classement est déterminé en considérant le nombre de trésors collectés par chacun des joueurs.



Les 5 types de trésor ont tous été chargés !



Félicitations !



L'Octo-chrono est épuisé !



C'est fini !

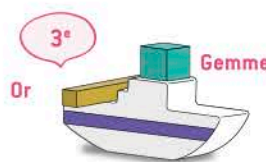
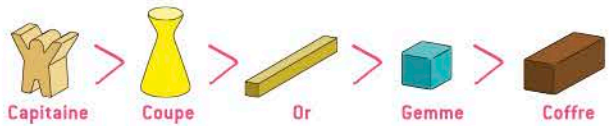
Une seconde !

Une attaque de la pieuvre est encore possible...

Si l' Octo-chrono indique "perle noire" après que vous avez chargé votre cinquième type de trésors, l' attaque de la pieuvre se déclenche. Si votre navire se voit toujours chargé de cinq types de trésors après cette dernière attaque de la pieuvre, vous êtes déclaré vainqueur. Cependant, si certains de vos trésors ont été renversés et perdus au cours de l' attaque, la partie se poursuit (si l' Octo-chrono n' est pas épuisé).

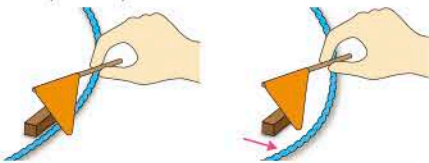
En cas d'égalité de types de trésors

Si les joueurs ont chargé le même nombre de types de trésors, la hiérarchie qui suit détermine le classement final : Capitaine > Coupe > Or > Gemme > Coffre (s' il y a égalité pour le premier type, passez au deuxième, etc.).



Règles diverses

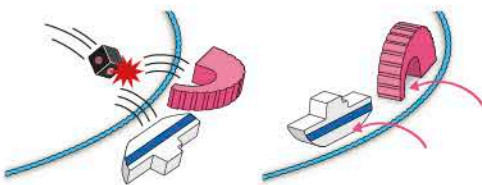
- ▶ Lorsque vous donnez une pichenette à un trésor ou à une ancre situé près du bord de l' océan, vous pouvez légèrement ajuster la ficelle afin de laisser de la place à la pichenette.



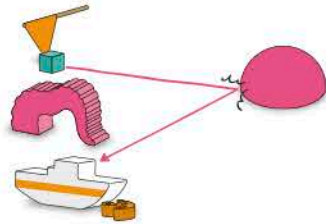
- ▶ L' attaque de la pieuvre est le seul moment où vous êtes autorisé à renverser des trésors chargés sur un navire adverse. Si vous renversez accidentellement des trésors adverses par d' autres moyens que l' attaque de la pieuvre, toutes les pièces renversées sont replacées sur leur navire par l' adversaire concerné.

- ▶ Si des trésors venaient à quitter l' océan, le joueur précédent les fait tomber sur la tête de la pieuvre pour les renvoyer dans l' océan. Lors du retour de ces trésors dans l' océan, si l' un d' eux tombe sans heurter la tête de la pieuvre, il doit à nouveau être lâché par le joueur précédent celui qui l' a lâché (et ainsi de suite, si plusieurs joueurs manquent leur coup).

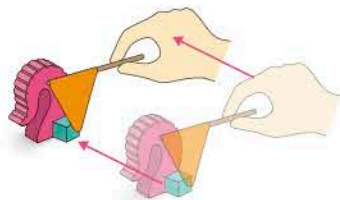
- ▶ Si un tentacule ou un navire sort de l' océan, remettez-le immédiatement dans l'océan au plus près de l'endroit où il est sorti.



- ▶ Vous pouvez donner une pichenette à un trésor pour qu' il rebondisse contre un tentacule ou la pieuvre.



- ▶ Vous ne pouvez pas profiter d'une pichenette pour pousser ou frapper un tentacule ou la tête de la pieuvre situé près d'un trésor.



- ▶ Si, au cours de la partie, vous êtes confrontés à des cas où il vous est difficile de trancher, utilisez le dé Encre pour les résoudre (par exemple, vous pouvez utiliser la méthode ci-dessous pour déterminer si un navire a été touché ou non).

Navire touché !

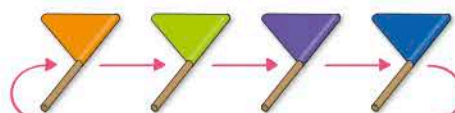
Navire pas touché !



Note !

Utilisez les drapeaux de rechange pour vous souvenir de l'ordre du tour !

Si vous vous déplacez autour de la table, l' ordre du tour peut devenir confus. Dans ce cas, utilisez les drapeaux de rechange pour indiquer et vous rappeler de l'ordre du tour.





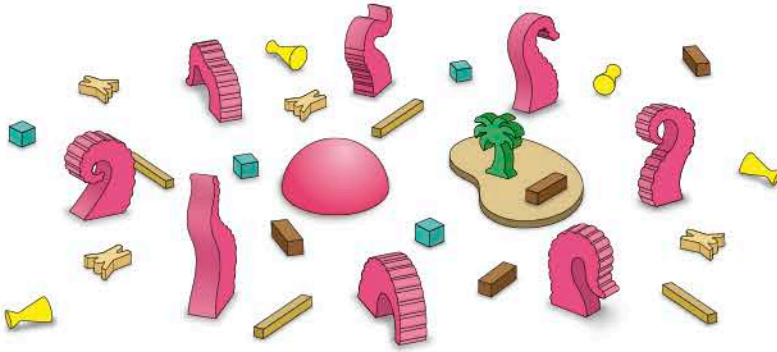
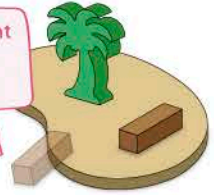
Jouer avec l'Île sans Nom

En ajoutant l'Île sans Nom, le jeu devient plus excitant avec de nouvelles façons de collecter les trésors.

1. Lors de l'installation, placez l'île et le palmier près de la tête de la pieuvre (les autres règles de base restent inchangées).
2. Lâchez tous les trésors sur la tête de la pieuvre. Toute pièce qui tombe sur l'île doit être laissée en place (celles qui se trouvent partiellement sur l'île doivent être posées sur l'île). Si aucun trésor ne tombe sur l'île, placez la pièce la plus proche sur l'île.
3. Décidez de l'ordre de jeu de la façon que vous souhaitez. À partir du dernier joueur jusqu'au premier, choisissez un navire et prenez le drapeau correspondant. Une fois que tous les joueurs ont choisi un navire, vous êtes prêts à commencer.

Le palmier peut être placé n'importe où sur l'île.

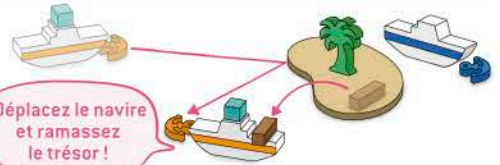
Les trésors qui atterrissent sur le bord peuvent être placés sur l'île.



Récupérer les trésors sur l'île

Quand vient son tour, le joueur peut récupérer un trésor se trouvant sur l'île en donnant une pichenette à l'ancre et en la faisant rebondir contre l'île. Déplacez le navire où l'ancre s'est immobilisée. Déplacez l'Octo-chrono une fois que vous avez récupéré le trésor de l'île.

Déplacez le navire et ramassez le trésor !



Une seconde !

Si les conditions suivantes s'appliquent, vous ne pouvez pas ramasser le trésor

Dans certains cas, vous ne pouvez que "déplacer le navire", sans ramasser le trésor, même si l'ancre a touché l'île :

PASBIEN N°1

Lorsque votre ancre est la plus proche de l'île

Votre ancre doit être la seconde plus proche, ou plus éloignée encore, pour être capable de ramasser le trésor de l'île.
* La distance à l'île est déterminée par l'emplacement de l'ancre, pas par celui du navire.

PASBIEN N°2

Lorsque les trésors sur l'île sont du même type que ceux que vous avez déjà chargés sur votre navire

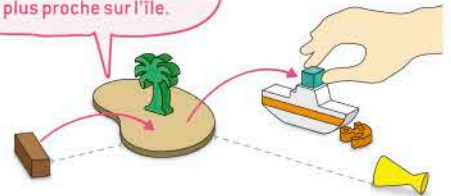
Vous ne pouvez charger que des trésors d'un type différent de ceux que vous avez déjà chargés.

Le pouvoir magique de l'île

Le pouvoir magique de l'île attire toujours un trésor sur son rivage. Si l'île ne possède plus de trésor, parce que le dernier trésor a été ramassé par un joueur ou parce que tous les trésors ont été dispersés par l'attaque de la pieuvre, placez immédiatement le trésor le plus proche sur l'île.

Si un trésor auquel vous avez donné une pichenette atterrit sur l'île, ou qu'au moins la moitié de celui-ci se trouve sur l'île, on considère qu'il s'est échoué sur l'île. Il peut arriver que plusieurs trésors viennent à s'échouer, cependant vous ne pouvez en choisir qu'un seul lorsque vous êtes habilité à ramasser un trésor de l'île.

Lorsque le dernier trésor est pris, placez le trésor le plus proche sur l'île.



Le palmier fait partie de l'île. S'il est renversé, le joueur suivant le remet debout.

Autres règles sur l'Île sans Nom

- ▶ Si vous ne parvenez pas à dire quel trésor est le plus proche de l'île, c'est au joueur suivant de trancher.
- ▶ Renverser le palmier n'occasionne pas de pénalité. Le joueur suivant dans l'ordre de jeu le remet debout, n'importe où sur l'île.
- ▶ Vous ne devez pas bouger intentionnellement l'île. Si l'île est accidentellement déplacée, laissez-la où elle est et poursuivez la partie.
- ▶ Si une ancre à laquelle vous avez donné une pichenette atterrit sur l'île, laissez l'ancre où elle se trouve et déplacez le navire de façon à ce qu'il soit adjacent à l'île.
- ▶ L'ancre peut recevoir une pichenette depuis l'île si vous déplacez le navire ensuite.
- ▶ Si le dé Encre atterrit sur l'île lors de l'attaque de la pieuvre, vous ne pouvez pas déplacer la tête ou un tentacule - mais si l'attaque a réussi, elle est tout de même valide.



Jouer avec "le Pirate Rose"

3 ~ 5 joueurs

[Lorsque vous jouez à 5 joueurs, utilisez les types de trésors supplémentaires. Référez-vous à la section "Parties à 5 joueurs." (p. 16)]

1. Un joueur sera le "Pirate Rose". Disposez le navire pirate comme indiqué sur l'illustration. L'Octo-Canon doit être adjacent au navire pirate.
2. Lors de la mise en place, disposez des couples "navire+ancre" (et le couple Pirate+Octo-Canon) de façon à entourer les tentacules et en gardant des distances égales entre eux. La suite de l'installation est identique aux règles de base, avec l'ajout de l'Île sans Nom.
3. Les joueurs non-pirates décident de l'ordre de jeu et choisissent les navires conformément aux règles de base - le joueur Pirate occupe toujours la dernière position dans l'ordre de jeu.

Les conditions de victoire pour le pirate sont similaires - rassembler 5 types de trésors - mais les actions à sa disposition sont différentes.



Octo-canon



Le joueur Pirate tient le drapeau rose.



Les navires - dont le navire pirate - doivent être espacés de manière égale les uns des autres lors de la mise en place.

Ce que le Pirate Rose peut faire durant son tour

Avant la pichenette, déplacez l'Octo-canon

La seule action que le Pirate peut entreprendre durant son tour est la pichenette de l' Octo-canon. Il peut déplacer l' Octo-canon à n'importe quel endroit avant de lui faire une pichenette, tant qu' il reste en contact avec le navire pirate.

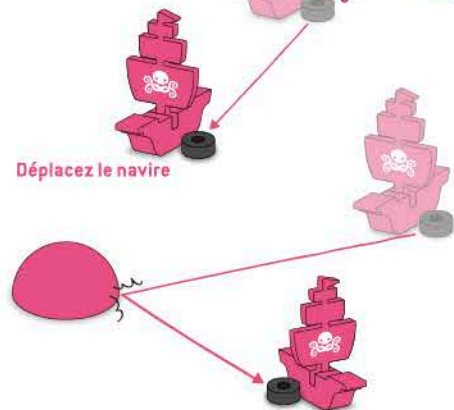
Une fois qu' il a effectué sa pichenette sur l' Octo-Canon, il doit déplacer le navire pirate de façon à ce qu' il soit à nouveau en contact avec l' Octo-canon. [Tant qu' il est en contact avec l' Octo-canon, le navire pirate peut être placé n'importe où, quel que soit l'angle].

Déplacez l'Octo-canon



Une pichenette à l'Octo-canon

Déplacez le navire



Toucher la tête de la pieuvre avec l'Octo-canon

Si le Pirate parvient à toucher la tête de la pieuvre avec l' Octo-canon, il doit déplacer le navire puis effectuer, seul, une unique attaque de pieuvre [conformément aux règles habituelles, sans les autres joueurs].

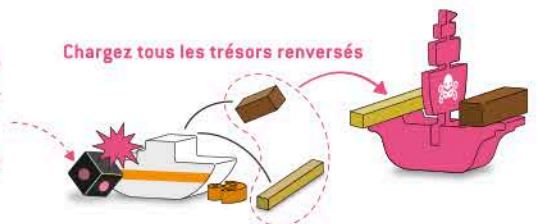
Note! Voler le trésor!

Lorsque son attaque de la pieuvre réussit, le Pirate peut voler tous les trésors renversés et les charger sur son navire pirate. [Si un type de trésor renversé est déjà chargé sur le navire pirate, le Pirate ne peut pas voler ce trésor - il doit être laissé dans l'océan].

En plus de l'attaque de la pieuvre qu'il réalise au cours de son propre tour, le Pirate participe aussi à l' attaque de la pieuvre "normale" déclenchée par l'Octo-Chrono.

Dans les deux cas, le Pirate peut voler les trésors d' un navire quand une attaque réussit.

Chargez tous les trésors renversés



Attention!

N'avancez pas l'Octo-chrono quand le Pirate vole un trésor

N'avancez pas l' Octo-chrono, même si le Pirate parvient à voler un trésor (ou lorsque le pirate ramasse un trésor de l'île). L' Octo-chrono n'est avancé que lorsqu'un navire autre que celui du pirate ramasse un trésor.

Le Pirate peut lui aussi être attaqué !

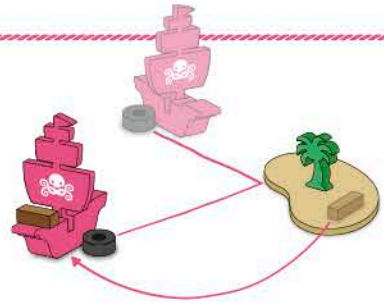
Le Pirate risque aussi d'être attaqué par la pieuvre lors d'une attaque de celle-ci. Le Pirate qui a été attaqué et qui a vu ses trésors être renversés les perd de la même façon que les autres joueurs et doit continuer avec ce qu'il lui reste.



Le Pirate peut ramasser des trésors sur l'île

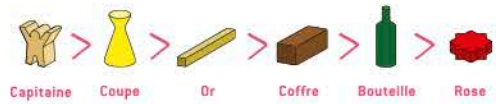
Comme tout autre joueur, le Pirate peut ramasser un trésor sur l'île s'il est capable de la toucher avec l'Octo-canon. Cependant, si l'Octo-canon est plus proche de l'île que les autres ancres, il ne peut pas ramasser le trésor (par contre, il peut déplacer le navire pirate). Il n'y a pas de changement aux règles de l'île sans Nom (p. 12).

*Lorsque vous mesurez la distance séparant l'Octo-canon de l'île, faites-le toujours en début de tour, avant de déplacer l'Octo-canon.



Parties à 5 joueurs

Lors d'une partie à 5 joueurs (dont le Pirate Rose), ajoutez les types de trésors supplémentaires. Retirez la gemme et ajoutez la rose et la bouteille de vin, ce qui fait 6 types de trésors (24 pièces au total). La hiérarchie des valeurs est indiquée sur la droite.



Autres règles sur le "Pirate Rose"

- ▶ Si, après avoir subi une pichenette, l'Octo-canon touche un navire (y compris celui du Pirate) et renverse son trésor, ce trésor doit être remplacé sur ce navire par le joueur auquel il appartient.
- ▶ Si, après avoir subi une pichenette, l'Octo-canon touche la tête de la pieuvre et l'île sans Nom, le Pirate peut à la fois effectuer une attaque de la pieuvre et ramasser un trésor sur l'île. L'inverse est vrai aussi (auquel cas, le Pirate ramasse le trésor de l'île puis effectue l'attaque de la pieuvre).
- ▶ Si, après avoir subi une pichenette, l'Octo-canon sort de l'océan, la navigation du Pirate a échoué. Laissez le navire où il est, remplacez l'Octo-canon à son emplacement d'origine, et mettez fin à votre tour. Même si l'Octo-canon touche la tête de la pieuvre avant de sortir de l'océan, le tour se termine sans attaque de la pieuvre.
- ▶ Si, après avoir subi une pichenette, l'Octo-canon atterrit sur l'île sans Nom, ramassez le trésor sur l'île mais laissez l'Octo-canon où il se trouve et déplacez le navire pirate de façon à ce qu'il soit adjacent à l'île. Lors de son prochain tour, le Pirate devra lui donner une pichenette depuis l'endroit de l'île où il se trouve.

Jouer avec "Petite Pieuvre"

En ajoutant Petite Pieuvre, vous pouvez obtenir une version plus stratégique du jeu et rendre les attaques de la pieuvre encore plus intimidantes. Nous vous recommandons d'utiliser cette règle lorsque vous jouez à deux. Vous pouvez également y ajouter l'île sans Nom et le Pirate Rose.

Lors de l'installation, placez Petite Pieuvre près de la tête de la pieuvre (à part cela, les règles de base restent inchangées).



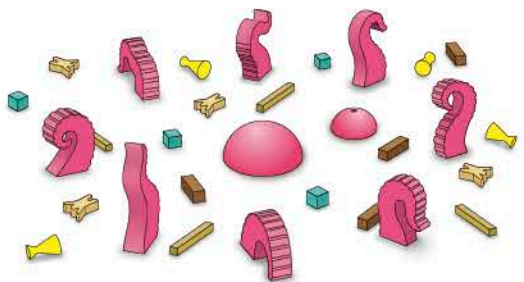
Lâcher le dé Encre lors de l'attaque de la pieuvre

Vous pouvez le lâcher soit sur la tête de la pieuvre géante soit sur celle de Petite Pieuvre.



Déplacer la tête de la pieuvre !

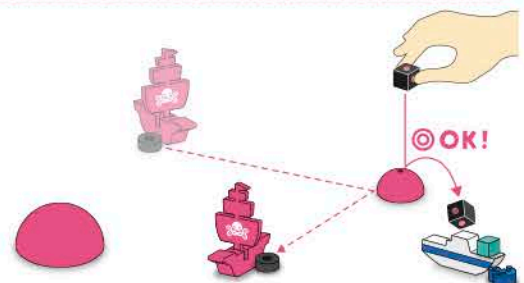
Vous pouvez déplacer la pieuvre géante ou Petite Pieuvre quelle que soit la tête sur laquelle vous avez lâché le dé.



Lorsque vous jouez avec le Pirate Rose

Si le Pirate touche la tête de la pieuvre avec l'Octo-canon, il doit effectuer, seul, une unique attaque de pieuvre (p. 7). Le Pirate peut viser soit la pieuvre géante soit Petite Pieuvre avec le canon, mais il ne peut lâcher le dé Encre que sur la tête qui a été touchée.

* si le dé Encre indique Rouge, vous pouvez déplacer n'importe quelle tête.



Autres règles sur "Petite Pieuvre"

- ▶ Lorsque vous remplacez un trésor sorti de l'océan ou un trésor ayant reçu une pichenette invalide d'un joueur, vous pouvez le lâcher sur la tête de l'une ou l'autre pieuvre.

Pichenette Challenge

— Mettez les voiles —



"Nous mettons les voiles demain matin. Maintenant que la décision a été prise, nous ne pouvons plus tenir en place. Essayons de charger le plus de trésors possible cette nuit avant de lever l'ancre. Notre voyage va nous mener loin, alors rapportons autant de trésors que nous pouvons en transporter ! Chargeons efficacement pour gagner beaucoup d'argent !"

1 ~ 4 joueurs

Objectif

En tant que marins, les joueurs chargent des trésors sur des navires qui mettent les voiles les uns après les autres. À la fin de la partie, comptez le nombre de trésors chargés sur les quatre navires. Tentez de ramasser plus de trésors que vos adversaires. Vous pouvez charger jusqu'à 5 trésors sur chaque navire, mais jamais deux du même type. Vous pouvez jouer soit les uns contre les autres soit en coopération, ou même en solo. Si vous êtes suffisamment bon à ce mini-jeu, vous pourrez encore vous améliorer avec le jeu de base.

Préparation

Dans ce jeu, la zone à l'intérieur de la ficelle est appelée "océan" et l'extérieur "quai".

1. Décidez de votre couleur, puis prenez le drapeau et l'ancre correspondants.
2. Placez votre ancre où vous voulez le long du bord extérieur de la ficelle. Vous ne pourrez pas changer l'emplacement de l'ancre en cours de partie

* La tête de la pieuvre, les tentacules, le dé Encre et l'Octo-chrono ne sont pas utilisés.

Ordre de jeu

1 Préparation du navire

Placez un navire au milieu de l'océan. Vous pouvez le placer comme vous le souhaitez, mais son orientation ne pourra plus être ajustée jusqu'à ce qu'il "mette les voiles".

Si le trésor n'a pas touché le navire, il doit être laissé à sa place jusqu'à ce que le navire "mette les voiles".



Quai

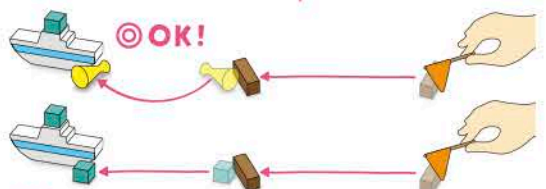
2 Charger un trésor

Choisissez un trésor et placez-le dans l'océan, en contact avec votre ancre, puis faites-lui une pichenette avec votre drapeau. Si vous touchez le navire, chargez le trésor dessus. Si vous ratez le navire, laissez le trésor où il est et choisissez-en un autre. Vous ne pouvez pas en choisir un qui se trouve déjà chargé sur le navire.

Vous ne pouvez pas donner une pichenette directement à un trésor se trouvant dans l'océan. Vous pouvez faire en sorte qu'un trésor dans l'océan touche le navire grâce au trésor auquel vous avez donné une pichenette ; mais s'il est du même type qu'un trésor déjà chargé, vous ne pouvez pas le charger sur le navire.



en mode coopératif



✗ Si un trésor du même type est déjà chargé, vous ne pouvez pas le charger, même s'il touche le navire.

3 Mettre les voiles

Si l'une des conditions suivantes s'applique, le navire "met les voiles".

- ⊙ Vous avez chargé 5 types de trésors
 - ⊙ Vous avez renversé un trésor déjà chargé
 - ⊙ Vous décidez de "mettre les voiles"
 - ⊙ Il n'y a plus de trésor sur le quai (ou plus de trésor que vous pourriez choisir)
- Si vous renversez un trésor, le navire met immédiatement les voiles. Chargez le trésor qui a touché le navire avant que celui-ci mette les voiles.
 - Un joueur peut, au lieu de donner une pichenette, décider qu'un navire met les voiles, quel que soit le nombre de trésors chargés.
 - Même s'il reste des trésors sur le quai, mais aucun que vous avez le droit de charger, le navire met les voiles.

Une fois qu'un navire a mis les voiles, gardez tous ses trésors et déplacez-le jusqu'au quai, où il reste jusqu'à la fin de la partie. Une fois que le navire a mis les voiles, remettez sur le quai tous les trésors qui se trouvent encore dans l'océan. Placez le navire suivant au centre de l'océan. La partie continue.

Répétez ①—③ jusqu'à ce que les 4 navires aient mis les voiles.

Fin de la partie et conditions de victoire

En mode compétitif

Chaque joueur gère les 4 navires et cherche à obtenir le score le plus élevé.

En mode coopératif

Les joueurs effectuent leur pichenette à tour de rôle et doivent, ensemble, gérer les 4 navires, à la recherche du meilleur résultat.

En solo

Le joueur gère les 4 navires et cherche à obtenir le meilleur score.



Score !

Total Note

20 \$ Splendide ! Le voyage parfait

17 - 19 A Excellent ! Un super voyage

13 - 16 B Bien joué ! Un voyage maîtrisé

8 - 12 C Ok ! Le boulot a été fait

4 - 7 D Décevant ! Il est trop tôt pour quitter le port

Octopus Challenge

— Incarne la pieuvre géante —

La traversée se faisait jusque là sans encombre. Les marins buvaient et faisaient la fête jusqu' au bout de la nuit... sans savoir qu' ils avaient pénétré dans l' "Océan du Diable" . Toute cette agitation avait réveillé la créature des profondeurs, celle qui ne devrait jamais être réveillée...

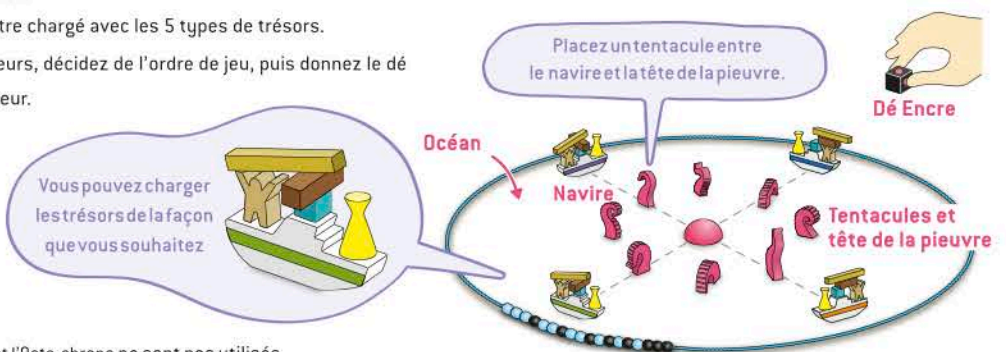
1 ~ 5 joueurs

Objectif

Les joueurs incarnent la pieuvre géante. Travaillez les uns avec les autres pour déplacer la pieuvre à un meilleur emplacement, et tentez de renverser tous les trésors des quatre navires en moins de tentatives possibles. Ce mini-jeu peut aussi être pratiqué en solo. Si vous êtes suffisamment bon, vous pourrez encore vous améliorer avec le jeu de base.

Préparation

1. Placez la tête de la pieuvre, les tentacules et les navires comme indiqué sur l'illustration.
2. Chaque navire doit être chargé avec les 5 types de trésors.
3. Si vous jouez à plusieurs, décidez de l'ordre de jeu, puis donnez le dé Encre au premier joueur.



*Les ancres, les drapeaux et l'Octo-chrono ne sont pas utilisés.

Ordre de jeu

Lâcher le dé Encre

Quand c' est à lui de jouer, le joueur laisse tomber le dé Encre sur la tête de la pieuvre, une fois.

En vous conformant à la section "3 actions que vous pouvez tenter lors d' une attaque de la pieuvre" (p. 07) des règles de base, vous pouvez soit attaquer un navire, soit déplacer un tentacule ou la tête de la pieuvre.

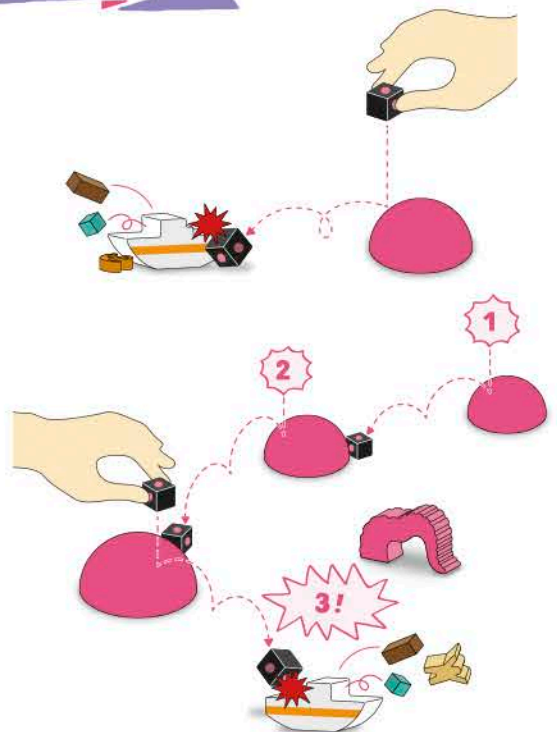
Attaquer le navire !
Vous ne pouvez pas déplacer la tête de la pieuvre ou un tentacule quand l'attaque réussit. Tous les trésors qui tombent dans l'océan doivent rester à leur place, et la partie continue.

Déplacez la tête de la pieuvre !

Déplacez un tentacule !

Comptez le nombre de fois où le dé à été lâché

Les joueurs enchaînent les tours en lâchant le dé Encre et en comptant "1", "2", "3"... pour chaque lâcher. Même si le dé Encre n' a touché aucun navire et est sorti de l' océan, vous devez inclure cette tentative dans le décompte.



Fin de la partie et conditions de victoire

Lorsque le dernier trésor a été renversé, et que plus un navire n' a de trésor, c'est la fin de la partie.

Votre score sera basé sur le nombre de tentatives qu' il vous a fallu pour renverser tous les trésors.

Soyez la plus furieuse des pieuvres !

Décompte Note

4 - 7 **S** La Divine Pieuvre arrive !

8 - 11 **A** Maître Pieuvre se réveille

12 - 16 **B** Tête de pieuvre dangereuse

17 - 24 **C** Une pieuvre toute ordinaire

25 - **D** T'es même pas une pieuvre !

Score !