



2 à 4 joueurs - dès 8 ans - durée d'une partie: de 10 à 20 minutes

CONTENU

60 cartes Animaux : 30 Poulpes et 30 Crabes ; 20 cartes Scaphandres, numérotées de 1 à 5 ; règle du jeu.

BUT DU JEU

Durant la partie, les joueurs vont faire entrer des animaux marins dans leurs Scaphandres : le gagnant est celui qui possède le plus grand nombre de crabes et de poulpes quand toutes les cartes auront été jouées.

MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit 5 cartes Scaphandre, numérotées de 1 à 5, qu'il dispose devant lui, faces visibles et en ordre croissant (fig. 1). Les cartes Animaux sont mélangées puis on en distribue 4 à chaque joueur, qui les garde en main. Les cartes restantes forment la pioche, faces cachées.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le joueur qui a le mieux le poulpe commence, puis on joue à tour de rôle dans le sens horaire. A son tour, le joueur choisit l'une de ses 4 cartes Animaux et la pose au centre de la table, face visible ; puis il annonce le nombre total d'animaux visibles (Crabes et Poulpes confondus).

Exemple (voir fig. 2):

Arthur pose une carte 1 Crabe et annonce 1
Nina pose une carte 2 Poulpes et annonce 3 (1+2)
Maël pose une carte 2 Crabes et annonce 5 (3+2)
Louisa pose une carte 3 Crabes et annonce 8 (5+3)

A la fin de son tour, le joueur pioche une carte pour compléter sa main. Puis c'est le tour du joueur suivant.

Dès qu'un joueur annonce 12 ou plus, il doit ramasser toutes les cartes du centre de la table et les disposer dans ses Scaphandres en fonction du nombre d'Animaux représentés sur les cartes. Puis c'est le tour du joueur suivant.

fig.3

carte 1 Crabe ou carte 1 Poulpe dans le Scaphandre N°1
carte 2 Crabes ou carte 2 Poulpes dans le Scaphandre N°2
carte 3 Crabes ou carte 3 Poulpes dans le Scaphandre N°3
carte 4 Crabes ou carte 4 Poulpes dans le Scaphandre N°4
carte 5 Crabes ou carte 5 Poulpes dans le Scaphandre N°5

Mais attention, il ne peut y avoir qu'un type d'animal dans chaque Scaphandre : Poulpes et Crabes ne peuvent pas se voir en peinture ! Quand un joueur récupère une carte alors qu'il en a déjà dans son Scaphandre, du même type mais avec l'autre animal, il doit alors obligatoirement se défausser des 2 cartes !

Exemple (fig.4): un joueur récupère une carte 3 Crabes alors qu'il possède déjà dans son Scaphandre N° 3 des cartes 3 Poulpes. Il doit alors immédiatement se défausser de cette carte 3 Crabes et d'une de ses cartes 3 Poulpes.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque la pioche est épuisée, on termine la manche en cours et la partie se termine. (Si à l'issue du dernier tour le total des cartes au centre de la table n'atteint pas 12, ces cartes ne sont pas comptabilisées et la partie s'arrête). Chacun totalise alors le nombre d'animaux qu'il a dans ses Scaphandres : celui qui en a le plus l'emporte!

Exemple de décompte (voir fig.5):

Dans ses Scaphandres le joueur a :

3 x 1 Crabe
+
1 x 2 Crabes
+
2 x 3 Poulpes
+
1 x 4 Poulpes
+
1 x 5 Poulpes
= 20 Animaux.

VARIANTES « MÉMOIRE » :

Les règles ci-dessus restent les mêmes, mais au lieu de poser les cartes Animaux faces visibles les unes à côté des autres, les joueurs les empilent au centre de la table, de sorte que la carte du dessus cache les cartes qui ont été posées précédemment. Chacun doit alors bien mémoriser les animaux présents dans la pile, sous peine d'avoir une mauvaise surprise lors de la ramasse ! (fig. 6)

