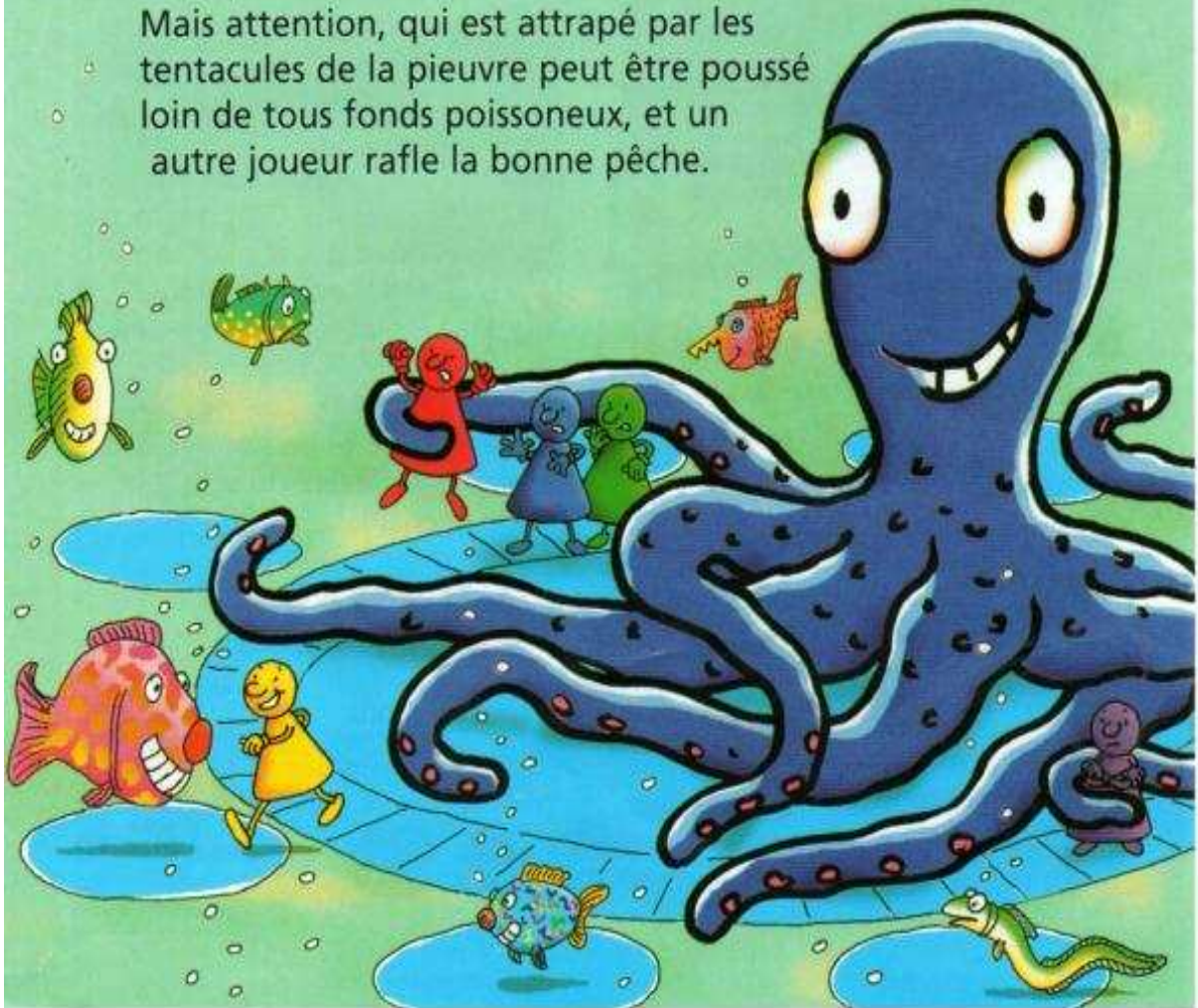


LE JEU AVEC LA PIEUVRE

Idée et création: Walter Emmrich



Plonge jusqu'au fond de la mer. Là-bas, sur le domaine de la pieuvre, on trouve les poissons les plus beaux et les plus gros. Avec de la chance la pieuvre vous pousse directement devant un tel exemplaire. A ce moment là il faut saisir l'occasion. Mais attention, qui est attrapé par les tentacules de la pieuvre peut être poussé loin de tous fonds poissonneux, et un autre joueur rafle la bonne pêche.





Contenu

1 règle du jeu



1 plateau

But du jeu

Tous les joueurs vont à la pêche en essayant d'attraper le poisson découvert. Dans ce but les joueurs lancent chacun à leur tour les dés et avancent, selon les points obtenus, dans la zone tournante de la pieuvre. Au lieu d'avancer leur pion, les joueurs peuvent aussi tourner la pieuvre. C'est pourquoi chacun lance 2 dés et peut choisir si il préfère avancer son pion (dé rouge) ou tourner la pieuvre (dé bleu). Le joueur qui à la fin possède le plus de poissons ou encore mieux les poissons avec le plus grand nombre de points, est le gagnant.



8 grands poissons



5 pions



2 dés

3 petits poissons





Préparation

Placez les 8 grands poissons face cachée sur les fonds poissonneux. Les trois petits poissons sont aussi déposés face cachée n'importe où sur les grands poissons.

Chacun choisit un pion. Un joueur fait tourner la piveure et aussitôt qu'elle s'arrête le jeu commence!



Déroulement

Chaque joueur place son pion sur une case de son choix.

Le plus jeune joueur retourne le premier poisson (voir flèche jaune) et son voisin commence en lançant les dés.

Maintenant tous essayent d'atteindre les fonds poissonneux avec le poisson découvert afin de l'attraper. Mais cela n'est seulement possible que sur la case verte qui se trouve en face des fonds poissonneux (voir flèche verte) et seulement si les tentacules de la pieuvre ne bloquent pas le passage.



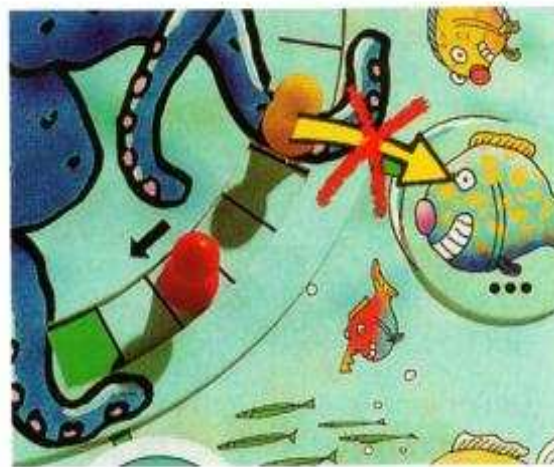
Quand un joueur a réussi à sauter jusqu'au poisson (il n'est pas obligatoire de faire le nombre de points exacts pour y arriver), il le prend. Puis il retourne un nouveau poisson et c'est alors le tour du prochain joueur de lancer les dés.

On retourne toujours un seul poisson à la fois. D'abord on vide les 5 fonds poissonneux où se trouve un seul poisson. Ensuite on pêche les poissons qui sont en „double“.

Les tentacules peuvent bloquer l'accès au poisson.

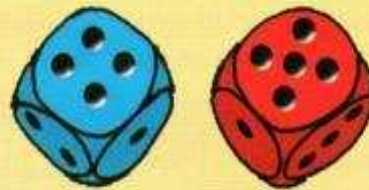
On peut seulement passer de la case verte vers le poisson si les tentacules de la pieuvre ne bloquent pas le passage. Il n'est pas permis de sauter les tentacules vers l'extérieur (voir illustrations à gauche). La même chose s'applique vice versa vers l'intérieur:

On ne peut retourner des fonds poissonneux vers la case verte que quand on est à son tour pour lancer les dés et quand la pieuvre ne bloque pas le passage avec ses tentacules.



Comment lancer les dés ?

On lance les deux dés,
le bleu et le rouge.



Le dé bleu fait tourner la pieuvre.

Le dé rouge fait avancer le pion.

Quand on a lancé les dés, on doit se décider pour le bleu **ou** le rouge.
Donc: Ou bien on avance son pion (points du dé rouge) **ou bien** on fait tourner la pieuvre (points du dé bleu).

Quand on lance un 6, on relance ce dé encore une fois.

Comment avancer les pions ?

On avance sur les cases dans n'importe quelle direction. Il est permis de passer sur les tentacules de la pieuvre ou de s'arrêter dessus.



Un exemple:

Le joueur a lancé
un 5 avec le dé
bleu
un 4 avec le dé rouge
Il choisit le dé rouge et avance son pion de 4 cases.



Un autre exemple:

Le joueur a lancé
un 3 avec le dé bleu
un 6 avec le dé rouge
Il choisit le dé rouge et il lui est donc permis de relancer le dé (seulement le dé rouge) et il obtient un 3. Il avance (6+3) de 9 cases.



Comment tourner la pieuvre ?

On tourne la pieuvre toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. En le faisant, il se peut qu'un ou plusieurs pions soient tournés avec. Si un pion se trouve sur une tentacule, naturellement il tourne avec.



Un exemple:

Le joueur a lancé
un 5 avec le dé bleu
un 6 avec le dé rouge



Il choisit le dé bleu. Par conséquent il tourne la pieuvre de 5 cases dans le sens des aiguilles d'une montre.

Faire sauter un pion:

Si on arrive sur une case occupée par un pion, on le fait sauter et il est permis de le déplacer sur n'importe quelle case.

Fin de jeu

La pêche est finie quand tous les fonds poissonneux sont vides. Ensuite tous les joueurs comptent leurs poissons, c'est à dire leurs points. Le joueur qui a rassemblé le plus grand nombre de points, est le gagnant.