



Super Flicking Game

# Crash Octopus

クラッシュ オクトパス

Livret de règles

Durée 20 min ~ / âge 7+ / 2~4 Joueurs

itten

01

*Il y avait des rumeurs parmi nous, les marins, des rumeurs sur un monstre, 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, en regardant tout ce qui avait été jeté à l'eau. Nous n'en croyions pas nos yeux quand nous l'avons vu. Une gigantesque pieuvre primitive ! C'était la véritable identité du monstre. Nous étions sur le point de perdre courage, mais notre fierté de marin nous retenait - pour tout vous dire, nous ne pouvons pas laisser tomber le trésor qui nous était si cher. Alors, qu'avons - nous fait ? Nous avons pris les mâts et... hein ? Comment avons - nous récupéré les trésors avec de simples drapeaux ?*

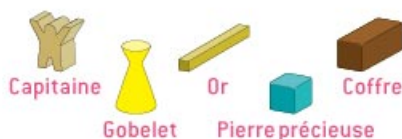


# Crash Octopus クラッシュ オクトパス

Livret de règles

## But du jeu

Vous êtes un vaillant marin déterminé à récupérer les trésors éparpillés sur l'océan en les faisant flotter habilement à l'aide de drapeaux. Faites la course pour récupérer 5 types de trésors (dont le Capitaine !) tout en gênant les marins rivaux en utilisant les attaques de la pieuvre géante.



## Mise en place

### Contenu

Tête de pieuvre 1 / Tentacules 8 / Dé Encre 1 / Crabe 1 / Compteur de la pieuvre (ficelle · Perles noires 8 · Perles bleues 10) / Drapeaux 8 (2 par couleur + rechange) / Navires 4 (1 par couleur) / Ancre 4 (1 par couleur) / Capitaine 4 / Gobelet 4 / Or 4 / Pierre précieuse 4 / Coffre 4

1. Étendez la ficelle pour former un cercle et mettez en place la « zone de l'océan ».
2. Préparez le compteur de la pieuvre en alignant les perles et en plaçant le crabe à l'extrémité bleue, comme indiqué sur l'illustration.
3. Placez la tête de la pieuvre au milieu de la zone de l'océan et entourez-la de huit tentacules, en gardant des distances égales entre eux.
4. Placez des séries [navire + ancre] autour des tentacules, une pour chaque joueur. Ensuite, placez les drapeaux de la couleur correspondante sur chaque ancre.
5. Les pièces de trésor et le dé Encre doivent tous être placés en dehors de la zone de l'océan.

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.

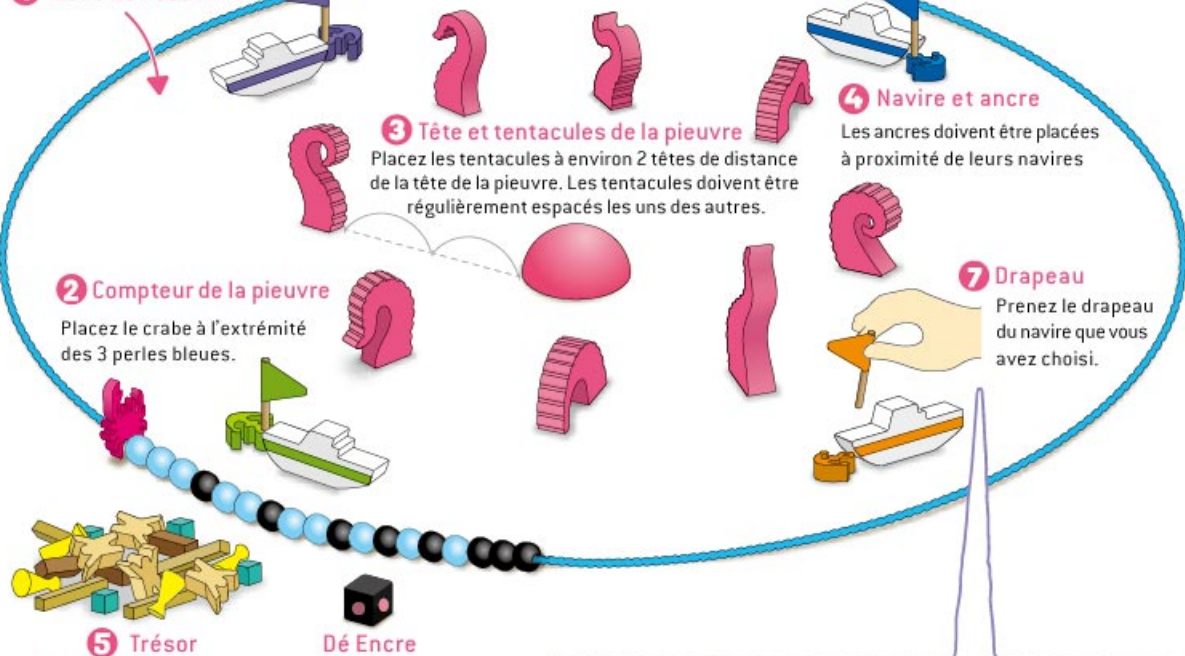


À 2 joueurs utilisez 3 séries de trésors (15 pièces)

À 3 ou 4 joueurs utilisez 4 séries (les 20 pièces)

6. Le joueur qui a rencontré le plus récemment une pieuvre est le premier joueur, et l'ordre des tours se déroule dans le sens horaire à partir de là. (Les joueurs peuvent se déplacer librement à n'importe quelle position autour de la table pour jouer leur tour.) Le premier joueur tient toutes les pièces de trésor dans ses mains, et les fait tomber toutes ensemble sur la tête de la pieuvre, les dispersant dans l'océan. Toutes les pièces qui ont quitté la zone de l'océan doivent être rassemblées et à nouveau jetées ensemble sur la tête de la pieuvre.
7. Du dernier joueur au premier (dans l'ordre inverse du tour de jeu), les joueurs choisissent un navire et prennent le drapeau du navire choisi. Une fois que tout le monde a choisi un drapeau, vous pouvez commencer.

### 1 Zone de l'océan



### 2 Compteur de la pieuvre

Placez le crabe à l'extrémité des 3 perles bleues.

### 3 Tête et tentacules de la pieuvre

Placez les tentacules à environ 2 têtes de distance de la tête de la pieuvre. Les tentacules doivent être régulièrement espacés les uns des autres.

### 4 Navire et ancre

Les ancres doivent être placées à proximité de leurs navires

### 7 Drapeau

Prenez le drapeau du navire que vous avez choisi.

### 5 Trésor

### Dé Encre

8 Laissez-les tomber sur la tête de la pieuvre !

### Comment utiliser les drapeaux

Dans ce jeu, les joueurs utilisent les drapeaux pour donner une pichenette aux pièces. Avant de commencer, prenez un moment pour vous entraîner à donner des pichenettes avec les drapeaux.

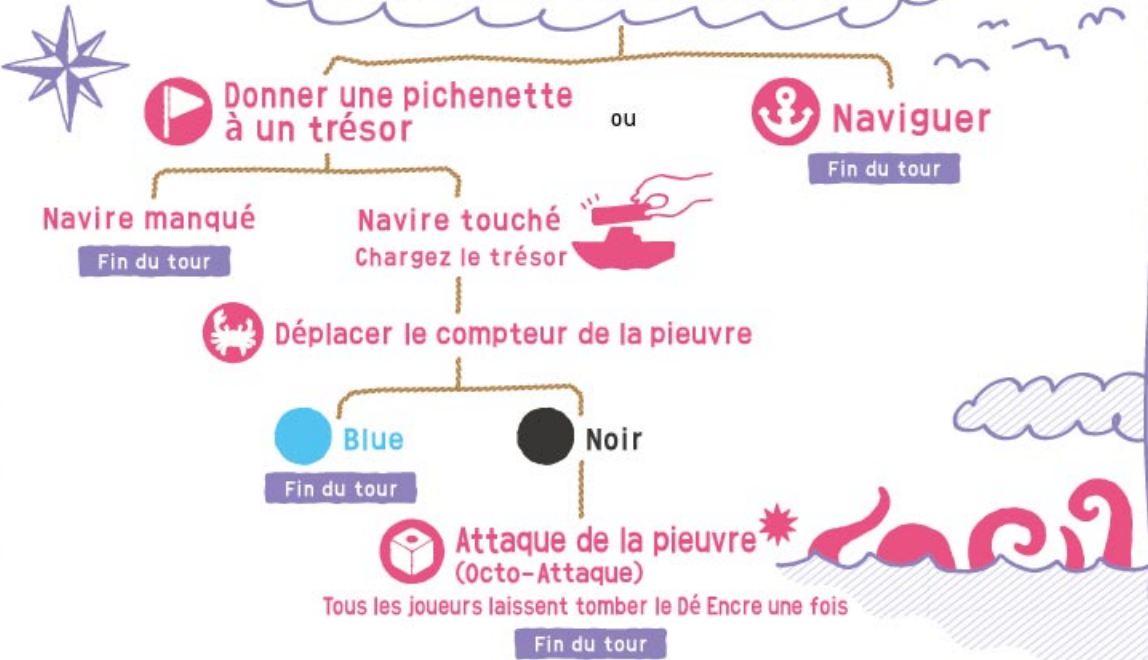
Tournez la hampe du drapeau et donnez une pichenette aux pièces !



# Ordre de tour jeu

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

## Ce qu'un joueur peut faire pendant un tour



Les tours se poursuivent jusqu'à ce que les conditions de fin de partie soient remplies.

La partie se termine si l'une des conditions suivantes est remplie à la fin du tour d'un joueur :

**Le joueur a récupéré 5 types de trésors !**

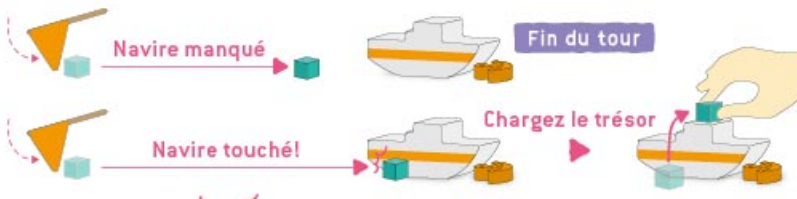
Le joueur qui a récupéré les 5 types de trésors gagne.

**Le compteur de la pieuvre a atteint la fin**

Le joueur qui a le plus de trésors gagne.

## Donner une pichenette à un trésor

À votre tour, vous pouvez donner une pichenette à un trésor dans la zone de l'océan à l'aide de votre drapeau. Si vous pouvez toucher votre navire avec le trésor, vous pouvez le charger sur votre navire. L'ancre ne compte pas comme faisant partie du navire. Lorsque vous chargez un trésor, utilisez vos mains. Si le trésor ne touche pas votre navire, votre tour se termine immédiatement.



La mise en place de trésors sur votre navire est appelée "chargement".

**Attendez une seconde!**

### Il y a certains trésors que vous ne pouvez pas toucher

Il y a certains trésors auxquels vous ne pouvez pas donner de pichenette. La pieuvre géante vous surveille et ne laisse personne récupérer les trésors aussi facilement.

**Mauvais N°1**

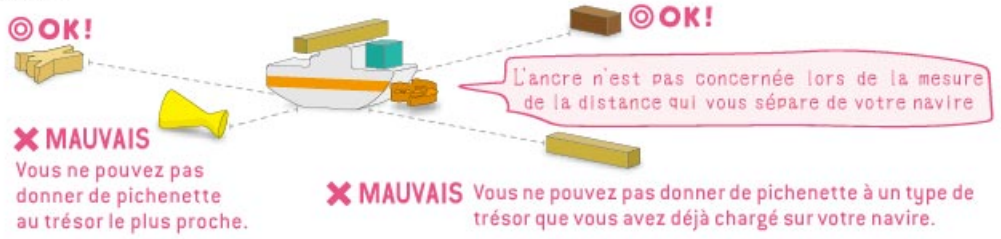
**Vous ne pouvez pas donner de pichenette au trésor qui est le plus proche de votre navire**

Vous ne pouvez donner une pichenette qu'à un trésor qui est le deuxième plus proche ou plus éloigné de votre navire. Cependant, vous pouvez toucher le trésor le plus proche indirectement en le touchant avec un autre trésor qui est plus éloigné.

**Mauvais N°2**

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

Même si un type de trésor déjà chargé frappe votre navire indirectement, vous ne pouvez pas le charger sur votre navire.



## Si votre pichenette fait tomber des trésors chargés

Lorsqu'un trésor touche votre navire, il peut renverser un trésor précédemment chargé sur votre navire. Dans ce cas, vous pouvez charger le trésor avec lequel vous venez de toucher votre navire, mais tous les trésors renversés doivent rester où qu'ils se trouvent dans l'océan. Les trésors renversés n'appartiennent plus à personne et peuvent être récupérés par n'importe quel joueur (toutes les règles de base s'appliquent toujours).

**Touché!** Lors du chargement, empilez et stabilisez les trésors !

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

Attention à la puissance que vous mettez lorsque vous jouez !



Lorsque vous chargez, empilez et stabilisez les trésors.



## Après avoir chargé un trésor, déplacez le compteur de la pieuvre

Si un trésor touche votre navire avec succès, chargez-le et avancez le compteur de la pieuvre (représenté par le crabe se déplaçant sur les perles). Déplacez-le d'une unité, quelle que soit la couleur de la perle que le crabe enjambe.

\*Vous ne devez jamais reculer le crabe, même si vous renversez un trésor déjà chargé.

\*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 Compteur de la pieuvre

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 pouvez pas dire quel est le trésor le plus proche de votre navire, vous pouvez choisir celui auquel vous voulez donner une pichenette (avec le consentement des autres joueurs).
- ▶ Vous pouvez donner une pichenette à un trésor qui est le plus proche du navire d'un adversaire (si ce 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 sur le navire. Si des trésors tombent du navire d'un adversaire à la suite d'une pichenette, l'adversaire les remet tous sur son navire.
- ▶ Si un trésor sort de la zone de l'océan à la suite de votre pichenette, ou si vous avez par erreur donné une pichenette à un trésor que vous n'étiez pas autorisé à toucher selon les règles, le joueur précédent (dans l'ordre du tour de jeu) prend ce trésor et le laisse tomber sur la tête de la pieuvre pour le ramener immédiatement dans l'océan.
- ▶ Si vous touchez un trésor chargé sur votre navire avec un trésor auquel vous avez donné une pichenette, cela compte comme avoir touché votre navire et vous pouvez le charger sur votre navire.
- ▶ Même si un trésor qui touche votre navire sort de la zone de l'océan, vous pouvez toujours le charger sur votre navire.
- ▶ N'importe quel tentacule renversé par un trésor sera laissé tel quel jusqu'à ce qu'un joueur choisisse de le déplacer vers un nouvel endroit pendant l'Attaque de la pieuvre. Lorsqu'il est déplacé, il doit être placé debout sur 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 que le trésor a été chargé, l'attaque de la pieuvre a lieu. En commençant par le joueur qui suit celui qui a chargé un 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 (qui a déplacé le marqueur et déclenché l'attaque) a fini de lâcher le dé. Une fois que chaque joueur l'a fait, les tours continuent normalement et c'est au tour du joueur suivant.

A chargé un trésor et déplacé le crabe qui a enjambé une perle noire (sera le dernier à faire tomber le dé Encre).

A Enjambé la perle noire

"L'attaque de la pieuvre" commence avec le Joueur suivant !

Dans une partie à 2 joueurs, les joueurs laissent tomber un dé chacun à leur tour, jusqu'à ce qu'ils aient chacun laissé tomber le dé deux fois.

Une fois que tous les joueurs de A-D ont fini de faire tomber le dé, A reprend le jeu avec un tour normal.



## 3 Actions que vous pouvez tenter lors d'une "attaque de la pieuvre"

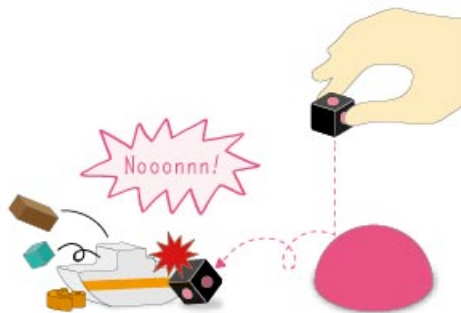
Laissez tomber le dé Encre pour qu'il frappe la tête de la pieuvre. Le joueur qui lance le dé peut viser l'une des actions suivantes. Mais vous ne connaîtrez le résultat qu'une fois le dé tombé !



### Attaquer le navire !

Si vous pouvez toucher le navire d'un adversaire avec le dé, l'Attaque de la pieuvre est réussie. Les trésors tombés dans l'océan doivent rester là où ils sont, et la partie continue ((les joueurs leur donneront une pichenette plus tard).

Vous ne pouvez pas déplacer la tête ou les tentacules de la pieuvre lorsque l'attaque est réussie.





## Déplacer un tentacule !

Si l'attaque n'aboutit pas 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 qui a été déplacé) et le déplacer n'importe où à côté du dé.



## Déplacer la tête de la pieuvre !

Si l'attaque ne réussit pas et que la face visible du dé est rouge, déplacez la tête de la pieuvre à côté du dé. Vous pouvez la déplacer à n'importe quel endroit tant qu'elle est adjacente au dé.

**Touché!**

## Pouvez-vous contrôler le dé Encre ?

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

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 contre d'autres, etc.** — mais un seul vainqueur en sortira!



## Autres règles de l'attaque de la pieuvre

- ▶ Si le dé Encre sort de la zone de l'océan, vous ne pouvez pas déplacer la tête de la pieuvre ni un tentacule, et vous ne pouvez pas laisser tomber le dé à nouveau. Cependant, si l'attaque d'un navire a réussi, elle sera quand même valable.
- ▶ Si le dé touche votre propre navire et renverse un trésor chargé, il compte toujours comme une attaque réussie sur un navire (vous ne pouvez pas déplacer la pieuvre dans ce cas).
- ▶ Si quelqu'un renverse un tentacule, laissez-le comme il est et continuez la partie.
- ▶ Si vous avez choisi de déplacer un tentacule renversé, mettez-le debout à son nouvel emplacement.
- ▶ Si le dé que vous avez fait tomber n'a pas touché la tête de la pieuvre, l'attaque de la pieuvre est considérée comme un échec. Ce sera au tour du joueur suivant de le laisser tomber, et vous ne pourrez pas refaire un lancer.
- ▶ Si vous ne trouvez pas de place pour déplacer la tête de la pieuvre ou un tentacule à cause des navires ou des trésors qui entourent le dé, vous ne pouvez pas le déplacer à un autre endroit. Remettez la pièce de pieuvre à son emplacement actuel et terminez votre tour.
- ▶ Si vous faites sortir un trésor de la zone de l'océan pendant votre Attaque de la Pieuvre, 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 est non valide. Vous ne pouvez pas relancer le dé.



## Naviguer

Au lieu d'aller chercher un trésor, vous pouvez naviguer sur votre bateau. Lorsque vous naviguez, **donnez une pichenette à l'ancre avec votre drapeau**. Ensuite, déplacez votre bateau vers un endroit adjacent à votre ancre. Vous pouvez ajuster l'emplacement de vos trésors chargés lorsque vous faites cela. Vous pouvez placer le navire à n'importe quel endroit adjacent à l'ancre.



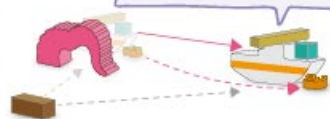
Même si votre ancre se déplace en cours de partie, continuez la partie sans ajuster l'une ou l'autre des pièces. Lorsque vous choisissez de "Naviguer", déplacez votre ancre de n'importe où dans l'océan.

## L'action "Naviguer" peut être efficace dans ces circonstances:

### Meilleure position !

Déplacez votre navire vers une meilleure position lorsque vous ne pouvez pas charger un trésor - parce que le navire de votre adversaire est sur votre chemin, ou parce que le trésor que vous voulez est le plus proche de votre navire.

Il est plus facile de viser d'ici!



### Échapper à la pieuvre !

Lorsque la tête de la pieuvre est proche de votre navire et que vous sentez un danger, déplacez-vous de cet endroit pour éviter une attaque potentielle.

Cachons-nous derrière un tentacule



### Bloquer l'adversaire !

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



## Autres règles sur la "Navigation"

- ▶ Si l'ancre touche votre navire ou celui d'un adversaire et renverse des trésors chargés, remettez-les tous sur le navire. Déplacez ensuite votre navire vers le nouvel emplacement de l'ancre.
- ▶ Si l'ancre est éjectée de la zone de l'océan, la navigation a échoué. Remettez l'ancre à son emplacement d'origine et terminez votre tour.
- ▶ Même si l'ancre fait indirectement tomber un trésor sur votre navire, il 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 le compteur de la pieuvre atteint la fin de sa piste, la partie est terminée (voir la remarque importante ci-dessous). L'ordre de victoire est déterminé par le nombre de types de trésors qui ont été récupérés par chaque joueur.



Le joueur a récupéré 5 types de trésors !



Félicitations !



Le compteur de la pieuvre a atteint la fin

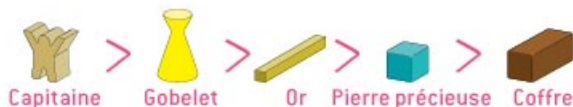


La partie est terminée

Si le compteur de la pieuvre indique noir après le chargement de votre cinquième type de trésor, l'attaque de la pieuvre a toujours lieu. Si votre navire a encore cinq types de trésor chargés après cette dernière manche de l'attaque de la pieuvre, vous êtes le vainqueur. Toutefois, si un de vos trésors est renversé et perdu pendant l'attaque, la partie continue.

### Si le nombre de types de trésors est le même

Si le nombre de types de trésors chargés est égal entre les joueurs, la hiérarchie suivante détermine l'ordre de victoire : Capitaine > Gobelet > Or > Pierre précieuse > 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 une ancre près du bord de l'océan, vous pouvez ajuster légèrement la corde pour laisser de la place pour donner la pichenette.



- La seule occasion où vous êtes autorisé à renverser les trésors chargés d'un adversaire est pendant l'attaque de la pieuvre. Si vous renversez accidentellement un des trésors de l'adversaire en donnant une pichenette à un trésor ou à une ancre, ou en ramenant des trésors à l'océan, toutes les pièces renversées seront replacées sur son navire par l'adversaire concerné.

- Lors du retour des trésors dans l'océan, si un objet tombe sans heurter la tête de la pieuvre, il doit être à nouveau jeté par le joueur avant celui qui a jeté le trésor (et ainsi de suite, si plusieurs joueurs manquent leur coup).

- Si un tentacule ou un navire sort de la zone de l'océan, il faut le remettre immédiatement à l'intérieur, à l'endroit le plus proche de l'endroit où il est sorti.

