

Article n° 3051 / (F)

La pieuvre Ottokar

Quel plaisir d'enfiler ses tentacules multicolores!

Concept : jeu d'enfilage
Joueurs : 2 à 6 enfants à partir de 3 ans
Contenu : Ottokar, la pieuvre avec 6 tentacules
24 demi-boules en 6 couleurs, 1 dé de couleur,
règle du jeu
Auteur : Design. Direct Kratz/Leipf
Illustrations : Barbara Kinzebach

Préparation du jeu

Le plus jeune joueur commence en choisissant sa couleur, puis c'est à chacun à son tour.

Pour **2 joueurs**, chacun prend **3** couleurs.

Pour **3 joueurs**, chacun prend **2** couleurs.

Pour **6 joueurs**, chacun a **1** couleur.

Pour **4 et 5 joueurs**, chacun a **1** couleur, les couleurs restantes ne sont pas utilisées.

Au début du jeu, chaque joueur a les pions de sa couleur devant lui. La pieuvre Ottokar est posée au milieu des joueurs.

But du jeu

Chaque joueur essaye d'être le premier à enfiler sa demi-boule sur Ottokar, la pieuvre. Celui qui y arrive, est le gagnant.

Possibilité 1:

Le joueur le plus âgé commence. Chaque joueur, à tour de rôle, jette le dé de couleur. S'il obtient sa propre couleur, il peut prendre une demi-boule de cette couleur et l'enfiler sur le tentacule de la pieuvre. Avant de commencer, on peut convenir de choisir une seule couleur pour chaque tentacule de la pieuvre ou de mélanger les couleurs en les enfilant sur les tentacules. Ceci n'influence pas le résultat du jeu, ni le sens dans lequel sont enfilés les demi-boules.

Si un joueur sort une **autre** couleur **que la sienne**, il doit passer son tour, et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

Le jeu est terminé, lorsque le premier joueur a enfilé toutes ses demi-boules.
C'est donc lui qui a gagné.

Possibilité de jeu 2: «construire» ou «voler» des boules

Le joueur le plus âgé commence. On joue à tour de rôle. Chaque joueur jette le dé de couleur. Contrairement à la possibilité de jeu 1, chaque couleur participante dispose de son propre tentacule et les couleurs ne peuvent pas être mélangées. Le sens des demi-boules est également important: à chaque fois, les demi-boules sont à enfiler de manière à ce qu'elles reconstituent une boule entière. Chaque tentacule est constitué par deux **boules entières**.

Si un joueur obtient sa(ses) propre(s) couleur(s), il peut enfiler une demi-boule de sa couleur sur un tentacule. Celui-ci est alors «occupé» par la couleur en question. La première demi-boule est **enfilée par le côté arrondi**.

Mais une seule demi-boule sur un tentacule peut de nouveau se perdre!

En effet, si un joueur sort une couleur **étrangère**, il doit regarder si une demi-boule de cette couleur est enfilée. Dans ce cas, il peut retirer cette demi-boule du tentacule et la rendre à son propriétaire. S'il n'y a pas de demi-boule étrangère de la couleur obtenue enfilée sur le tentacule, il ne se passe rien et c'est au joueur suivant de continuer.

Mais dès que deux demi-boules de la même couleur (formant ensemble une boule entière) sont enfilées, elles sont en «sécurité» et ne peuvent plus être enlevées. Chaque joueur doit non seulement faire attention à sa propre couleur, mais il doit aussi contrôler, quand c'est à son tour de jouer, s'il ne peut pas retirer une demi-boule étrangère se trouvant seule sur un tentacule.

Fin de la partie

Le jeu est terminé, lorsque le premier joueur a enfilé toutes ses demi-boules.
C'est donc lui qui a gagné.

Selecta vous souhaite bonne chance!