

S.O.S. OCTOPUS

2 à 4 joueurs
à partir de 5 ans

Quelle aventure! À bord de votre navire, vous êtes à la recherche des plus beaux spécimens marins. Mais dans les remous de la mer se trouve Octave, un jeune bébé pieuvre. Octave est espiègle et souvent il s'aventure trop loin. C'est alors qu'il lance un S.O.S. à son père, Octopus, pour qu'il lui porte secours. Pour ce faire, Octopus agite son plus long tentacule mais il lui arrive de renverser votre navire par inadvertance. **SPLASH!**

Matériel de jeu

1 grande figurine de pieuvre « Octopus »

1 tentacule de pieuvre (baguette avec un pendule)

1 petit disque

4 cases Mer

16 jetons Hublot

1 Navire (coque et voile)

1 petite figurine de pieuvre « Octave »

24 jetons Animal

12 tuiles Nourriture

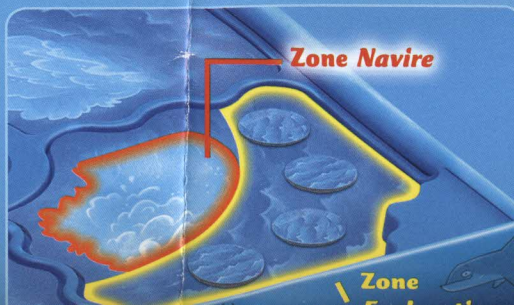
1 Récif (support à jetons)

Assemblage : Hissez les voiles!

- Détachez soigneusement toutes les pièces de jeu.
- Il y a 5 parties constituant le plateau de jeu : 4 grandes cases Mer et un petit disque. Retirez la petite partie située au milieu de ce disque. Disposez le disque avec précaution au centre de la boîte de jeu, face mer vers le haut, en le bloquant dans l'espace prévu à cet effet.
- Fixez la voile à la coque du navire.

Préparation : Tout le monde à bord !

- Mettez l'ensemble du matériel de jeu hors de la boîte.
- Demandez à vos parents ou frères et sœurs aînés de vous aider pour l'installation du tentacule d'Octopus. Au milieu du plateau de jeu se trouve le disque avec en son centre un orifice. Introduisez la baguette dans cet orifice jusqu'au fond de façon à ce que le pendule puisse osciller librement. Pour terminer, placez la grande figurine d'Octopus sur la baguette.
- Essayez à plusieurs reprises de pousser le tentacule d'Octopus : tenez la bille et éloignez-la de la baguette puis mettez-la en mouvement en lâchant le pendule. Le pendule devrait se mettre en mouvement autour de la baguette et parcourir de larges cercles (Voir photo à gauche).
- Placez les 4 cases Mer dans les quatre espaces de la boîte, de façon à former le plateau de jeu. Chaque case Mer a deux parties : une partie sombre située à l'extérieur pour accueillir les jetons Hublot - la zone Exploration - et une zone plus claire située à l'intérieur accueillant le navire - la zone Navire -.



mélangés face cachée et placés (face cachée) dans les quatre zones Exploration pour que dans chacune de ces zones se trouvent au total quatre jetons Hublot.

- Ensuite, dans chacune des quatre zones Exploration, mélangez à nouveau les 4 jetons Hublot afin de ne plus pouvoir identifier où se trouve la vague. Après cette dernière manipulation, assurez-vous que tous les jetons Hublot se trouvent bien dans l'espace foncé de chaque case.
- Placez le navire dans l'une des 4 zones Navire au choix.
- La surface de jeu est surélevée dans chacun des 4 coins de la boîte. Octave la pieuvre se déplacera sur chacun de ces coins au cours de la partie. Placez Octave sur le coin précédant la case Mer où se trouve le navire (comme indiqué sur l'illustration).
- Le support bleu représente un récif. Mélangez les 24 jetons Animal et répartissez-les aléatoirement de manière à avoir le même nombre dans les 4 compartiments.
- Chaque joueur reçoit 3 tuiles Nourriture et les place devant lui. À moins de quatre joueurs, les tuiles Nourriture supplémentaires ne sont pas utilisées et sont mises de côté. Maintenant que vous êtes bien équipés, votre voyage d'exploration peut commencer !



Déroulement de la partie : L'exploration commence!

L'ordre de tour des joueurs suit le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur assume le rôle de capitaine et, à ce titre, commence.

Déroulement d'un tour de jeu pour le capitaine

12 tuiles
Nourriture

1 Récif (support à jetons)



But du jeu: Explorez la mer!

Déplacez-vous avec le navire de case en case et découvrez ce qui se cache sous les jetons *Hublot*. Découvrez le plus de spécimens marins possible ! Cependant, prenez garde de ne pas trop vous approcher d'Octave, sinon vous déclencherez immédiatement le « S.O.S. Octopus » ! Il peut également arriver que vous perdiez votre nourriture, ce qui terminerait votre exploration. Le joueur ayant collecté en fin de partie le plus de jetons *Animal* et ayant encore de la nourriture sera déclaré le meilleur explorateur des mers et gagnera la partie !

- Répartissez les 16 petits jetons *Hublot* dans les 4 zones *Exploration* en respectant les points suivants :

- Quatre de ces jetons *Hublot* n'ont aucun animal représenté dans le hublot, mais plutôt une vague. Posez une vague dans chacune des 4 zones *Animal*. Puis retournez ces jetons face cachée de sorte que les hublots ne soient plus visibles.

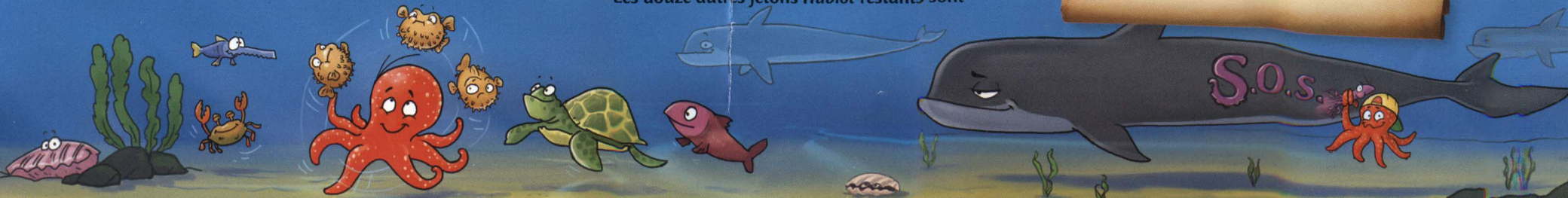


Vague

- Les douze autres jetons *Hublot* restants sont

Déroulement d'un tour de jeu pour le capitaine

1. Recevoir le récif
2. Avancer le navire d'1 ou 2 cases *Mer*
3. Faire une recherche en mer (retourner au moins une jeton *Hublot*) et... avec un peu de chance, découvrir l'animal désiré... avec regret découvrir un animal non désiré... avec beaucoup de malchance déclencher un « S.O.S. Octopus ! »
4. Y a-t-il un « S.O.S. Octopus ! » de lancé ?
5. Le tour du capitaine s'achève.



1. Recevoir le récif

Le capitaine prend le récif et le place en face de lui. Ensuite, il part à la recherche des animaux qui se trouvent sur le récif.

2. Avancer le navire d'1 ou 2 cases Mer

En tant que capitaine, le joueur doit respecter les règles de déplacement du navire :

- Le capitaine **doit** déplacer le navire au début de son tour.
- De plus, il doit choisir s'il avance le Navire **d'1 ou 2 cases Mer**.
- Le Navire ne peut circuler **que dans la zone Navire !**
- Le Navire se déplace toujours **en sens horaire**.
- Si le Navire dépasse Octave, il ne se passe rien. Mais si le Navire se retrouve sur la même case Mer qu'Octave un « S.O.S. Octopus ! » est déclenché. (voir section 4)

3. Faire une recherche en mer (retourner au moins un jeton Hublot)

Le capitaine retourne l'un des quatre jetons **Hublot** dans une des cases **Mer** où se trouve le navire.

Il ne peut pas enlever le jeton **Hublot** de sa place !

Il retourne seulement cette tuile pour que tous les joueurs puissent voir ce qui se cache dessous.

Que représente le jeton Hublot ?

- Le jeton **Hublot** représente un animal qui se trouve visible sur le récif. Superbe ! Le capitaine peut prendre le jeton **Animal** correspondant du récif et le placer devant lui. Si sur le récif se trouvent plusieurs jetons de cet animal, il doit **seulement** prendre **un** de ces jetons **Animal**. La tuile reste face visible sur la case Mer. Ensuite, le capitaine peut retourner un autre jeton **Hublot** dans cette case Mer.

- Le **jeton** représente **Octave**. Le capitaine doit déplacer Octave sur l'espace suivant (dans le sens horaire). Si Octave ne se trouve pas, après ce déplacement, sur la même case **Mer** que le Navire, le capitaine peut y retourner une autre tuile ou arrêter son tour. Si Octave se trouve dans cette portion de mer, un « S.O.S Octopus ! » est déclenché.



Octave

4. Y a-t-il un « S.O.S. Octopus ! » de lancé ?

IMPORTANT ! Chaque fois qu'Octave se trouve sur la même case Mer que le Navire, tous les joueurs doivent crier « S.O.S. Octopus ! ».

Lorsque le Navire s'approche trop près d'Octave, un « S.O.S. Octopus ! » est déclenché et Octopus, le papa d'Octave, s'agite dans tous les sens avec son énorme tentacule :

- Le joueur à gauche du capitaine pousse le tentacule d'Octopus, de sorte que le **pendule se déplace dans un large arc de cercle** autour de la baguette. Octopus ne basculerait jamais volontairement le Navire; donc on ne peut pas lancer le pendule directement sur le Navire !
- Au cours du « S.O.S. Octopus ! », il peut arriver que le Navire soit frappé par le tentacule d'Octopus et soit renversé. Octopus s'agite tellement qu'il peut percuter le Navire à plusieurs reprises et le relever, le renverser à nouveau, etc... Attendez jusqu'à l'immobilisation complète du pendule.
- Lorsqu'Octopus a fini de s'agiter, on regarde si le Navire est en position verticale ou renversée. Si le Navire est en position strictement verticale, rien ne se

Si le navire lors d'un « S.O.S. Octopus ! », est expulsé hors des zones **Navire**, on le replace sur une des zones **Navire**. C'est ensuite au capitaine suivant de jouer.

Fin de la partie

La partie s'achève de 2 manières différentes :

- Lorsqu'un joueur a collecté un certain nombre de jetons **Animal** :
 - à 4 joueurs 6 jetons **Animal**
 - à 3 joueurs 7 jetons **Animal**
 - à 2 joueurs 8 jetons **Animal**

Ce joueur est déclaré le meilleur explorateur des mers et l'emporte !

- Lorsqu'un joueur a perdu sa troisième tuile **Nourriture**, son estomac gronde si fort qu'il doit retourner au port et abandonner la partie. La victoire revient au joueur qui possède encore au moins une tuile **Nourriture** et qui a recueilli à ce moment le plus de jetons **Animal**. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui, des joueurs à égalité, a le plus de tuiles **Nourriture**. S'il subsiste encore une égalité, celui qui a collecté le plus de types d'animaux différents remporte la partie. S'il reste toujours des joueurs à égalité, ils se partagent la victoire.

Variantes pour les explorateurs avancés

Cette variante est recommandée aux joueurs qui désirent des parties plus longues.

Dans les parties à 2 ou 3 joueurs les joueurs peuvent convenir d'atteindre un total d'animaux plus important :

- à 2 joueurs : jusqu'à 12 jetons **Animal**
- à 3 joueurs : jusqu'à 18 jetons **Animal**

Cette variante est recommandée aux joueurs qui

Le jeu et le placer devant lui. Si le joueur a obtenu plusieurs jetons de cet animal, il doit **seulement** prendre **un** de ces jetons *Animal*. La tuile reste face visible sur la case Mer. Ensuite, le capitaine peut retourner un autre jeton *Hublot* dans cette case *Mer*.

- Le jeton *Hublot* représente un animal qui n'est PAS visible dans le récif – mais pas Octave. Le capitaine n'a pas eu de chance ! Il doit alors remettre face cachée tous les jetons *Hublot* visibles de cette case et le joueur à sa gauche devient alors capitaine.
- Le jeton *Hublot* représente une vague. La vague pousse le navire vers la case *Mer* suivante en sens horaire – le capitaine doit y placer le Navire ! Si Octave n'est pas sur cette case, il peut y retourner une autre tuile ou arrêter son tour. Si Octave se trouve sur cette case, un « S.O.S. Octopus ! » est lancé.



Animal

à nouveau, et en attendant jusqu'à l'immobilisation complète du pendule.

- Lorsqu'Octopus a fini de s'agiter, on regarde si le Navire est en position verticale ou renversée. Si le Navire est en position strictement verticale, rien ne se passe. Si le Navire penche – même légèrement – ou est complètement renversé, les ressources du Navire tombent à la mer : le capitaine doit se défausser d'une tuile *Nourriture*.

5. Le tour du capitaine s'achève...

- ... lorsque le capitaine a retourné au moins un jeton *Hublot* et a volontairement mis fin à son tour.
- ... lorsque le capitaine a retourné un jeton *Hublot* montrant un animal qui n'est pas sur le récif.
- ... à chaque « S.O.S. Octopus ! » (que le navire soit renversé ou non).
- ... lorsque le capitaine ne peut plus retourner de tuile *Mer* parce qu'elles ont déjà toutes été découvertes par le Navire.

IMPORTANT ! À la fin de son tour, le capitaine doit retourner face cachée tous les jetons *Hublot* qu'il a dévoilés !

convenir d'atteindre un total d'animaux plus important :

- à 2 joueurs : jusqu'à 12 jetons *Animal*
- à 3 joueurs : jusqu'à 18 jetons *Animal*

Cette variante est recommandée aux joueurs qui désirent des recherches d'animaux plus difficiles.

Dans cette variante, Octopus est encore plus turbulent : Après chaque « S.O.S. Octopus ! », on mélange aléatoirement les 4 tuiles *Mer* qui se trouvent dans la même portion de mer que le Navire. Comme vous le constaterez, il est beaucoup plus difficile dans ces conditions de trouver les animaux demandés !

Auteur : Oliver Igelhaut

Illustrations : Michael Menzel

Graphisme : Fine Tuning, Michaela Schelk

Version française : Équipe Filosofia

© 2010 KOSMOS Verlag,

© 2010 Filosofia Éditions
pour la version française.
www.filosofiagames.com

