

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Der kunterbunte Ottokar

Un jeu pour 1 à 6 joueurs, à partir de 3 ans

## **Contenu**

Ottokar, une pieuvre avec 6 tentacules, 24 demi-boules en 6 couleurs, 1 dé de couleur, règles du jeu.

## **AVIS AUX PARENTS**

D'une part, ce jeu offre aux enfants un jeu libre et imaginaire. À cet effet, les demi-boules peuvent être enfilées sur les bras au choix ou selon l'ordre des dés. C'est un bon exercice de motricité fine, surtout pour les petits enfants. Une fois que toutes les demi-sphères sont enfilées, Ottokar est prêt à jouer. D'autre part, les jeux de société passionnants avec les dés de couleur sont proposés selon les deux règles plus bas.

## **PRÉPARATION DU JEU**

Le plus jeune joueur commence et choisit en premier sa ou ses couleurs, puis les joueurs suivants continuent dans l'ordre de la table.

À **2 joueurs** chacun choisit 3 couleurs.

À **3 joueurs** chacun choisit 2 couleurs.

À **6 joueurs**, chaque joueur choisit 1 couleur.

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

Au début de la partie, chaque joueur a devant lui les pions de sa ou de ses couleurs. La pieuvre Ottokar coloré se trouve entre les joueurs.

## **MISE EN PLACE**

Au début de la partie, chaque joueur a devant lui les pions de sa ou ses couleurs. La pieuvre colorée Ottokar se trouve entre les joueurs.

## **BUT DU JEU**

Chaque joueur essaie d'être le premier à enfiler ses demi-boules aux bras de la pieuvre.

## **Règle du jeu n°1**

Le joueur le plus âgé commence. Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour lance le dé de couleur. Si le joueur obtient sa propre couleur, il peut prendre une demi-boule de cette couleur et l'enfiler sur une patte de la pieuvre. Les joueurs peuvent déterminer avant le jeu si chaque couleur a sa propre patte de pieuvre ou si vous préférez enfiler des pattes de pieuvre multicolores. Comme pour l'orientation des demi-boules, cela n'a aucune influence sur le résultat de la partie. Si un joueur obtient une autre couleur que la sienne, il doit passer et c'est au tour du joueur suivant.

## **Fin du jeu**

Celui qui enfile toutes ses demi-boules en premier gagne.

## Règle du jeu n°2

### ***"Construire" ou "voler" des balles***

Ce qui était optionnel dans la règle n°1 est maintenant obligatoire : chaque couleur en jeu a sa propre patte de pieuvre - les couleurs ne peuvent pas être mélangées. L'orientation des demi-boules est également important : deux demi-boules consécutives doivent être enfilées de manière à former une boule entière. Cela se traduit au final par deux boules entières par jambe. Si un joueur obtient sa ou ses propres couleurs, il peut y placer une demi-boule.

Lorsqu'une demi-boule de couleur est enfilée pour la première fois sur une patte de la pieuvre, cela détermine la couleur de cette patte. Par la suite, si la couleur a déjà été enfilée, il faut continuer sur cette patte. La première demi-boule doit être enfilée avec le côté rond en premier. Une demi-boule sur une patte de pieuvre n'est cependant pas en sécurité ! Si un joueur obtient une couleur différente de la sienne, il doit vérifier s'il n'y a pas une demi-boule isolée de cette couleur. Si c'est le cas, il peut retirer cette demi-boule de la patte de la pieuvre et la rendre à son propriétaire. Si ce n'est pas le cas, il ne se passe rien et c'est au tour du joueur suivant.

Cependant, dès que deux demi-boules de la même couleur (qui forment donc ensemble une boule entière) sont enfilées, elles sont en sécurité et ne peuvent plus être retirées. Lors du lancer du dé, chaque joueur doit non seulement faire attention à sa propre couleur, mais aussi vérifier s'il est autorisé à retirer une autre demi-boule.

### ***Fin du jeu***

Celui qui enfile toutes ses demi-boules en premier gagne.