

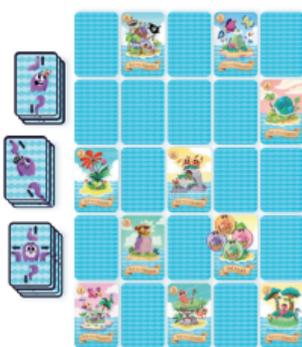


**But du jeu :** gagner la **course** en atteignant, **dans l'ordre**, plus d'**îles** que les autres joueurs.

### Préparation du jeu

Répartir les **21 cartes Poulpe** (dos noir) en 3 tas face visible à côté du plateau de jeu, orientés dans le même sens que lui.

Créer le plateau de jeu:



- Mélanger les **10 cartes Île** avec **15 cartes côté mer**, pour former un carré de 5 cartes sur 5, au milieu de la table, en répartissant bien les îles.

- Les **8 cartes Mer** restantes forment une **pioche**, côté mer visible.

- Tous les joueurs choisissent un **pion bateau** et le placent sur l'**Île Départ**.

### Comment jouer

Le **plus jeune pirate** commence. Il choisit **une des 3 cartes Poulpe** visibles et déplace son **pion** d'une seule case en suivant la direction des pattes du poulpe (la carte Poulpe doit être positionnée dans le bon sens de lecture: pas de tête à l'envers ou sur le côté!)

**Astuce:** pour mieux visualiser, les plus jeunes peuvent poser la carte sur celle où se trouve déjà leur pion.

Puis le joueur **défausse** la carte Poulpe utilisée.



• Si le joueur arrive sur la prochaine île, la **n°1** au début du jeu: il gagne la carte et la pose devant lui. Pour combler l'espace laissé par **la carte île** gagnée, le joueur pioche une **carte Mer** et la pose sous son pion, face mer visible.

- Si le joueur arrive sur une **autre île**: il ne se passe rien et c'est le tour du joueur suivant.
- Si le joueur arrive sur une **carte Mer**: il la retourne et suit la consigne:



Rien ne se passe.



Le joueur ne jouera pas au tour suivant.



Le joueur rejoue tout de suite.



Il prend **5 cartes Mer** (pas d'île ni de carte où il y a un joueur) sur le plateau, les mélange et les replace au hasard.

Puis c'est le tour du joueur à sa gauche. Lorsqu'un joueur quitte une **carte Mer**, il la remet côté mer visible.

## Précisions

- Lorsque 2 des 3 paquets de **cartes Poulpe** sont épuisés, on reprend les 21 cartes pour reconstituer 3 piles de 7 cartes.
- 2 pions peuvent être sur la même case.
- Un joueur est obligé de se déplacer à son tour de jeu.

## Fin du jeu

Lorsqu'un joueur a gagné la **carte île n°9**, la partie est terminée. Celui qui possède le plus de **pièces** (au dos de ses îles) a gagné.

Un jeu créé par *Les Fées Hilarés* et illustré par Fabien öckto Lambert

© Dujardin, 2024

Fabriqué sous licence marque Nathan® par Dujardin: Z.A. du Pot au Pin, entrepôt A4, 33610 Cestas - France. Jumbo Group

service consommateurs : [sav@jumboplay.com](mailto:sav@jumboplay.com)

réf. 1 130 600 213