

FR

Dès 5 ans

De 2 à 4 joueurs

Contenu : 4 pieuvres, 20 poissons à clipper,  
32 cartes.



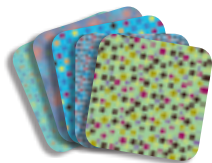
But du jeu : être le premier à obtenir 5 poissons : 1 poisson par tentacule.

Règle du jeu :

Chaque joueur reçoit 1 pieuvre et 5 poissons (les couleurs des poissons ne sont pas prises en compte pour le jeu).

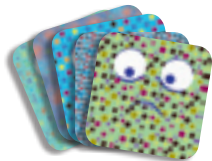
Les cartes sont mélangées et posées en pioche faces cachées au centre de la table.  
On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence.

Chacun à leur tour, les joueurs retournent la carte du dessus de la pile et la posent à côté en disant «Blop!». Tant qu'ils ne sont pas contraints d'arrêter de jouer (lorsqu'une carte leur fait perdre un poisson), les joueurs peuvent choisir de tirer une ou plusieurs autres cartes, ou de s'arrêter et de passer la main au joueur suivant, et ainsi de suite.



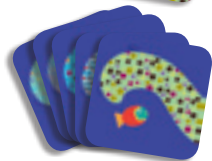
La carte retournée est une carte motifs :

- si le joueur n'a pas de poisson sur la tentacule correspondant à la carte tirée, le joueur prend un poisson, et l'accroche sur cette tentacule. Il peut continuer à jouer ou s'arrêter. S'il s'arrête, il passe la main au joueur suivant.
- S'il a déjà un poisson accroché à cette tentacule, le joueur peut retourner une autre carte ou décider de s'arrêter là.



La carte retournée est une carte motifs qui fait les gros yeux ! :

- Si le joueur a un poisson accroché sur la tentacule correspondante, le joueur le perd. Il passe la main au joueur suivant.
- S'il n'a pas de poisson sur la tentacule correspondante, il peut retourner une autre carte ou simplement décider de s'arrêter.



La carte retournée montre une tentacule :

- S'il n'a pas de poisson sur la tentacule correspondante, le joueur peut prendre un poisson à l'un des autres joueurs qui l'a déjà accroché. Puis il passe la main au joueur suivant.
- S'il a déjà un poisson accroché à cette tentacule, il peut continuer à jouer ou décider de s'arrêter.



La carte retournée est un poulpe qui fait les gros yeux :

En retournant cette carte, le joueur perd tous ses poissons. Il passe la main au joueur suivant, même s'il n'avait encore aucun poisson sur sa pieuvre.

Chaque carte tirée est défaussée. A la fin de la pile, on mélange les cartes défaussées pour reconstituer une nouvelle pile. La partie se termine quand l'un des joueurs a réussi à accrocher 5 poissons aux tentacules de sa pieuvre.