

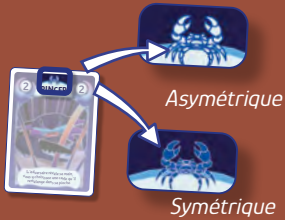


Sous les vagues, la vie est une conquête.  
 Crabes et poulpes se défient depuis toujours  
 pour marquer les récifs de leur empreinte.  
 Stratégie, instinct et audace : soyez  
 le premier à déployer toutes vos  
 cartes pour faire triompher  
 votre espèce !

## MISE EN PLACE

• Chaque joueur choisit un deck (Crabes  ou Poulpes ).  
 Décidez si vous jouez en mode de jeu symétrique ou asymétrique.  
 Si c'est votre première partie, nous vous conseillons de jouer en  
 mode de jeu symétrique.

Pour repérer les cartes  
 appartenant à chaque mode,  
 observez la petite icône en  
 haut. Quand l'animal est blanc,  
 cela veut dire que ce sont des  
 cartes du mode asymétrique,  
 quand il est en couleur c'est le  
 mode symétrique.



Attention, il y a 2 exemplaires de chaque valeur dans les decks.

*Note : le mode symétrique correspond au jeu original japonais, le mode asymétrique est celui qui a été développé pour cette édition par la suite.*

• Prenez les cartes de 1 à 10, ainsi que les cartes *Débuter* (α) et *Remporter* (Ω) de chaque deck.

## MODE SYMÉTRIQUE

Laissez de côté les cartes 2  / , 5  /  et 10  /  de chaque camp.



## MODE ASYMÉTRIQUE

Remplacez les cartes 2  / , 5  /  et 10  /  par les cartes asymétriques de chaque camps.



• Une fois le choix du mode fait, mélangez votre deck et posez-le la face cachée à côté de vous. Piochez 5 cartes. Le premier joueur est le dernier à avoir observé un récif ou celui qui a perdu la partie précédente.

## MATÉRIEL

1 règle de jeu



30 cartes  
Poulpe



30 cartes  
Crabes



2 cartes aide  
de jeu

## BUT DU JEU

Le premier joueur à ne plus avoir aucune carte dans sa main, ni dans sa pioche, gagne la partie immédiatement.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Une partie se déroule en plusieurs manches. À chaque manche, les joueurs vont jouer chacun à leur tour jusqu'à ce qu'un des deux joueurs passe ; soit parce qu'il ne peut plus jouer, soit parce qu'il ne veut plus jouer pour cette manche.

### DÉROULEMENT D'UNE MANCHE :

1. Les joueurs complètent leur main jusqu'à 5 cartes. Un joueur qui a déjà 5 cartes en main à ce moment ne pioche aucune carte.
2. Dans l'ordre du tour, en commençant par le premier joueur (*celui qui a remporté la manche précédente sauf lors de la première manche*), les joueurs vont jouer tour à tour une carte puis, le cas échéant, en appliquer les effets (s'il y en a).

Pour jouer une carte, (après la première de chaque manche), il est impératif de jouer une carte avec une valeur strictement supérieure à la valeur jouée par l'adversaire juste avant.



Ici, le 2 Crabe ne peut pas recouvrir le 3 Poulpe, mais le 6 Crabe peut.

3. Les cartes sont posées les unes sur les autres.

À son tour, si un joueur ne peut plus ou ne veut plus jouer, la manche s'arrête. *Le joueur ayant joué la dernière carte remporte la manche.* Il est désigné premier joueur pour la manche suivante.

4. Toutes les cartes en jeu sont défaussées et une nouvelle manche commence.

## FIN DE PARTIE :

Quand un joueur joue, se fait voler une carte, ou défausse la dernière carte de sa main et que sa pioche est vide, il a gagné.

## EFFETS DES CARTES :

Tous les effets des cartes qui contredisent la règle sont prioritaires sur les règles de base.

La plupart des cartes ont des effets lorsqu'elles sont jouées. Si le texte dit « *vous pouvez* », le joueur peut décider de ne pas faire l'effet. Si le texte est formulé à l'impératif « *Défaussez* », « *Piochez* », etc... le joueur doit obligatoirement faire l'effet (même si ce n'est pas à son avantage).

Un effet doit être fait intégralement quand c'est possible. En revanche, si le joueur n'a pas la possibilité de faire l'effet intégralement, il peut tout de même jouer la carte.

Par exemple : Si les poulpes jouent la carte 7 « *Piochez et Défaussez* » ①. Tant qu'il reste une carte dans sa pioche, il doit la piocher ②, puis il est obligé de défausser une carte de sa main dans la défausse globale ③.



Il ne peut pas choisir de ne pas piocher ou de ne pas défausser. Toutefois, s'il n'a plus de carte dans sa pioche en jouant cette carte, il peut la jouer quand même. Il ne piochera pas, mais il devra tout de même défausser.

**Conseil :** À chaque fois que vous jouez une carte avec un effet, avant d'appliquer l'effet, demandez à votre adversaire s'il ne va pas l'annuler avec une carte *Résister* (1).

## PRÉCISIONS :

- À certains moments de la partie, les joueurs peuvent avoir des cartes de l'équipe adverse dans leur main. Ces cartes comptent dans leur main. Ainsi, si en début de manche, un joueur a 3 cartes Poulpes et 1 carte Crabe, il a bien 4 cartes et n'ajoute qu'une seule carte à sa main pour arriver à 5.
- Si un effet vous fait remélanger une carte de l'adversaire, cette carte est mélangée dans sa pioche d'origine et pas dans la pioche du joueur qui l'a dans la main. Une carte Crabe se remélange dans la pioche Crabe, une carte Poulpe dans la pioche Poulpe.
- Il est interdit de consulter la défausse. Cette dernière est d'ailleurs toujours face cachée.
- Si un effet vous fait défausser une carte, vous ne la révélez pas à votre adversaire et elle est défaussée face cachée.
- La carte *Remporter* (Ω) ne peut pas être contrée par un *Résister* (1) ou recouverte. Elle remporte systématiquement la manche.

- La carte *Débuter* (α), ne peut pas être jouée sur une autre carte. Cela signifie qu'elle ne peut être jouée qu'en première lors d'une manche ou alors être défaussée via un effet. Elle ne peut pas être jouée après un *Inverser* (8).

- La carte *Résister* (1), peut être jouée sur n'importe quelle valeur adverse qui possède un effet (sauf *Remporter* (Ω) et *Débuter* (α) puisque ce ne sont pas des valeurs). Elle ne peut donc pas non plus être jouée sur un 3 ou un 6. Quand elle est jouée, elle annule l'effet de la carte sur laquelle elle est posée.

## EXEMPLE D'UNE MANCHE :

1. Jeanne joue une carte 6 en première carte.
2. Ben joue une carte 8 « *Inverser* ». Jeanne doit jouer en dessous de 8.
3. Elle décide de jouer un 4 « *Offrir* » pour donner la carte *Débuter* (α) de sa main à son adversaire.
4. Mais Ben joue un 1 « *Résister* » qui permet d'annuler l'effet d'une carte adverse et peut se poser sur n'importe quelle carte avec un effet (sauf *Remporter* (Ω)). Ainsi, il ne prend pas la carte que Jeanne voulait lui donner.
5. Jeanne joue alors à nouveau un 4 « *Offrir* ». Cette fois, Ben n'a pas de quoi annuler l'effet et accepte la carte *Débuter* (α) de Jeanne.
6. Ben joue un 6.
7. Jeanne a un *Remporter* (Ω) en main mais décide de passer pour le conserver.
8. Ben remporte la manche. Les cartes jouées sont défaussées face cachée. Ben a encore 3 cartes en main (dont la carte *Débuter* (α) donnée par Jeanne) il complète sa main à 5.

9. Jeanne n'a plus qu'une carte en main (son *Remporter* (Ω)), elle pioche donc 4 cartes pour avoir 5 cartes en main.
10. Une nouvelle manche démarre, Ben démarre cette manche.

### Crédits

Auteur : Shizuki Mori - Illustratrice : Pauline Détraz  
La Boite de Jeu, 2026 - Chef de projet : Benoit Banner  
Graphiste : Jeanne Hervé-Maley

