

# OCTOPUS



3 tot 7 jaar



2 tot 4



5 min.

## Inhoud:

2 spelborden: de onderkant van de doos met de inktvlek en het deksel met de lagune met helder water, 1 reuzeninktvis in 2 delen, 12 houten visjes, 2 vishengels met magneetjes en 1 zandloper van 4 minuten.



## Doel van het spel:

een inktvis heeft zwarte inkt gespooten om de kleine visjes op te jagen. De spelers werken slim samen om de visjes naar het heldere water van de lagune te helpen.

## Vorbereiding van het spel:

zet de inktvis in elkaar en zet deze vast op het 'inktvlak'-spelbord. Leg de 12 visjes erin. Leg het tweede 'lagune'-spelbord ernaast, samen met de 2 vishengels. Zet de zandloper op tafel.

## Verloop van het spel:

De spelers moeten in teams van twee werken om de vissen te vangen met de hengels. Aangezien de visjes twee magneetjes hebben, kunnen de spelers ze alleen redden door gezamenlijk hun bewegingen te coördineren om ze op te tillen en naar de lagune te brengen voordat de zandloper leeg is.



- Met 2 spelers: elke speler neemt een vishengel en samen vangen ze één voor één de vissen.
- Met 3 spelers (speler A, B en C): A en B vangen samen de eerste vis, vervolgens vangen B en C de tweede, C en A de derde, daarna opnieuw A en B enzovoorts.
- Met 4 spelers (speler A, B, C en D): A en B vangen samen de eerste vis, vervolgens vangen C en D de tweede, dan opnieuw A en B enzovoorts.

De zandloper wordt omgedraaid en vissen maar!

De spelers vangen met zijn tweeën een vis, halen 'm uit het water en verplaatsen 'm naar de lagune.

Zodra twee spelers een vis naar de lagune hebben gebracht, vangt het volgende team (of hetzelfde team in het geval van 2 spelers) de volgende vis.

## Let op:

telkens wanneer de spelers onderweg een vis laten vallen, omdat ze bijvoorbeeld tegen een tentakel van de inktvis stoten, moeten ze dezelfde vis 'opvissen' op de plek waar deze is gevallen.

## Wie is de winnaar?

Wanneer de spelers erin slagen om alle vissen naar de lagune te brengen voordat de zandloper leeg is, winnen alle spelers en zijn de visjes jullie dankbaar!

Wanneer het de spelers niet lukt voordat de zandloper leeg is, hebben ze deze keer niet gewonnen ... Dan zit er maar één ding op: het nog eens proberen tijdens een nieuw potje!



De 3 à 7 ans



De 2 à 4 joueurs



5 min

## Contenu :

2 plateaux : le fond de la boîte avec la tâche d'encre et le couvercle avec le lagon aux eaux claires, 1 pieuvre géante en 2 parties, 12 poissons en bois, 2 cannes à pêche aimantées, 1 sablier de 4 minutes.



## But du jeu :

une pieuvre a craché de l'encre noire pour faire fuir les petits poissons. Les joueurs unissent leurs efforts et leur adresse pour aider les poissons à regagner les eaux plus claires du lagon.

## Préparation du jeu :

assemblez la pieuvre et fixez-la sur le plateau « tache d'encre ». Positionnez les 12 poissons au fond de ce plateau. Posez le deuxième plateau « lagon » à côté ainsi que les 2 cannes à pêche. Posez le sablier sur la table.

## Déroulement du jeu :

Les joueurs doivent se mettre deux par deux afin de pêcher les poissons. En effet, comme les poissons ont deux aimants, c'est uniquement à deux et en coordonnant leurs mouvements qu'ils réussiront à soulever les poissons et à les déposer dans le lagon avant la fin du sablier.



- À 2 joueurs : chaque joueur prend une canne à pêche et les deux joueurs pêchent ensemble les poissons les uns après les autres.
- À 3 joueurs (nommés A, B, C) : A et B pêchent ensemble un premier poisson puis B et C en pêchent un deuxième, C et A un troisième, puis de nouveau A et B et ainsi de suite.
- À 4 joueurs (nommés A, B, C et D) : A et B pêchent ensemble le premier poisson, C et D le deuxième puis de nouveau A et B et ainsi de suite.

On retourne le sablier et c'est parti !

Deux par deux, les joueurs attrapent un poisson, le soulèvent puis le déplacent vers le lagon.

Dès que deux joueurs ont amené un poisson dans le lagon, l'équipe suivante (ou la même dans une partie à 2) part à la pêche du poisson suivant.

**Attention :** à chaque fois que les joueurs font tomber un poisson en chemin parce qu'ils ont buté sur un tentacule de la pieuvre ou pour toute autre raison, ils doivent repêcher ce même poisson là où il est tombé.

## Qui gagne ?

Si les joueurs réussissent à amener dans le lagon tous les poissons avant la fin du sablier, alors tous les joueurs ont gagné la partie et les petits poissons leur disent merci !

Si les joueurs n'ont pas réussi avant la fin du sablier alors c'est perdu pour cette fois... Il ne leur reste plus qu'à retenter leur chance en commençant une nouvelle partie !