

## **La grande pieuvre Ottokar**

Quel plaisir d'enfiler ses tentacules multicolores!

**Concept:** jeu d'enfilage

**joueurs:** 2 à 4 enfants à partir de 3 ans

**Contenu :** Ottokar, la pieuvre avec 4 tentacules  
20 perles en 4 couleurs (violet, rugueux /  
vert, "pelouse" / jaune, feutrine / rouge, lisse)  
1 dé de couleurs.  
1 règle du jeu.

### **Préparation du jeu**

Le plus jeune joueur commence en choisissant sa couleur, puis c'est à chacun son tour.

Pour **2 joueurs**, chacun prend 2 couleurs.

Pour **4 joueurs**, chacun a 1 couleur.

Au début du jeu, chaque joueur a les perles de sa couleur devant lui. La pieuvre Ottokar est posée au milieu des joueurs.

### **But du jeu**

Chaque joueur essaye d'être le premier à enfiler ses 5 perles sur Ottokar, la pieuvre. Celui qui y arrive, est le gagnant.

### **Possibilité 1:**

Le joueur le plus âgé commence. Chaque joueur, à tour de rôle, jette le dé de couleur. S'il obtient sa propre couleur, il peut prendre une perle de cette couleur et l'enfiler sur le

tentacule de la pieuvre. Avant de commencer, on peut convenir de choisir une seule couleur pour chaque tentacule de la pieuvre ou de mélanger les couleurs en les enfilant sur les tentacules. Ceci n'influence pas le résultat du jeu.

Si un joueur sort une autre couleur que la sienne, il doit passer son tour, et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Si c'est la couleur blanche qui sort, le joueur peut rejouer.

Si c'est la couleur noire il ne peut faire aucune action et passe son tour au tour suivant.

### **Fin de la partie**

Le jeu est terminé, lorsque le premier joueur a enfilé toutes ses perles. C'est donc lui qui a gagné.

### **Possibilité de jeu 2: «construire» ou «voler» des perles**

Le joueur le plus âgé commence. On joue à tour de rôle. Chaque joueur jette le dé de couleur. Contrairement à la possibilité de jeu 1, chaque couleur participante dispose de son propre tentacule et les couleurs ne peuvent pas être mélangées.

Si un joueur obtient sa(ses) propre(s) couleur(s), il peut enfiler une perle de sa couleur sur un tentacule. Celui-ci est alors «occupé» par la couleur en question.

Si un joueur sort une couleur qui n'est pas la sienne, il doit regarder si une perle de cette couleur est enfilée sur un autre tentacule. Dans ce cas, il peut retirer cette perle du tentacule et la rendre à son propriétaire. S'il n'y a pas de perle de la couleur obtenue enfilée sur le tentacule, il ne se passe rien et c'est au joueur suivant de continuer.

Mais dès que deux perles de la même couleur sont enfilées, elles sont en «sécurité» et ne peuvent plus être enlevées. Chaque joueur doit non seulement faire attention à sa propre couleur, mais il doit aussi contrôler, quand c'est à son tour de jouer, s'il ne peut pas retirer une couleur autre que la sienne se trouvant seule sur un tentacule.

### **Fin de la partie**

Le jeu est terminé, lorsque le premier joueur a enfilé toutes ses perles. C'est donc lui qui a gagné.