

Jolly Octopus

Ravensburger® Spiele Nr. 23 353 3

Das turbulente Wettrennen
für 2–4 Spieler von 4–8 Jahren.

Autor: Gunter Baars

Illustration: Dynamo Limited

Redaktion: Monika Gohl



Inhalt: 1 Jolly Octopus (bestehend aus 1 Kunststoffteil, 1 Kopf und 8 Armen), 8 Krebse in 4 Farben, 1 Hai mit Aufstellfuß, 1 Seestern, 1 Punktewürfel, 1 Symbolwürfel

Die kleinen Krebse machen ein Wettrennen zu Sally Seestern. Auf dem Weg dorthin krabbeln sie um Jolly Octopus herum: Mal über einen Arm, mal unter einem hindurch. Doch Achtung! Jolly ist sooo kitzelig und darf dabei nicht berührt werden! Auf keinen Fall dürfen die Krebse jedoch über Jollys verbundenen Arm klettern: In den hatte einer der Krebse versehentlich gezwickt, als Harry Hai ihn erschreckte. Der freche Hai ärgert nämlich die kleinen Krebse für sein Leben gern...

Spielziel

Wer mit beiden Krebsen als Erster auf das Zielfeld zu Sally Seestern gelangt, gewinnt das turbulente Wettrennen rund um Jolly Octopus.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel drückt ihr vorsichtig alle Stanzteile aus

den Tafeln heraus. Den Hai stellt ihr in seinen **Aufstellfuß**. Um **Jolly Octopus** zusammenzubauen, legt ihr das grüne **Kunststoffteil** auf einen Tisch mit möglichst glatter Oberfläche. Steckt den **Kopf** in die Mitte und ordnet die acht Arme folgendermaßen an:

Es gibt zwei **unterschiedlich geschwungene Arme**: vier niedrige ① und vier hohe ②, die ihr immer abwechselnd in die Halterungen des Kunststoffteils einhängt. Am besten, ihr beginnt mit dem verbundenen Arm, der z.B. niedrig geschwungen ist.

In die nächste Halterung steckt ihr einen hoch geschwungenen Arm, dann wieder einen niedrigen, bis alle acht Arme verteilt sind. Die Bereiche zwischen den Armen sind die Spielfelder.



Jeder Spieler sucht sich **zwei Krebse einer Farbe** aus und stellt sie auf das Spielfeld links vom verbundenen Arm. Dies ist das **Startfeld**. Nicht benötigte Krebse legt ihr beiseite. Auf die andere Seite des Verbandes (mit der Sicherheitsnadel) kommt **Sally Seestern**. Sie markiert das **Zielfeld**. **Harry Hai** wird genau gegenüber vom Startfeld in Höhe der Armspitzen gestellt. Nun holt ihr noch die **beiden Würfel** und los geht's:

Der Wettkampf beginnt

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt mit beiden Würfeln. Sind nur **Punkte** zu sehen, darfst du die gesamte Anzahl mit einem Krebs im Uhrzeigersinn laufen – oder du verteilst die beiden Würfelergebnisse auf deine beiden Krebse.



So ziehst du vorwärts:

Hoher Arm: Schiebe deinen Krebs vorsichtig unter dem Arm hindurch, bis er im nächsten Feld steht. Sollte ein anderer Krebs direkt hinter dem Durchgang stehen, schiebst du diesen mit deinem Krebs ein Stückchen weiter ins Feld hinein.



Niedriger Arm: Nimm deinen Krebs mit zwei Fingern und setze ihn über den Arm im nächsten Feld ab.

Kitzelalarm! Alle anderen Spieler passen gut auf, dass du Jollys Arme beim Überspringen oder Durchschieben nicht berührst. Sollte sich sein Arm sichtbar bewegen, hast du Jolly gekitzelt und du bleibst sofort im Feld vor dem gekitzelten Arm stehen. Danach ist der nächste Spieler am Zug.

Harry Hai: Immer, wenn der Würfel eine **Haiflosse** zeigt, kommt Harry Hai ins Spiel. Ziehe zunächst die gewürfelte Punktzahl mit einem deiner Krebse vorwärts. Unabhängig davon, ob du dabei Jolly kitzelst oder nicht, schwimmt Harry im Uhrzeigersinn die gewürfelte Augenzahl voran. Endet sein Zug bei einem **leeren oder mit mehreren Krebsen besetzten Feld**, passiert nichts: Gemeinsam kann Harry ihnen nichts anhaben! Bleibt er aber auf einem **Feld mit nur einem Krebs** stehen, rufen alle Spieler ein lautes „Buh!“. Vor Schreck hüpfst der Krebs sofort zwei Felder zurück – doch nicht weiter als bis zum Startfeld.

Wichtig: Du darfst ein leeres Feld, bei dem Harry lauert, nicht betreten! Sollte dein Zug hier enden, bleibst du ein Feld vorher stehen. Stehen auf einem Feld neben Harry zwei Krebse, und du ziehst einen davon weg, passiert nichts.

Ende des Spiels

Hat ein Krebs das Feld von **Sally Seestern** erreicht, endet hier sein Wettkampf und überzählige Punkte verfallen. Bei Sally ist er auch vor Harry sicher. Schaffst du es als Erster, auch noch deinen zweiten Krebs zu Sally Seestern zu bringen, gewinnst du das Spiel.

Variante für Mini-Krebse

Jüngere Spieler spielen ohne Kitzelalarm. Hier spielt es keine Rolle, ob du beim Ziehen Jollys Arme berührst oder nicht.

Sonderregel für Taktik-Krebse

Zeigen beide Würfel Punkte an, entscheidest du dich für einen und ziehst mit einem deiner Krebse. Du kannst dir dabei genau überlegen, ob du zu einem anderen Krebs gehst und damit vor Harry in Sicherheit bist, oder ob du knapp hinter dem Hai bleibst. Die übrigen Regeln bleiben unverändert.

© 2013 Ravensburger Spieleverlag

Noch mehr Spaß
mit Jolly Octopus
gibt es hier:

Jolly Octopus
22 188 2
22 071 1



Jolly Octopus

Jeux Ravensburger® n° 23 353 3

Une course mouvementée
pour 2 à 4 joueurs de 4 à 8 ans.

Auteur : Gunter Baars

Illustrations : Dynamo Limited

Rédaction : Monika Gohl



Contenu : 1 Jolly Octopus (composée d'1 pièce en plastique, d'1 tête et de 8 tentacules), 8 crabes de 4 couleurs, 1 requin avec socle, 1 étoile de mer, 1 dé à points, 1 dé Symboles.

Les petits crabes font la course pour rejoindre Sally l'étoile de mer. Leur chemin contourne Jolly Octopus : ils doivent tantôt passer au-dessus de ses tentacules, tantôt en dessous. Mais attention ! Jolly est siii chatouilleuse qu'il ne faut pas la toucher ! En aucun cas les petits crabes ne peuvent monter sur le tentacule portant un pansement : en effet, un crabe l'a accidentellement pincée un jour où Harry le requin l'avait effrayé. D'ailleurs, cet affreux requin continue de s'amuser à énervier les petits crabes...

But du jeu

Le premier joueur qui atteint l'arrivée près de Sally l'étoile de mer avec ses deux crabes remporte cette course mouvementée autour de Jolly Octopus.

Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement toutes les pièces pré découpées des planches. Glisser le **requin** dans son **socle**. Pour Assembler **Jolly Octopus**, placer l'élément en plastique vert sur une table la plus plane possible. Insérer la tête au centre et monter les tentacules de la manière suivante :

Il existe deux sortes de tentacules : quatre vers le bas ① et quatre vers le haut ② à accrocher alternativement dans les encoches de l'élément en plastique. Le plus facile est de commencer par le tentacule bandé, qui est par exemple vers le bas.

Fixer ensuite un tentacule vers le haut dans la fente suivante, puis de nouveau un tentacule vers le bas, et ainsi de suite jusqu'à ce que les 8 tentacules soient en place. Les espaces entre chaque tentacule constituent les cases de déplacement.



Chaque joueur choisit **2 crabes d'une couleur** qu'il place sur la case à gauche du tentacule bandé. C'est la **case Départ**. Les crabes non utilisés sont mis de côté. De l'autre côté du bras bandé (du côté de l'épingle à nourrice) est placée **Sally l'étoile de mer** : elle indique la **case d'arrivée**. **Harry le requin** est placé à l'opposé de la case Départ, au niveau de la pointe du tentacule. Il ne reste plus qu'à s'emparer des **deux dés** et la partie commence :

La course est lancée

Le plus jeune joueur commence et lance les deux dés. S'ils n'indiquent que des **points**, il peut avancer l'un de ses crabes de la somme obtenue dans le sens des aiguilles d'une montre ou bien répartir les points entre ses deux crabes.

Comment avancer :

Tentacule vers le haut : Pousse délicatement ton crabe sous le tentacule jusqu'à la case suivante. Si un autre crabe s'y trouve déjà, pousse-le un peu plus loin sur la case avec ton crabe.



Tentacule vers le bas : Attrape ton crabe entre deux doigts et fais-le passer sur la case suivante, par-dessus le tentacule.

Alerte aux chatouilles ! Pendant que tu passes par-dessus ou en dessous d'un tentacule, les autres joueurs contrôlent bien que tu ne touches pas Jolly Octopus. Si son tentacule se déplace clairement, tu as chatouillé Jolly et tu dois t'arrêter sur la case située devant le tentacule chatouillé. C'est alors au joueur suivant de jouer.

Harry le requin : À chaque fois que le dé indique un **aile de requin**, Harry entre en jeu. Déplace d'abord un de tes crabes du nombre de points obtenus au dé. Que tu chatouilles ou pas Jolly, Harry avance du nombre de points obtenus dans le sens des aiguilles d'une montre. S'il s'arrête sur une **case vide ou occupée par plusieurs crabes**, il ne se passe rien : ensemble, ils ne craignent rien de Harry !

Par contre, s'il atterrit sur une **case occupée par un seul crabe**, tous les joueurs crient ensemble « Bouh ! » et le crabe effrayé recule immédiatement de deux cases, mais jamais plus loin que la case départ.

Important : Il est interdit de pénétrer sur une case sur laquelle Harry guette ! Si un crabe atterrit sur cette case, il s'arrête une case avant. Si deux crabes se trouvent sur une case aux côtés de Harry et que l'un des deux s'en va, il ne se passe rien.

Fin de la partie

Si un crabe atteint la case de **Sally l'étoile de mer**, sa course est terminée et les points supplémentaires au dé sont ignorés. Aux côtés de Sally, il est également à l'abri de Harry. Le premier qui réussit à rejoindre Sally avec son second crabe remporte la partie.

Variante pour mini-crabes

Les plus jeunes peuvent aussi jouer sans alerte aux châtoilles. Peu importe alors qu'ils touchent ou non les tentacules de Jolly en se déplaçant.

Variante pour les crabes tacticiens

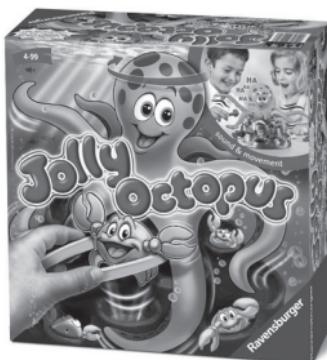
Si les deux dés indiquent des points, le joueur en choisit un et déplace l'un de ses crabes. Il peut ainsi décider s'il rejoint un autre crabe pour se protéger de Harry ou s'il reste juste derrière lui. Les autres règles restent identiques.

© 2013 Ravensburger Spieleverlag

Et si vous souhaitez vous amuser encore plus avec Jolly Octopus, il existe aussi :

Ti sei divertito?
Scopri anche Jolly Octopus:

Jolly Octopus
22 0717



Jolly Octopus

Gioco Ravensburger® n° 23 353 3

Movimentata gara di corsa
per 2–4 giocatori dai 4 agli 8 anni.

Autore: Gunter Baars

Illustrazioni: Dynamo Limited

Redazione: Monika Gohl



Contenuto: 1 piovra Jolly (composta da 1 parte in plastica, 1 testa e 8 tentacoli), 8 granchietti in 4 colori, 1 squalo con piedistallo, 1 stella marina, 1 dado con i punti, 1 dado con simboli

I granchietti fanno una gara di corsa fino a Sally, la stella marina. Lungo il tragitto, avanzano intorno alla piovra Jolly, a volte scavalcando un suo tentacolo, altre volte passandoci sotto. Attenzione però, Jolly soffre terribilmente il solletico ed è meglio non toccarla! Inoltre, non si può assolutamente salire sul tentacolo bendato: proprio in quel punto, una volta la piovra è stata pizzicata per errore da un granchietto spaventato a causa di Harry lo squalo. Per lo squalo impertinente, terrorizzare i granchietti è un passatempo davvero divertente...

Scopo del gioco

Chi con entrambi i propri granchietti raggiunge per primo la casella d'arrivo sulla quale si trova Sally la stella marina, vince la movimentata gara di corsa intorno a Jolly la piovra.

Preparazione

Prima di iniziare a giocare per la prima volta, staccate con cautela tutte le parti prefustellate dalle tavole, quindi infilate lo **squalo nel piedistallo**. Per montare **Jolly la piovra**, appoggiate il **pezzo verde in plastica** su un tavolo dalla superficie più piana possibile. A questo pezzo dovete attaccare la **testa**, infilandola al centro, e gli otto tentacoli come spiegato di seguito: ci sono due **diversi tipi di tentacoli arcuati**, quattro bassi ① e quattro alti ②, che devono essere alternativamente fissati ai supporti del pezzo in plastica. Meglio iniziare dal tentacolo bendato che, per esempio, è uno basso.

Nel supporto successivo infilate un tentacolo alto, poi di nuovo uno basso e proseguite in questo modo fino a quando non avrete montato tutti gli otto tentacoli. Gli spazi tra i tentacoli costituiscono i campi di gioco.



Ciascun giocatore prende **due granchietti dello stesso colore** e li posiziona sul campo di gioco a sinistra del tentacolo bendato: questa è la **casella di partenza**. Mettete da parte i granchietti in più. Sull'altro lato della fasciatura (con la spilla da balia) mettete **Sally, la stella marina**: essa rappresenta la **casella d'arrivo**. Posizionate **Harry lo squalo** proprio di fronte alla casella di partenza, all'altezza delle punte dei tentacoli. Non vi resta che prendere i **due dadi** e cominciare.

La gara di corsa inizia

Comincia il giocatore più giovane. Quando è il tuo turno, lancia i due dadi. Se su entrambi appaiono dei **punti**, puoi muovere uno solo dei tuoi granchietti, facendolo avanzare, in senso orario, per il numero di campi corrispondente al punteggio com-

plessivo ottenuto. Ma puoi anche suddividere il punteggio e far avanzare entrambi i tuoi granchietti.

Procedi in questo modo:

Tentacolo alto: spingi con cautela il tuo granchietto sotto al tentacolo e fallo avanzare fino al campo successivo. Se, subito dopo il passaggio, c'è già un altro granchietto, puoi spingere quest'ultimo un po' in avanti, sempre all'interno del campo.



Tentacolo basso: prendi con due dita il tuo granchietto e mettilo nel campo successivo facendolo passare sopra al tentacolo.

Allarme solletico! Tutti gli altri giocatori devono prestare molta attenzione che tu non tocchi i tentacoli di Jolly, mentre fai saltare o spingi il tuo granchietto. Se un tentacolo inizia a muoversi in modo evidente, questo significa che hai fatto solletico a Jolly e perciò devi fermarti subito nel campo che si trova prima del braccio solleticato. Ora tocca al giocatore successivo.

Harry lo squalo: ogni volta che sul dado compare una **pinna di squalo**, entra in gioco Harry. Prima fai avanzare uno dei tuoi granchietti per il numero di campi corrispondente al punteggio ottenuto con il dado. Indipendentemente dal fatto che durante questo spostamento tu faccia il solletico a Jolly oppure no, anche Harry avanza in senso orario per il numero di campi corrispondente al punteggio ottenuto con il dado. Se il suo percorso termina presso un **campo vuoto oppure occupato da più granchietti**, non succede niente: quando siete in gruppo, lo squalo non può farvi alcun male!

Ma se Harry si ferma su un **campo occupato da un solo granchietto**, tutti i giocatori devono gridare insieme "Buh!". Dallo spavento, il granchietto salterà all'indietro di due campi, naturalmente non oltre la casella di partenza.

Importante: non puoi entrare in un campo presso il quale Harry sta in agguato! Nel caso in cui il tuo giro finisca in quel punto, devi fermarti sul campo precedente. Se su un campo si trovano due granchietti insieme ad Harry e ne sposti uno, non succede niente.

Fine del gioco

Quando un granchietto raggiunge il campo di **Sally la stella marina**, la sua gara di corsa è finita (punti eccedenti scadono). Nella casella di Sally si è al sicuro da Harry. Se riesci a condurre per primo anche il tuo secondo granchietto sul campo di Sally la stella marina, hai vinto il gioco.

Variante per baby-granchietti

I giocatori più piccoli giocano senza l'allarme del solletico. Non importa se durante la partita vengono toccati i tentacoli di Jolly.

Regola speciale per granchietti tattici

Se su entrambi i dadi appaiono dei punti, sceglie uno e fai avanzare uno solo dei tuoi granchietti. In questo modo hai la possibilità di riflettere bene: arrivare al campo dove c'è già un altro granchietto per essere al riparo dallo squalo, oppure rimanere sempre poco più indietro rispetto allo squalo. Le restanti regole restano invariate.

© 2013 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

