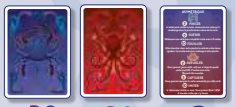
# Crabe vs Poulpe

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



x30 x30 x2

## MATÉRIEL

1 règle du jeu – 30 cartes Crabe
30 cartes Poulpe – 2 aides de jeu

## MISE EN PLACE

• Chaque joueur prend le paquet de cartes correspondant à l'animal de son choix : Poulpe (cartes rouges) ou Crabe (cartes bleues) et une aide de jeu.

• Déterminez le mode de jeu :

**Symétrique*** 

**recommandé pour une première partie.*

Les paquets des joueurs sont rigoureusement identiques. Remettez dans la boite les cartes avec le symbole et le symbole .
Elles ne seront pas utilisées.

**Asymétrique**

Crabes et Poulpes ont chacun 3 effets spécifiques à leur espèce !
Remettez dans la boite les cartes avec le symbole et le symbole .
Elles ne seront pas utilisées.

• Chaque joueur a 24 cartes à l'effigie de son animal :
- 20 cartes *numérotées* de 1 à 10 (2 exemplaires de chaque).
- 4 cartes *non numérotées* : α (symbole « Alpha »), et Ω (symbole « Oméga ») (2 exemplaires de chaque).

• Chaque joueur mélange ses cartes pour former une pioche 1 puis pioche 5 cartes pour constituer sa main 2.

L'espace au centre de la table accueillera la pile des cartes jouées 3. Réservez un espace sur le coté pour accueillir la défausse commune 4.

Le premier joueur est le dernier à avoir observé un récif ou celui qui a perdu la partie précédente.

La partie peut débuter !




## BUT DU JEU

Soyez le premier joueur à ne plus avoir de cartes, ni en main ni dans votre pioche.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en plusieurs manches.

### DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

#### 1. Jouer une carte à tour de rôle

En commençant par le premier joueur, les joueurs jouent tour à tour une carte de leur main et en appliquant l'effet éventuel.
Pour jouer *une carte,* sa valeur doit être strictement supérieure à la valeur de la dernière carte jouée (visible au centre de la table).

La hiérarchie des valeurs est la suivante :

α < 1 < 2 < 3 < 4 < 5 < 6 < 7 < 8 < 9 < 10 < Ω
VALEUR FAIBLE — VALEUR FORTE

*Exemple : Sur un 6 vous pouvez jouer un 7, 8, 9, 10, ou Ω, mais vous ne pouvez pas jouer un α, 1, 2, 3, 4, 5 ou 6.*

Lors du premier tour de la manche, vous pouvez jouer la carte de votre choix.

Les cartes jouées sont posées face visible les unes sur les autres dans la pile au centre de la zone de jeu.

**Conseil** : Avant d'appliquer l'effet d'une carte, demandez à votre adversaires'il souhaite l'annuler avec 1 *Résister* .

#### 2. Fin de manche

À son tour, si un joueur ne VEUT plus ou ne PEUT plus jouer (parce qu'il n'a plus de cartes en main ou parce que ses cartes ne respectent pas les conditions de pose), la manche prend fin.

Le *joueur ayant joué la dernière carte* remporte la manche. Toutes les cartes jouées pendant la manche sont placées face cachée dans la défausse commune. La défausse *ne peut pas* être consultée.

#### 3. Compléter sa main

Chaque joueur complète sa main jusqu'à avoir 5 cartes. Si un joueur a déjà 5 cartes (ou plus) en main, il ne pioche pas de nouvelles cartes.

Lorsque vous devez compléter votre main, la couleur des cartes n'a pas d'importance.

*Exemple : Si vous possédez trois cartes Poulpe et une carte Crabe, vous avez bien quatre cartes en main. Vous ne piochez qu'une seule carte !*

#### 4. Enfin, débutez une nouvelle manche

Le premier joueur est le joueur qui a remporté la dernière manche !

### FIN DE PARTIE

La partie prend fin dès qu'un joueur joue, se fait voler, ou défausse la dernière carte de sa main ET que sa pioche est vide. Ce joueur remporte la partie.

## EFFETS DES CARTES

**La règle peut être contredite par les effets des cartes. L'effet des cartes prime TOUJOURS sur la règle de base.**

La majorité des cartes possède un effet :

- Si le texte dit « *vous pouvez* », l'effet est facultatif. Le joueur peut décider d'appliqer ou de ne pas appliquer l'effet.

- Si le texte est formulé à l'impératif (« *défaussez* », « *piochez* », etc.) le joueur doit obligatoirement appliquer l'effet (même si ce n'est pas à son avantage).

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

*Exemple : Le joueur Rouge veut jouer la carte 7 Piocher et Défausser 1 mais il n'a plus de cartes dans sa pioche 2. Il peut jouer sa carte mais ne réalise que les effets qui sont possibles : il ne pioche pas (puisque sa pioche est vide) mais il défausse une carte de sa main (puisqu'il peut et DOIT le faire) 3.*







## PRÉCISIONS

- À certains moments de la partie, vous pouvez avoir des cartes adverses en main. Jouez-les normalement comme celles de votre couleur.

- Si un effet vous fait « *remélanger* » une carte, cette carte est mélangée dans sa pioche d'origine. Une carte Crabe se remélange dans la pioche Crabe, une carte Poulpe dans la pioche Poulpe. Cela peut vous permettre de rendre une carte à votre adversaire.

- Si un effet vous demande de « *défausser* » une carte, ne la révélez pas à votre adversaire. Elle est défaussée face cachée.

- La carte α *Débuter* ne peut pas être jouée sur une autre carte. Cela signifie que vous ne pouvez la jouer qu'en ouverture de manche ou vous en débarasser via un effet. Elle ne peut pas être jouée après un 8 *Inverser*.

- L'effet 1 *Résister* peut être joué sur n'importe quelle carte qui possède un effet (y compris avec une valeur plus haute), sauf celles portant la mention « *Ne peut être annulée* ». La carte recouverte ne fait pas son effet.




## EXEMPLE D'UNE MANCHE



1 Pour commencer la manche, Jeanne joue une carte 6.




2 Benoit joue une carte 8 *Inverser*. Jeanne doit jouer en dessous de 8.




3 Elle décide de jouer une carte 4 *Offrir* pour donner une carte de sa main à son adversaire.




4 Mais Benoit joue une carte 1 *Résister* qui permet d'annuler l'effet d'une carte adverse. Ainsi, il ne prend pas la carte que Jeanne voulait lui donner.




5 Jeanne joue alors à nouveau une carte 4 *Offrir*. Cette fois, Benoit n'a pas de quoi annuler l'effet et doit accepter la carte α *Débuter* de Jeanne.

6 Benoit joue une carte 6.



7 Jeanne a une carte Ω *Remporter* en main mais décide de passer pour la conserver.

8 Benoit remporte la manche. Les cartes jouées sont défaussées face cachée. Benoit a encore 3 cartes en main (dont la carte α *Débuter* donnée par Jeanne), il complète sa main à 5 9.




10 Jeanne n'a plus qu'une carte en main (son Ω *Remporter*), elle pioche donc 4 cartes pour avoir 5 cartes en main.




11 Une nouvelle manche démarre, Benoit commence.

Crédits
Auteur : Shizuki Mori (reici toy box)
Illustratrice : Pauline Détraz
Chef de projet : Benoit Bannier
Graphiste : Jeanne Hervé-Maley
La Boite de Jeu, 2026

Retrouvez les potentielles mises à jour et le reste de nos univers sur notre site !
laboitedejeu.fr