

RÈGLES À LA CARTE

CRIC

CRAC

C'est l'heure
du Grand Tournoi des Océans !
Comme chaque année, les requins
du monde entier viennent s'affronter
lors d'un majestueux banquet dans
l'espoir de remporter le titre de roi ou reine
des requins aux dents les plus acérées.

Alors, prêt ?
À vos poissons !

KROC

🐠 BUT DU JEU 🐠

Collectionne les différents types de nourriture,
et obtiens plus de points ★ que tes adversaires
pour sortir vainqueur du Grand Tournoi des Océans !

Le terme « requin » désigne les joueurs et joueuses.

🐠 MATÉRIEL DU JEU 🐠



Tuiles Requin recto verso ____ x5

(une face Rassasié
et une face Affamé 🚨)



Cartes Nourriture _____ x50
dont cartes spéciales



Cartes Mordante _____ x4
(Voir « variante » page 7)



MISE EN PLACE



Choisis 1 tuile Requin ① et place-la devant toi face Rassasié visible. Chaque joueur fait de même.

Mélange ensuite les cartes Nourriture ② et place-les face cachée au centre de la table pour former la pioche.

Pioches-y alors autant de cartes qu'il y a de joueurs dans la partie +1 carte et place-les en ligne à côté de la pioche pour former la table du banquet ③. Les faces doivent alterner : la 1^{re} carte se trouvera face visible, la 2^e face cachée, la 3^e face visible, etc. Pendant la partie, ces cartes seront recouvertes par d'autres et formeront ainsi des piles.

Pssst !

Utilise la technique du banc de poissons pour bien mélanger tes cartes : étale-les sur la table face cachée puis brasse-les frénétiquement !

À 2 joueurs : Le banquet se compose de 4 cartes Nourriture.

Dans cet exemple, nous avons 3 requins qui s'affrontent, nous plaçons donc 4 cartes Nourriture :



DÉROULEMENT DU JEU



C'est parti pour la compétition ! La partie se joue en une succession de manches jusqu'à ce qu'il n'y ait plus suffisamment de cartes dans la pioche, ou que l'un des joueurs ait 5 tridents. Chaque manche se déroule en trois phases : **la Pêche, la Bagarre puis la Marée.**

ENTRÉE : LA PÊCHE

Forme une mâchoire de requin avec l'une de tes mains ou deux mâchoires avec chacune de tes mains (selon que tu es rassasié ou affamé, voir paragraphe suivant). Chacun fait de même, puis prononcez tous en même temps **«Cric Crac Kroc»**. Au **«Kroc»**, pointez chacun une pile de cartes en plaçant vos mâchoires de requin dessus.



RASSASIÉ OU AFFAMÉ

Les requins rassasiés forment leur mâchoire d'une seule main, tandis que les requins affamés en forment une de chaque main ! Ils peuvent, au choix, désigner la même pile de cartes ou bien deux piles distinctes.



Un requin devient affamé seulement en piochant une bouteille de pirate - voir page 6

PLAT : LA BAGARRE

Gardez vos mâchoires en place et étudiez la situation de chaque pile. Il existe plusieurs cas de figure :

SI UN REQUIN EST SEUL À POINTER UNE PILE :

Il prend toutes les cartes de cette pile et les place devant lui face visible.



SI PLUSIEURS REQUINS POINTENT LA MÊME PILE :

Seul le requin qui a le plus de mâchoires pointées vers cette pile en prend les cartes. Il les place les unes à côté des autres devant lui, face visible.

Si des requins sont à égalité, aucun d'eux ne récupère de carte.



Les piles n'ayant pas été pointées ne bougent pas.

DESSERT : LA MARÉE

Ajoute 1 carte de la pioche à chaque pile (même celles n'ayant pas été pointées) en la plaçant comme suit :

-  face visible si la pile est vide ;
-  face visible si la dernière carte est face cachée ;
-  face cachée si la dernière carte est face visible.

LES EFFETS DES CARTES

LES CARTES NOURRITURE

Ces cartes rapportent des points à la fin de la partie :



Sucette de méduse _____ 1 pt ★



Salade d'algues _____ 2 pts ★★



Plateau de crustacés _____ 3 pts ★★★

Une seule de tes cartes Plateau de crustacés rapporte des points.

Les autres _____ 0 pt ★



Brochette de poissons _____ 3 pts ★★★

Une brochette se compose de 2 cartes compatibles (poisson jaune ou sushi bleu)

Toute carte additionnelle à cette brochette de couleur _____ +1 pt ★

Une seule carte de ce type _____ 0 pt ★



LES CARTES SPÉCIALES

Ces cartes donnent des avantages au moment où on les récupère :



Bouteille de pirate

Retourne immédiatement ta tuile Requin face Affamé visible. Range ensuite cette carte dans la boîte. Tant que tu es affamé, tu as deux mâchoires : tu peux pointer au choix une pile avec chaque mâchoire, ou une seule pile avec les deux ! Ta Bouteille n'est valable que pendant un tour. Pense alors à changer ta tuile Requin de face.



Arête de poisson

Beurk, ça ne se mange pas ! Tu dois donc ranger cette carte dans la boîte, elle ne rapporte rien.



Trésor

Prends immédiatement la 1^{re} carte de la pioche. Range ensuite cette carte Trésor dans la boîte. Si la pioche est vide, cette carte n'a pas d'effet.



Trident

Conserve cette carte devant toi. Si tu obtiens 5 tridents, tu remportes immédiatement la partie !



FIN DE PARTIE



La partie peut prendre fin de deux manières :

🐠 L'un des requins obtient son 5^e trident. Il gagne tout de suite la partie ! Félicitations !

OU

🐠 Il ne reste plus assez de cartes dans la pioche pour en ajouter 1 à toutes les piles : il est l'heure de compter les points ! Le requin qui comptabilise le plus de points remporte la partie et devient le roi ou la reine aux dents les plus acérées !

En cas d'égalité entre les requins en tête, si l'un d'entre eux a fini la partie affamé, il l'emporte. Si l'égalité persiste, ces requins se partagent la victoire et la couronne !

EXEMPLE DE DÉCOMPTE



VARIANTE : LES CARTES MORDANTE

Lors de la mise en place, piochez au hasard 1 carte Mordante. Son effet s'applique pour tout le monde durant la partie. Mais vous pouvez aussi jouer avec plusieurs cartes Mordante et cumuler leurs effets pendant toute la partie !



Grosse faim

2 de tes cartes Plateaux de crustacés te rapportent des points (au lieu d'une seule).



Super larcin

Lorsque tu récupères une carte Trésor, vole une carte au requin de ton choix au lieu de prendre la 1^{re} carte de la pioche.



Grosse vague

Lors de la mise en place et de la phase de Marée, place toujours les cartes face visible.



Amas d'arêtes

Tous les joueurs conservent leurs cartes Arête de poisson. À la fin de la partie, le ou les requins totalisant le plus d'arêtes gagnent **5 points** ★ !

NOS AMIS LES REQUINS



Requin-baleine :

Le requin-baleine est le plus grand poisson de l'océan ! Il peut atteindre une longueur incroyable de 12 mètres et un poids de 21,5 tonnes.

Requin marteau : Ses narines se trouvent, tout comme ses yeux, à chaque extrémité de son visage en T.



Grande roussette :

Ses yeux sont en amande et ses pupilles fendues. Cette particularité a donné son nom anglais : Cat shark. (requin-chat)



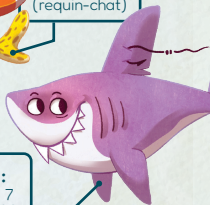
Requin-scie :

Il vit en général à plus de 40 mètres en dessous du niveau de la mer et peut descendre jusqu'à 310 mètres de profondeur !



Grand requin blanc :

Cet animal possède 5 à 7 rangées de dents, soit 600 à 800 dents en moyenne !



Corentin remercie ses petites sardines testeuses de prototypes.

Théo remercie toute l'équipe qui a rendu ce jeu possible et ses crevettes testeuses.

Un grand merci à Gaspard qui a inspiré le jeu.

LOKI remercie les écoles de Ludres et d'Heillecourt pour leurs précieux retours sur ce jeu.

Auteurs : Corentin Lebrat et Théo Rivière

Illustratrice : Martina Naldi

Cheffe de projet : Laura Bergé

Responsable de gamme :

Marion Stromboni

Graphistes : Cécile Deppenweiler et Audrey Martor

Relectrice : Maëva Debieu Rosas