

# FR RÈGLES DU JEU



**CONTENU**  
72 cartes de jeu, 12 cartes requin, 6 tuiles d'animaux marins, 1 requin, règles du jeu



## BUT DU JEU

Associe les animaux marins à leur couleur, sois le premier à placer ta main sur le jeton d'animal correct et accumule un maximum de cartes pour gagner... mais attention au requin !

## MISE EN PLACE

Place le requin au centre de la table (à portée de main de tous les joueurs), entouré des 6 tuiles d'animaux marins. Mélange les cartes et distribue-les équitablement entre tous les joueurs.

Pas de souci si certains ont une carte de plus. Chaque joueur doit poser son paquet de cartes face cachée devant lui. Et surtout, ne regarde pas les cartes !

## JOUER ET S'ADAPTER

Commence par le plus jeune joueur : chacun retourne à tour de rôle la carte du dessus de son paquet et la pose sur la table, bien visible pour tout le monde, en veillant à ne pas recouvrir les cartes déjà exposées. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.



Les cartes normales montrent l'un des 6 animaux marins (tous sauf le requin) dans une des 6 couleurs possibles. Les tuiles « animal » indiquent l'animal de la bonne couleur. Si tu repères une combinaison correcte entre l'animal et sa couleur parmi les cartes visibles sur la table, sois le premier à taper la tuile d'animal correspondante !

### EXEMPLE



Si tu as raison, tu remportes toutes les cartes exposées qui représentent l'animal que tu as tapé correctement.

Si tu tapes un animal alors qu'il n'y a aucune combinaison valide entre sa forme et sa couleur, tu dois donner une de tes cartes gagnées (si tu en as) à un joueur de ton choix.

## REMARQUES

- Si tu vois une carte avec un animal de la bonne couleur, tape immédiatement l'animal correspondant pour remporter la carte.
- Si une combinaison valide entre un animal et sa couleur correcte apparaît et que plusieurs cartes de cet animal sont visibles, tu remportes toutes les cartes exposées avec cette forme.
- Après avoir retourné une carte, il peut arriver que 2 combinaisons différentes mais valides de formes et de couleurs se forment. Dans ce cas, 2 figurines peuvent être tapées correctement (même par un seul joueur), ce qui permet à 2 joueurs différents de gagner des cartes simultanément.

## CARTES REQUIN



Le jeu comprend aussi 12 cartes spéciales requin. Lorsqu'une de ces cartes apparaît sur la table, tous les joueurs doivent se précipiter pour 'écraser' le requin en tapant leur main dessus.

Le joueur le plus rapide remporte la carte requin, tandis que le plus lent doit donner une de ses cartes gagnées (s'il en a) à un joueur de son choix.



## FIN DU JEU

La partie prend fin lorsque toutes les cartes ont été retournées et qu'il n'y a plus aucune combinaison valide à trouver. Chaque joueur compte ensuite les cartes qu'il a remportées.

## LE GAGNANT !

Le joueur qui a rassemblé le plus de cartes gagne la partie !



CETTE ICÔNE INDIQUE QUE CET ÉLÉMENT DU JEU AIDE À RENFORCER TON ADAPTABILITÉ!

# DÉCOUVREZ TOUS NOS JEUX SUR [WWW.FLEXIQGAMES.COM](http://WWW.FLEXIQGAMES.COM)

JEUX  
DE CARTES  
VITESSE DE  
RÉACTION



JEUX DE  
CARTES  
TACTIQUE



JEUX  
DE DÉS  
VITESSE DE  
RÉACTION



JEUX DE  
MÉMOIRE  
'FLEX'



JEUX DE  
STRATÉGIE  
RAPIDE



JEUX DE  
PLATEAU  
TACTIQUE



**FLEXIQ**  
PLAY • ADAPT • GROW