

 Nicolas Normandon & Florian Grenier  
 Bruno Tatti



De 3 à 6 joueurs | 20 minutes

*Vous incarnez des mercenaires venus piller la jungle de ses trésors oubliés.  
Refusant de croire aux légendes locales, vous avez réveillé l'Octoman.  
Votre chasse aux trésors tourne alors au cauchemar.  
Courrez pour ne pas être dévoré !*

Pour survivre à ce monstre sanguinaire, gérez au mieux vos armes, abandonnez vos trésors s'il le faut et attirez-le sur vos compagnons d'infortune !

## Matériel

A. 37 cartes **Arme** numérotées de 1 à 12

14 cartes **Machette** (valeurs 1, 2, 3, 4, 5)

9 cartes **Pistolet** (valeurs 6, 7, 9)

5 cartes **Phéromone de Poulpe** (valeur 8)

6 cartes **Mitraillette** (valeurs 10 et 11)

3 cartes **Dynamite** (valeur 12)

B. 5 cartes **Esquive**

C. 5 cartes **Trésor Maudit**

D. 6 cartes **Personnage** (double face)

E. 30 jetons **Point de vie**

F. 1 **plateau de Rage**

G. 1 **marqueur de Rage**

H. 1 carte **Sens du tour** (double face)

I. 1 carte **Octoman**



## Mise en place du jeu & déroulement d'une partie

• Chaque joueur choisit ou tire au sort un personnage et le pose devant lui face Pouvoir visible. Chaque personnage possède un pouvoir (cf **Pouvoirs des personnages**).

• Le joueur le plus jeune prend la carte Octoman et la pose devant lui.

Le plateau de Rage est placé au centre de la table, ainsi que la carte Sens du tour sur n'importe quelle face.

Une partie d'OctoRage se déroule en plusieurs manches :

• **Une manche prend fin quand il ne reste plus qu'un seul joueur en vie.**

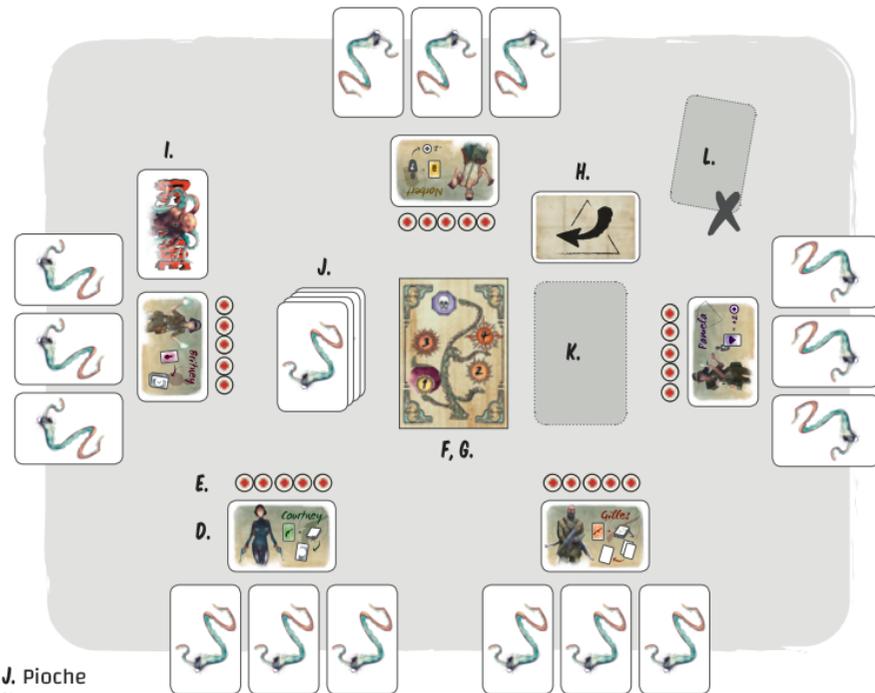
Ce joueur remporte alors la manche. Dès qu'un joueur remporte 2 manches, il remporte la partie.

• Chaque manche est divisée en plusieurs tours de jeu.

• **Un tour de jeu prend fin quand un joueur est attaqué par l'Octoman.**

## Au début de chaque manche :

- Chaque joueur prend 5 jetons **Point de vie** et pioche 3 cartes (4 à 3 et 4 joueurs).
- Le marqueur Rage est placé sur le **niveau 1 du plateau de Rage**.
- Le joueur avec la carte Octoman devient le joueur actif et commence la manche.



J. Pioche  
K. Zone de jeu  
L. Défausse

## Déroulement d'une manche

À son tour, le joueur actif peut :

1.

Soit repousser l'Octoman en jouant une carte.

2.

Soit se faire attaquer par l'Octoman et perdre des points de vie.

1.

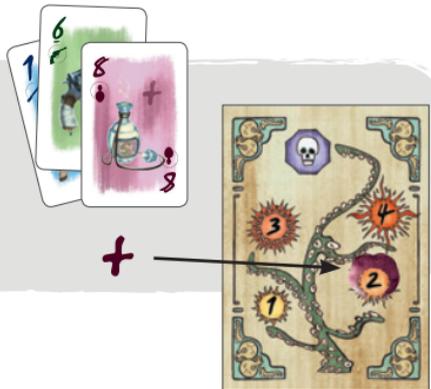
Si le joueur actif repousse l'Octoman, il joue une carte Arme, **Esquive** ou Trésor Maudit.

• S'il joue une carte **Arme** •



La carte doit avoir une valeur supérieure ou égale à la dernière carte Arme jouée.

**Important** Si une carte **Phéromone de Poulpe** (valeur 8) est jouée : la rage de l'Octoman est immédiatement augmentée d'une case vers le haut. Si l'Octoman est déjà à son niveau maximum de rage, le marqueur n'est pas déplacé.

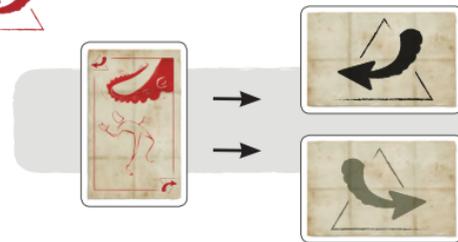


Les cartes Arme jouées restent au centre de la zone de jeu (K.) et ne sont pas défaussées immédiatement.

• S'il joue une carte **Esquive** •



La carte Sens du tour est retournée sur sa face opposée. Les cartes Esquive sont directement posées dans la défausse (L.).

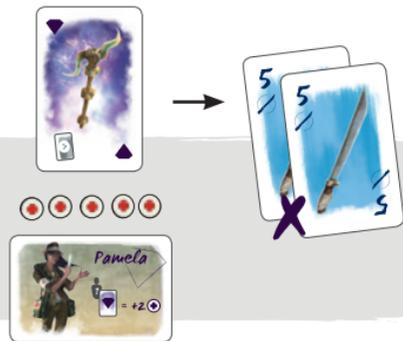


• S'il joue une carte **Trésor Maudit** •

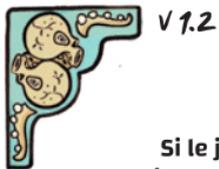


Il place cette carte devant un autre joueur qui subit la malédiction associée tant que cette carte se trouve devant lui (cf **Trésors & malédictions**).

Norbert envoie un Trésor Maudit, le Sceptre sacrificiel, à Pamela. Elle sera donc obligée de jouer des cartes Arme de valeur supérieure à la dernière carte Arme placée dans la zone de jeu jusqu'à la fin de la manche.



Puis c'est au joueur suivant dans le sens du tour d'être le joueur actif.



## 2.

Si le joueur actif ne peut pas ou ne veut pas jouer de carte, il est alors attaqué par l'Octoman et le tour de jeu prend fin.

- Le **joueur attaqué** perd autant de jetons Point de vie que la **valeur de Rage** de l'Octoman et **prend la carte Octoman** devant lui.
- Les jetons Point de vie perdus sont placés à côté du plateau Rage.
- Toutes les cartes Arme jouées dans la zone de jeu sont défaussées.
- Tous les joueurs qui possèdent encore des points de vie piochent une carte. Si un joueur n'a plus de carte en main, il en pioche deux.



Si l'Octoman est à son niveau maximum de rage, le joueur perd tous ses jetons Point de vie.

Si le joueur attaqué perd son dernier jeton Point de vie, il est éliminé de la manche.

- Il place toutes ses cartes (celles en main et les trésors qu'il a devant lui) dans la défausse, puis la carte Octoman est donnée au joueur suivant dans le sens du tour.

Dès que la pioche est vide, mélangez les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche.



Le joueur possédant la carte Octoman devant lui devient le joueur actif et débute un nouveau tour.



## Fin d'une manche

Une manche se termine dès qu'il n'y a plus qu'un seul joueur en vie (le seul joueur qui possède encore des jetons Point de vie). Toutes les cartes Arme, Trésor Maudit, et Esquive sont mélangées pour former une nouvelle pioche.

- A. Le vainqueur de la manche retourne alors son personnage sur sa face Victoire, puis une nouvelle manche débute** (cf **Au début de chaque manche**). Il ne pourra donc plus utiliser son pouvoir jusqu'à la fin de la partie.
- B. Si son personnage était déjà sur sa face Victoire, ce joueur remporte alors la partie.**



## Trésors & malédictions

Quand un joueur joue une carte Trésor Maudit, il la place devant le joueur de son choix. Ce joueur subit la malédiction correspondante :

### La statuette du Dieu Soleil



Le joueur maudit perd un jeton Point de vie à chaque fois qu'il joue une carte Esquive. Si le joueur perd son dernier Point de vie en jouant une carte Esquive, il est éliminé de la manche; il défausse les cartes qu'il a en main et les trésors posés devant lui. Le tour continue ensuite normalement, sans le joueur éliminé.

## Les bijoux du Dieu Poulpe

Le joueur maudit ne peut plus jouer de carte Trésor Maudit.

S'il en pioche ou en a déjà en main, il ne peut pas s'en servir et doit les garder en main (mais il peut quand même les défausser si il est maudit par le Crâne d'Or).



## Le Sceptre sacrificiel

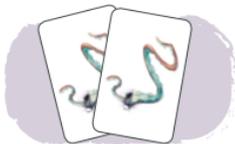


Le joueur maudit ne peut jouer que des cartes Arme de valeur strictement supérieure à la dernière jouée.

## Le Crâne d'Or

Le joueur maudit ne peut jamais avoir plus de 2 cartes en main. S'il a plus de 2 cartes en main quand il est maudit par ce trésor, il doit immédiatement défausser le surplus.

Il peut piocher des cartes (fin d'un tour ou action d'un personnage) mais doit se défausser immédiatement des cartes de son choix pour ne garder que deux cartes en main.



## La Couronne d'Émeraude



À chaque fois qu'une Dynamite (carte Arme de valeur 12) est jouée, le joueur maudit perd un jeton Point de vie. S'il perd son dernier point de vie à cause d'une carte Dynamite jouée, il est éliminé de la manche; il défausse les cartes de sa main et les trésors posés devant lui. Le tour continue ensuite normalement, sans le joueur éliminé.

Toutes les malédictions compliquent la survie d'un joueur. Si vous estimez qu'une malédiction est trop handicapante, vous pouvez décider de l'enlever du paquet de cartes et de la laisser dans la boîte pour jouer votre partie.

## Pouvoirs des personnages

Les joueurs peuvent utiliser le pouvoir de leur personnage à chaque tour. Le pouvoir des personnages a la priorité sur les règles et les malédictions.



### Jasé

Si le joueur qui incarne José joue une carte Arme Machette (valeurs 1, 2, 3, 4, 5), il choisit un joueur et lui vole une carte au hasard dans sa main.

### Courtney



Si le joueur qui incarne Courtney joue une carte Arme Pistolet (valeurs 6, 7, 9), il peut choisir une carte Arme de la défausse et la prendre en main. Si la défausse est vide, le pouvoir ne s'applique pas.

### Britney

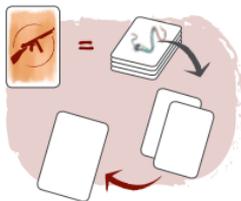


Le joueur qui incarne Britney peut toujours jouer une carte Arme Phéromone de Poulpe (valeur 8) quelle que soit la dernière carte Arme jouée. Et cela même si elle est maudite par le Trésor Maudit **le Sceptre sacrificiel**.

Britney peut jouer une carte de valeur 8, car son pouvoir lui permet de la jouer comme un joker. Le prochain joueur devra jouer une carte de valeur supérieure ou égale à 8 ensuite.



## Gilles



Quand le joueur qui incarne Gilles joue une carte Arme Mitraillette (valeurs 10, 11) il peut regarder les 2 premières cartes du paquet et en garder une. L'autre est défaussée.

## Norbert



=



Si le joueur qui incarne Norbert joue une carte Arme Dynamite (valeur 12), il doit choisir un joueur qui perd 2 jetons Point de vie. Si le joueur ciblé perd ses derniers jetons Point de vie à cause du pouvoir de Norbert, il est éliminé de la manche; il défausse les cartes de sa main et les trésors posés devant lui. Le tour continue ensuite normalement, sans le joueur éliminé.



## Pamela

Le joueur qui incarne Paméla regagne 2 jetons Point de vie quand un joueur (Paméla comprise) joue une carte Trésor Maudit. Paméla ne peut jamais avoir plus de 5 jetons Point de vie.



## • Crédits •

**Auteurs :** Nicolas Normandon & Florian Grenier

**Illustrateur :** Bruno Tatti

**Graphiste :** Valériane Holley

**Typographie :** WC Mayo Negra Bta

**Traduction anglaise :** Phil Vizcarro