



Objectif

- Avoir le moins de Piranhas récupérés dès qu'un joueur est éliminé (lorsqu'un joueur récupère son 2nd piranha)

Mise en place

Chaque joueur

- Choisit sa couleur
- Cartes correspondantes en main
- 4 cailloux en réserve

Commun

- Délimiter l'aire de jeu initiale (de 14x14 cases à 16x16 cases)
- Placer la tuile de départ au centre
- Placer les îles de chaque coté (à l'intérieur de l'aire initiale)
- Placer les piranhas au hasard à l'intérieur du rectangle initial
- 1^{er} joueur prend le sombrero

Déroulement d'un tour

Choix simultané du déplacement : pose face cachée de la carte choisie

- Une icône indique la direction du déplacement (direction d'une île)
- Le nombre de flèches indiquent le nombre de cases de déplacement
- Si plus de cartes en main : tout le monde reprend sa défausse de cartes

Déplacement à tour de rôle (à partir du joueur possédant le sombrero)

- Déplacement** après avoir dévoiler sa carte
 - Déplacement sur des cailloux : pas de soucis
 - Déplacement sur l'eau : obligation de poser un caillou pour chaque déplacement
- Fin de round** si :
 - Le joueur ne possède pas de caillou pour marcher sur l'eau (tombe dans l'eau)
 - Le joueur dépasse la limite de l'aire initiale
 - Le joueur touche un piranha
 - Le joueur touche une île
- Fin de tour** (lorsque tous les joueurs ont joué une carte)
 - Les cartes jouées sont retournées faces cachées (non reprises en main jusqu'à fin de round)
 - Le sombrero change de joueur
 - Reprise en phase 1 avec choix d'une nouvelle carte



Fin de tour

- Pedro remonte sur le dernier caillou
- Le joueur responsable choisit un piranha en tant que pénalité
- Tous les cailloux des joueurs sont défaussés
- Pour chaque joueur, décompte du nombre de cailloux représentés sur les cartes restant en main
- Distribution de la nouvelle réserve de cailloux à chaque joueur en fonction du résultat précédent (arrondi à l'inférieur si ½)
 - Si plus de caillou dans la pioche : tant pis, on continue sans
- Le sombrero change de joueur
- Les mains sont reconstituées avec toutes les cartes
- On recommence un nouveau tour

Fin de partie

Condition

- Dès qu'un joueur récupère son 2nd piranha

Décompte

- Celui qui a le moins de piranhas

Variantes

2 joueurs

- Tour de jeu
 - Le 1^{er} joueur (sombrero) pose devant lui 2 cartes déplacement au lieu d'une
 - Il joue sa 1^{ère} carte
 - Le 2nd joueur joue sa carte
 - Le 1^{er} joueur joue sa 2^{nde} carte
- Fin de partie dès qu'un joueur possède 3 piranhas

Île supplémentaire

- Île posée au début dans l'aire de jeu
- Durant le jeu, si un joueur touche l'île
 - Il mange au restaurant et rend un piranha (le pose où il veut sur le plateau)
 - Pedro est remplacé sur la case centrale

