

La Tapette à mouches

Un jeu d'action et de rapidité
pour 2 à 8 joueurs à partir de 7 ans

PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur à son tour révèle une carte. Lorsqu'une tapette à mouches apparaît, tous les joueurs se précipitent pour tenter d'attraper les plus belles, les plus grosses mouches.

Le vainqueur est celui dont les mouches, à la fin de la partie, ont la valeur totale la plus élevée.



MATÉRIEL

- 1 Règle du jeu
- 112 cartes, dont:
 - 96 Mouches
(16 de chaque des couleurs rouge, jaune, vert, bleu, mauve et orange.
Dans chaque couleur, deux mouches de valeurs 1 et 5 et quatre de valeurs 2, 3 et 4)
 - 16 Tapettes à mouches



MISE EN PLACE

Toutes les cartes sont soigneusement mélangées, faces cachées.

Astuce: Pour une partie plus courte, on peut retirer du jeu un certain nombre de cartes, sans les regarder.

Le paquet de cartes est divisé de manière à ce que chaque joueur en ait à peu près le même nombre. Si un joueur a quelques cartes de plus ou de moins que les autres, cela n'a pas d'importance.

Attention: Les joueurs ne doivent pas regarder leurs cartes!

Chaque joueur pose sa pile de cartes faces cachées - sa pioche - devant lui.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus rapide commence.

RÉVÉLER UNE CARTE

Lorsque vient son tour, un joueur doit retourner face visible la première carte de sa pioche.

Le joueur doit retourner la carte de manière à ce qu'elle soit d'abord face au centre de la table, et qu'il ne puisse donc pas la voir avant les autres joueurs. Cela confère à ses

adversaires un avantage d'autant plus léger que le joueur est rapide.

C'EST UNE MOUCHE ?

Si le joueur révèle une carte mouche, il la pose face visible, vers le centre de la table, mais sans recouvrir les cartes qui s'y trouvent déjà.

Toutes les cartes sur la table doivent en effet être clairement visibles de tous à tout moment.



C'EST UNE TAPETTE À MOUCHES ?

Si le joueur révèle une carte tapette à mouches, **tous** les joueurs doivent aussitôt tenter d'attraper des mouches.

La carte tapette à mouches est ensuite retirée du jeu.



5 COULEURS DIFFÉRENTES = 1 TAPETTE À MOUCHES

Si, lorsqu'il y a déjà sur la table des mouches de 4 couleurs différentes, un joueur révèle une mouche d'une cinquième couleur, les joueurs doivent aussitôt tenter d'attraper des mouches, tout comme si une tapette à mouches avait été révélée.

La carte mouche de la cinquième couleur est ensuite retirée du jeu tout comme si elle était une tapette à mouches.

Exemple: Sur la table se trouvent déjà 5 mouches rouges, 2 jaunes, 1 verte et 1 mauve. Le joueur révèle une mouche bleue. Après que les joueurs ont attrapé les mouches, la carte mouche bleue est retirée du jeu.

ATTRAPER DES MOUCHES!

Afin d'attraper des mouches, les joueurs doivent poser la main à plat sur **une** carte, et l'y laisser. Chaque joueur peut jouer avec ses deux mains, et peut donc attraper au maximum deux mouches.



Exception: À 5 joueurs ou plus, chacun ne peut attraper des mouches qu'avec une seule main.

Les joueurs doivent chercher à attraper seulement les mouches de la couleur dont il y a le plus grand nombre de cartes parmi toutes les mouches visibles sur la table. En cas d'égalité, les joueurs peuvent attraper les mouches de toutes les couleurs les plus nombreuses.

Exemple:
Sur la table se trouvent 3 mouches rouges, 3 vertes, 2 bleues et 1 mauve. les joueurs doivent attraper seulement les mouches rouges et vertes.

Les valeurs des mouches ne sont prises en compte que pour le décompte des points à l'issue de la partie.

Lorsque plus aucun joueur ne souhaite attraper de mouche, on regarde quels joueurs ont bien visé et quels joueurs se sont trompés.

Si un joueur a attrapé une mouche d'une bonne couleur, il gagne la carte et la met de côté, face cachée.
(Attention à ne pas mélanger les mouches ainsi gagnées avec les cartes de sa pioche).

Si un joueur s'est trompé et a tenté d'attraper une mouche d'une mauvaise couleur, il doit, comme pénalité, remettre sous sa pioche la dernière mouche qu'il avait attrapée. S'il n'avait encore rien attrapé, tant mieux pour lui !

Si plusieurs joueurs ont mis la main sur la même carte, c'est celui dont la main est en dessous qui est pris en compte.

FIN DU JEU

La partie se termine lorsqu'un joueur révèle la dernière carte de sa pioche.

DÉCOMPTE

Vhaque joueur additionne la valeur de toutes les mouches qu'il a attrapées. le joueur ayant le score le plus élevé est vainqueur.



En cas d'égalité, le vainqueur est celui des ex-æquos qui a attrapé le plus grand nombre de mouches. S'il y a encore égalité, on est bien obligé de refaire une partie de tapette à mouches..

Auteur du jeu: Christian Heuser
Illustrations: Georg von Westphalen

© 2004 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG Dreieich
Tous droits réservés. Made in Germany
www.abacusspiele.de

Distribution en Autriche;
Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Strasse 229-231, A-1140 Wien
Distribution en Suisse:
Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil