

Bloup le glouton – Création LuAPE

D'après le jeu « Felix Flosse » de Haba

2 à 6 joueurs

Contenu :

1 plan de jeu composé de 8 pièces de puzzle

20 harengs munis d'une poignée

1 Bloup (gros poisson) muni d'une poignée

1 gros dé à 3 points

1 gros dé à symboles

1 règle de jeu

But du jeu :

Réussir à rassembler tous les petits harengs au milieu du jeu pour former un poisson arc-en-ciel mais attention car Bloup, le gros poisson gras, peut vous avaler.

Préparatifs :

Cachez les harengs entre les plantes aquatiques dans les coins du terrain de jeu. Vous devez respecter les couleurs.

Placez Bloup, le gros poisson gras, sur l'une des grandes cases poisson orange de votre choix.

Bloup continue à nager autour du grand poisson arc-en-ciel pendant tout le jeu dans le sens des aiguilles d'une montre.

Prudence parfois, il avale l'un des harengs qui se trouvent au centre.

Règle :

Jeter d'abord le dé à poissons :

S'il y a un hareng : prends un petit poisson dans l'un des coins du plateau de jeu. Fais-le nager jusqu'au milieu du poisson arc-en-ciel au milieu du plateau de jeu.

S'il y a Bloup, le glouton : Bloup se met en mouvement ; jette le dé à points et fais avancer le gros poisson dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases obtenues.

Les cases poissons orange ont diverses significations :

Bloup avale un hareng : il attaque un petit hareng de la couleur correspondante sur le poisson arc-en-ciel. Dépose le petit hareng dans le ventre de Bloup. S'il n'y a pas encore de hareng de cette couleur sur le poisson arc-en-ciel, il ne se passe rien.

Bloup recrache des harengs : Bloup a trop mangé. Il ne se sent pas bien, il recrache alors tous les petits harengs qu'il a déjà avalés. Ils s'enfuient vite entre les plantes aquatiques. Sors tous les poissons du ventre de Bloup et dépose-les entre les plantes dans les coins du plateau de jeu.

Bloup à la bouche fermée : il n'a plus faim. Il est satisfait et rassasié. Ici, il ne se passe rien.

Puis, c'est le tour du joueur suivant qui jette le dé à poissons.

S'il n'y a plus de harengs cachés entre les plantes aquatiques et le poisson arc-en-ciel n'est pas complet : vous jetez directement le dé à points pour faire bouger Bloup.

Le jeu est gagné si le poisson arc-en-ciel est rempli avec tous les harengs, vous gagnez le jeu tous ensemble contre Bloup.

Par contre, la partie est perdue si Bloup a réussi à avaler quatre harengs.