



Floh am Po

de Peter Wichmann

Floh am Po convient parfaitement aux enfants à partir de 4 ans. Une version un peu plus difficile attend les joueurs expérimentés ou plus âgés. Pour savoir ce qui change, rendez-vous à la fin de cette notice, au paragraphe **Règle avancée**.

TOUT LE MONDE EST LÀ ?

CONTENU

4 chiens

4 dés Couleurs

1 planche Départ



6 puces

14 tuiles Parcours

1 planche Arrivée



HIP, HIP, HIP, HOURRA !

PRINCIPE DU JEU

« Hip, hip, hip, hourra, le Canibus est là ! », crient les puces à l'unisson, surexcitées par ce voyage. Les voilà parties au galop pour l'Italie... à dos de chien. Et quand Réglisse, Chocolat, Flocon et Caramel ont le dos qui les démange, impossible de les retenir. Plus les puces leur sautent dessus, plus ils accélèrent. Chaque chien tient absolument à être le premier à transporter ses passagers à destination.



Pour commencer, il faut créer le parcours que vont suivre les chiens. Pour cela, former un chemin en disposant les tuiles entre les plaques Départ et Arrivée.

Ce parcours peut être plus ou moins long selon que les joueurs utilisent toutes les tuiles ou en laissent quelques-unes de côté.



Placer les chiens au départ. Chaque joueur choisit son préféré. Ah, au fait, chacun d'eux a déjà un passager : accrocher une puce (au hasard) à son pelage. Les puces restantes attendent leur départ en voyage au centre de la table. Tout chien non utilisé (à 2 ou 3 joueurs) est remis dans la boîte.

Le joueur capable de sauter le plus haut sans élan commence. Les autres joueront à tour de rôle dans le sens horaire.

LE VOYAGE PEUT DÉBUTER !

DÉROULEMENT : DÉS ET PUCES

Quand vient son tour, le joueur lance les deux dés.

Il regarde quelles couleurs il a obtenues. Si son chien porte des puces de même couleur, hop là ! elles descendent : pour chacune d'elles, le joueur choisit un autre chien et la puce saute sur son dos (Exemple 1).

Mais il arrive souvent que les couleurs indiquées par les dés correspondent à des puces soit au centre de la table, soit sur le dos d'autres chiens ? Dans ce cas, le joueur les attrape et les met sur le dos de son propre chien (Exemples 1 et 2).

Deux dés identiques n'ont aucun effet particulier (Exemple 2).

Exemple 1:



Exemple 2:



C'EST PARTI ! DÉROULEMENT : DÉPLACEMENT DES CHIENS

Le joueur compte ensuite le nombre de puces sur son chien. Il l'avance alors du nombre de tuiles correspondant. Puis c'est à son voisin de gauche de jouer.

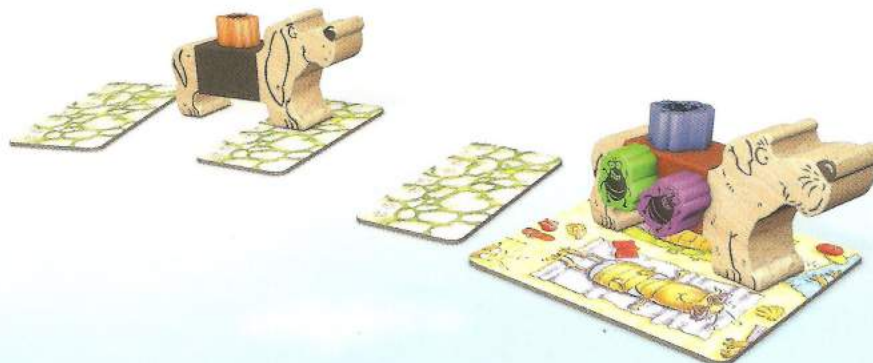
Exemple 3:



PREMS !


FIN DE LA PARTIE


Le joueur dont le chien atteint ou dépasse l'arrivée le premier remporte immédiatement la partie.





Utiliser **toutes les tuiles** et les **4 dés**.

Quand vient son tour, le joueur ne lance pas simplement deux dés. Il commence par regarder combien de tuiles au total sont occupées par des chiens et à quelle place se trouve le sien :

 Si son chien se trouve **sur la 1^{re} tuile occupée** (à la 1^{re} place), il lance **1 dé** ;

 Si son chien se trouve **sur la 2^e tuile occupée**, il lance **2 dés** ;

 Si son chien se trouve **sur la 3^e tuile occupée**, il lance **3 dés** ;

 Si son chien se trouve **sur la 4^e tuile occupée**, il lance les **4 dés**.

Il ne faut donc jamais compter les chiens devant soi pour savoir combien de dés lancer, mais le nombre de tuiles occupées jusqu'à celle (inclusive) où se trouve son chien. On prend vite le réflexe au fil des parties !

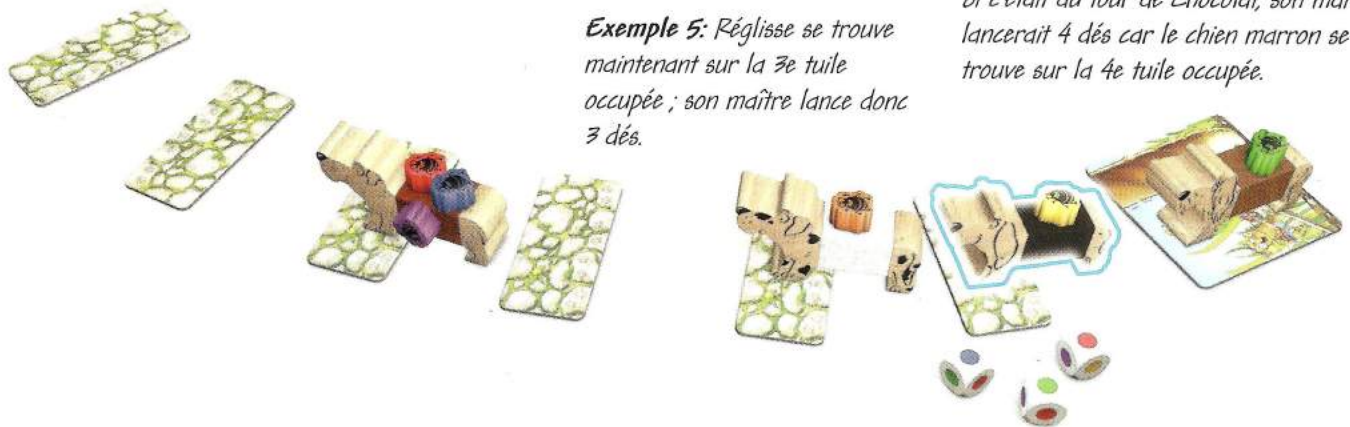
Et si c'était au tour de Chocolat, le chien marron ? Il se trouve sur la 3^e case occupée. Son maître lancerait donc 3 dés.

Exemple 4: Réglisse, le chien noir, se trouve sur la 2^e tuile occupée. Son maître lance donc 2 dés.



Si c'était au tour de Chocolat, son maître lancerait 4 dés car le chien marron se trouve sur la 4^e tuile occupée.

Exemple 5: Réglisse se trouve maintenant sur la 3^e tuile occupée ; son maître lance donc 3 dés.



Art.Nr. : 60 110 5082

Auteur : Peter Wichmann

Illustrations : Gabriela Silveira

Mise en page : Oliver Richtberg

Traduction : Eric Bouret

© 2017 Zoch Verlag

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

www.zoch-verlag.com

www.facebook.com/zochspiele

