Festin de mouches

Une amusante course de mouches pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Idée : Dietmar Keusch
Agence de licence : White Castle
Illustration : Kai Pannen
Durée de la partie : 15 à 20 minutes

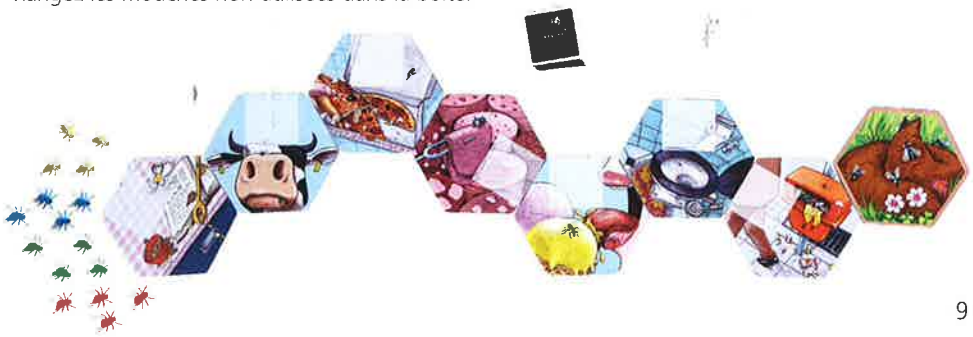
Mmm, d'où vient cette odeur alléchante ? Toutes les mouches sont attirées comme par magie par un énorme et répugnant tas de crottes. Elles sont encore loin du but. Heureusement, elles peuvent faire une pause en chemin sur de nombreuses et savoureuses pistes d'atterrissage.
Les mouches veulent atteindre aussi vite que possible leur « dégoûtant festin ».
Mais attention : personne n'est à l'abri de la carte « tapette à mouches » et, même proches du but, de nombreuses mouches devront retourner à la case départ !
Le premier qui réussira à amener ses quatre mouches jusqu'au « dégoûtant festin » remportera la course !

Contenu du jeu

7 pistes d'atterrissage, 1 carte « dégoûtant tas de crottes », 16 mouches (4 couleurs différentes), 38 cartes de vol, 9 cartes « tapette à mouches », 9 cartes de balayette, 6 cartes d'odeur, 1 règle du jeu

Préparatifs

Posez les pistes d'atterrissage dans n'importe quel ordre l'une à côté de l'autre (voir l'illustration). Le « dégoûtant tas de crottes » (= destination) est la dernière carte de cette série. Mélangez toutes les cartes faces cachées et empilez-les. Chaque joueur reçoit quatre mouches d'une même couleur et les pose **devant** la première piste d'atterrissage (**= départ**).
Rangez les mouches non utilisées dans la boîte.



Déroulement de la partie

Vous jouez chacun votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui est le dernier à avoir marché dans une crotte commence.

Chaque tour consiste toujours en deux parties :

1. **Action des mouches = tirer une carte et la poser**
2. **Vol des mouches = faire avancer une de vos mouches d'une ou deux pistes d'atterrissage**

1. Action des mouches

Pioche une carte de la pile. Que représente cette carte ?

- **La carte de vol**

  Pose la carte de vol face visible sur le marquage d'une piste d'atterrissage de ton choix.

- **La carte de la tapette à mouches**

  Pose la carte de la tapette à mouches face visible sur le marquage d'une piste d'atterrissage de ton choix. Dommage pour les mouches qui se trouvent déjà sur cette piste : elles doivent immédiatement revenir à la case départ ! Cela est aussi valable pour tes mouches !

- **La carte de la balayette**

  Échange deux pistes d'atterrissage de ton choix.
  Attention : aucune de tes mouches ne doit se trouver sur ces deux pistes d'atterrissage ! Pose ensuite la carte de la balayette sur la pile de défausse à côté du jeu.

- **La carte d'odeur**

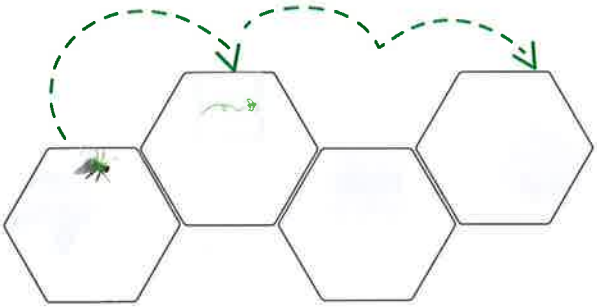
  Avance une de tes mouches sur la piste suivante.
  Pose ensuite la carte d'odeur sur la pile de défausse à côté du jeu.

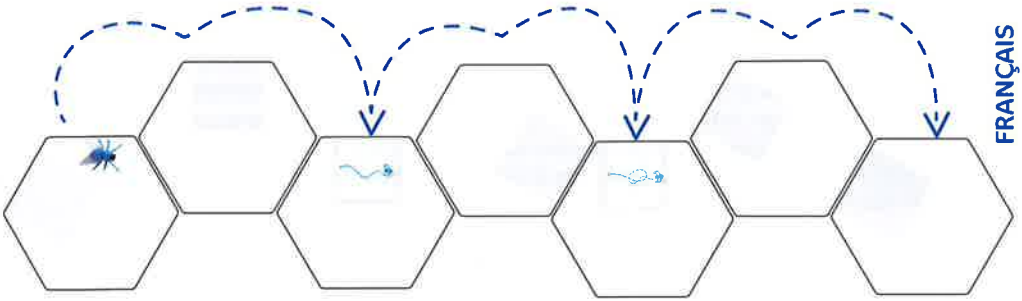
2. Vol des mouches

As-tu exécuté l'action des mouches ? Tu dois maintenant continuer de faire voler une de tes mouches. Il faut alors observer les règles suivantes :

- Avance une de tes mouches **d'une ou deux** pistes d'atterrissage.
- Plusieurs mouches, les tiennes ou celles des autres joueurs, peuvent se trouver sur la même piste d'atterrissage.
- Si ta mouche atterrit sur une piste comportant une **carte de vol** de ta couleur, elle doit immédiatement avancer de **deux** pistes supplémentaires. Si elle se pose de nouveau sur une piste comportant une carte de vol de ta couleur, elle avance encore de deux pistes, etc.

  Attention : cette règle s'applique aussi quand tu déplaces ta mouche grâce à une carte d'odeur.





- Si ta mouche atterrit sur une piste comportant une **tapette à mouches**, elle doit retourner à la case départ et ton tour se termine aussitôt.

  Attention : Il est permis de survoler une piste d'atterrissage comportant une carte de tapette à mouches.
- Si tu voles avec une mouche sur le « dégoûtant festin » (= destination), les points de vol restants ne comptent pas.

C'est au tour du joueur suivant de tirer une carte.

Important :

- Plusieurs cartes peuvent être empilées sur les marquages des pistes d'atterrissage. La dernière carte est toujours posée au-dessus.
- S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, vous faites seulement avancer vos mouches.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur atteint le « dégoûtant festin » avec sa quatrième et dernière mouche. Il est déclaré gagnant et peut être félicité par tous les autres joueurs dans une joyeuse danse de la mouche autour du « dégoûtant festin ».

Mis en ligne par
didacto.com