

# FLADDERA-DATSCH



Un jeu excitant pour 2 à 5 joueurs à partir de 5 ans

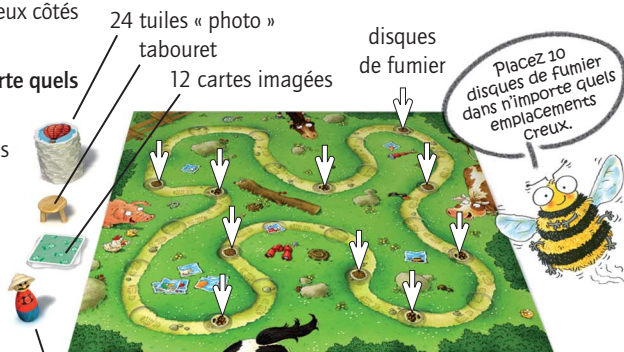
Que ce soit un bourdon, un corbeau ou une montgolfière – le naturaliste Arthur Aile prend des photos de presque tout ce qui vole. Mais souvent, en photographiant, il ne remarque pas ce qui se trouve par terre devant lui. Le cheval et la vache s'amuse beaucoup à chaque fois qu'Arthur marche sur une crotte fraîche. Arrivera-t-il à prendre des photos de tous les animaux et objets qui volent avant d'avoir ruiné ses chaussures ?

## Préparatifs

Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, il y a quelques préparatifs à faire :

- Collez les images auto-adhésives « crottin de cheval » ou « bouse de vache » sur les deux côtés des disques en métal.
- Placez 10 disques de fumier dans n'importe quels emplacements creux du plateau de jeu.
- Répartissez les 24 tuiles « photo » sur les emplacements creux, de manière à ce que les images identiques se trouvent le plus loin possible l'une de l'autre. Un emplacement creux reste libre : c'est la case de départ pour Arthur Aile.
- Mélangez les 12 cartes imagées, formez-en une pile, face cachée, et placez-la à côté du plateau de jeu. Posez le tabouret près de la pile.

## Matériel du jeu



## De quoi s'agit-il ?

Arthur Aile prend des photos des animaux et objets qui volent. Les joueurs ramassent ses instantanés. Ils déplacent son pion dans ce but – en évitant si possible le fumier qui se trouve sur le chemin. Le joueur qui amène Arthur à la plus proche des tuiles « photo » correspondant à la première carte imagée de la pile reçoit cette carte. Une fois que toutes les cartes sont distribuées, la partie est finie. Le joueur qui en a ramassé le plus a gagné.



## Déroulement de la partie

Au début de la partie, vous retournez la première carte de la pile. Ensuite, vous installez le tabouret :

### Installer le tabouret

À chaque fois que tu retournes une nouvelle carte, tu cherches – devant Arthur, sur le chemin à travers le pré – la tuile « photo » indiquant cette image la plus proche. Tu places le tabouret sur cette tuile (fig. 2a). Si la tuile « photo » ne se trouve qu'une, deux ou trois cases devant Arthur, tu places le tabouret sur l'autre tuile « photo » indiquant le même motif (fig. 2b).

Le dernier des participants à avoir marché dans une crotte de chien commence la partie. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour essaie d'amener Arthur sur la case du tabouret.

Fig. 2a



Fig. 2b



## Comment déplace-t-on Arthur ?

Tu déplaces Arthur en suivant le sens des aiguilles d'une montre sur le chemin à travers le pré d'une, de deux ou de trois cases en avant, selon ton choix : tu le fais sauter jusqu'au milieu de la tuile « photo » choisie, sans étape intermédiaire.

À cet endroit, il y a deux possibilités :

- Ça fait « **FLOUTCH** ! », parce que tu as marché dans le fumier. (Fig. 3)  
Ton tour est alors fini et tu fais ce qui est expliqué dans le cadre **FLOUTCH** ! ci-dessous.
- Rien ne se passe. Tu as eu de la chance ! Continue.  
Tu peux continuer à jouer et déplacer Arthur de nouveau d'une, deux ou trois cases.



## FLOUTCH !

Tu soulèves Arthur et tu détaches la tuile « photo » ainsi que le disque de fumier de son pied. Ensuite, tu replaces Arthur sur la case à présent libre sur laquelle ça a fait **FLOUTCH !** (fig.3) **(1)**.

Puis tu prends la tuile « photo » qui collait au pied d'Arthur et tu la places sur l'autre emplacement creux encore libre **(2)**.

Ensuite, tu cherches une nouvelle cachette pour le disque de fumier. Tu soulèves une autre tuile « photo » de ton choix, tu places le fumier dans l'emplacement creux situé dessous et tu le recouvres de nouveau avec la tuile « photo » **(3)**.

Mais si tu découvres un emplacement rempli de fumier, tu dois garder le disque de fumier que tu voulais y placer et recouvrir l'emplacement creux de nouveau.

Ensuite, c'est le tour du joueur suivant, en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Pose-moi sur la case à présent libre où ça a fait **FLOUTCH !**. Place la tuile « photo » sur l'autre emplacement creux libre. Maintenant, tu essaies de trouver un emplacement creux libre pour le disque de fumier.

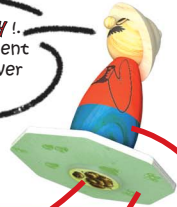


Fig. 3



une tuile quelconque

case à présent libre (emplacement creux libre)

emplacement creux **FLOUTCH !**  
(Ici, Arthur est marché sur une crotte.)

## Tu atteins la case du tabouret

Au moment où tu atteins la case sur laquelle se trouve le **tabouret**, tu as deux possibilités **(A ou B)** :

**A)** Tu places Arthur sur le tabouret, tu **prends la carte** et tu la places devant toi sur la table. Ton tour est alors **fini** (Fig. 4).

*Remarque : naturellement, tu ne choisis cette possibilité que si tu es sûr qu'il y a un disque de fumier en dessous de la case du tabouret.*

Le joueur suivant déplace Arthur. **Ensuite**, il retourne une nouvelle carte imagée et déplace le tabouret (voir les règles mentionnées sur la page 2).



**B)** Tu laisses le tabouret de côté et places Arthur **directement sur la tuile « photo »**.

*Remarque : naturellement, tu ne choisis cette possibilité que si tu es sûr qu'il n'y a pas de disque de fumier en dessous de la tuile « photo ».*

Maintenant, il peut se produire les deux choses suivantes :

- Ça fait « **FLOUTCH !** ». (Ce qui se passe ensuite est expliqué dans le cadre **FLOUTCH !**.) Ton tour est alors **fini**, et le joueur suivant déplace le tabouret sur l'autre tuile « photo » indiquant le même motif.
- Ça ne fait pas « **FLOUTCH !** ». Tu prends la carte. Ensuite, tu retournes une nouvelle carte, tu déplaces le tabouret et tu **continues** ton tour.



Fig. 4

**Attention :** Arthur peut aussi marcher sur l'emplacement creux sur lequel il n'y a pas de tuile « photo ». (On doit donc le compter aussi si on le saute.)

## Fin de la partie

Lorsqu'un joueur a reçu la dernière carte de la pile, la partie est finie. Chaque joueur doit restituer l'une de ses cartes ramassées pour chaque **disque de fumier** qui se trouve devant lui sur la table. Ensuite, le joueur qui a obtenu le **plus grand nombre de cartes** a gagné. Il peut y avoir égalité entre plusieurs vainqueurs.

## Variante

Si les règles sont trop difficiles ou trop simples pour vous, vous pouvez placer plus ou moins de disques de fumier dans les emplacements creux du plateau de jeu, au début de la partie.

Compte tes cartes. Tu dois restituer une carte pour chaque disque de fumier que tu as obtenu. À la fin, le joueur qui possède le plus grand nombre de cartes a gagné.

