

1725

# Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4382



HABA®

Copyright Habermaaß - Spiele Bad Rodach 1997

Jeu Habermas n° 4382

# Félix Flotte

Un jeu d'équipe pour 2 à 6 enfants à partir de 4 ans.

**Durée du jeu:** env. 5 à 10 minutes

**Idée de jeu:** Tobias Bauer, Nicolai Greiner, Sebastian Grünewald

**Design:** Jutta Neundorfer

Félix Flotte et les autres petits harengs aimeraient jouer tous ensemble au poisson arc-en-ciel. Mais, prudence: Bloup, le gros poisson gras, n'attend que cela pour avaler des petits poissons du banc!

## Contenu du jeu:

- 1 plateau de jeu
- 1 gros poisson - c'est Bloup
- 20 petits harengs
- 1 dé à poissons
- 1 dé à points



**Abrégé:**

## But du jeu:

Est-ce que vous réussirez à rassembler tous les petits harengs au milieu pour former un poisson arc-en-ciel?

Vous devez être prudents car vous jouez contre Bloup le glouton.

**Harengs**

## Préparation du jeu:

Cachez les petits harengs entre les plantes aquatiques dans les coins du terrain de jeu. Vous devez respecter les couleurs! Placez Bloup sur l'une des grandes cases-poisson violettes 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 petits harengs qui se trouvent au centre.

**dés**

Préparez les deux dés.

## Déroulement du jeu:

Les joueurs lancent les dés l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre.

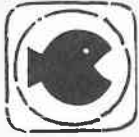
Quel est le joueur à la plus grande bouche ouverte?

**dé à poissons**

Tu peux commencer. Jette d'abord le **dé à poissons**.



joueur suivant



cases-poisson



joueur suivant

tous gagnent

tous perdent

Sur le dé à poissons apparaît:

**Félix Flotte, le petit hareng.** Prends un petit poisson dans l'un des coins du plateau de jeu. Fais-le nager jusqu'au poisson arc-en-ciel au milieu du plateau de jeu. C'est le tour du joueur suivant.

**Bloup, le glouton.** Maintenant, Bloup se met en mouvement. Jette le **dé à points** et fais avancer le gros poisson glouton du nombre de cases obtenu.

**Les cases-poisson violettes ont diverses significations:**

*Bloup avale un hareng.*

Il attrape 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 aquatiques dans les coins du plateau de jeu.

*Bloup n'a plus faim.*

Bloup est satisfait et rassasié. Ici, il ne se passe rien.

C'est le tour du joueur suivant qui jette le **dé à poissons**.

**En résumé:**

Si c'est ton tour, tu jettes toujours **d'abord le dé à poissons**. C'est seulement quand Bloup apparaît sur le dé à poissons que tu dois continuer à jouer en jetant le **dé violet**.

Il n'y a plus de harengs cachés entre les plantes aquatiques? Le poisson arc-en-ciel n'est pas encore complet parce que Bloup continue à nager le ventre plein? Dans ce cas, vous jetez directement le **dé à points** pour faire bouger le gros poisson.

**Fin du jeu:**

Si vous réussissez à remplir le **poisson arc-en-ciel avec tous les petits harengs**, vous gagnez le jeu tous ensemble contre Bloup.

Mais si Bloup réussit à **avalier quatre harengs**, vous perdez tous ensemble contre le gros poisson.

# Felix Flosse

Ein kooperatives Würfelspiel für **2-6 Kinder ab 4 Jahren**.

*Diese Spielidee stammt von drei Schülern des Arnold-Gymnasiums aus Neustadt bei Coburg. Eine 7. Schulklasse setzte die Textform "Beschreibung" in Spielregeln für Brettspiele um und schickte uns einen großen Karton mit Ideen. "Felix Flosse" ist eine davon und wird nun bei HABA veröffentlicht.*

**Spieldauer:** ca. 5-10 Minuten

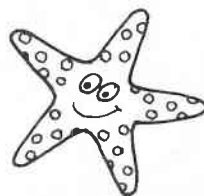
**Spielidee:** Tobias Bauer, Nicolai Greiner, Sebastian Grünewald

**Grafik:** Jutta Neundorfer

Felix Flosse und die anderen kleinen Heringe möchten so gerne alle zusammen Regenbogenfisch spielen. Doch Vorsicht: Blubber, der große dicke Fisch, wartet nur darauf, sich einen kleinen Fisch aus dem Schwarm zu schnappen!

## Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 1 großer Fisch - das ist Blubber
- 20 kleine Heringe
- 1 Fischwürfel
- 1 Augwürfel



## Kurzanleitung:

### Spielziel:

Schafft ihr es, alle kleinen Heringe in der Mitte zu einem Regenbogenfisch zu versammeln? Ihr müßt vorsichtig sein, denn ihr spielt gegen den gefräßigen Blubber.

### Spielvorbereitung:

Versteckt die kleinen Heringe zwischen den Wasserpflanzen in den Spielfeldecken. Achtet dabei auf die richtigen Farben! Legt Blubber auf ein beliebiges der großen violetten Fischfelder. Blubber schwimmt während des ganzen Spiels immer wieder im Uhrzeigersinn um den großen Regenbogenfisch herum. Vorsicht - manchmal schnappt er sich einen der kleinen Heringe aus der Mitte.

Die beiden Würfel werden bereitgelegt.

### Spielablauf:

Ihr würfelt reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch kann den Mund am weitesten aufmachen? Du darfst beginnen. Würfe einmal mit dem **Fischwürfel**.

Heringe

Blubber

Würfel

Fischwürfel



nächstes Kind



Fischfelder



nächstes Kind

Auf dem Fischwürfel erscheint:

**Felix Flosse, der kleine Hering.** Suche dir einen kleinen Fisch aus einer der Spielplanecken aus. Lasse ihn auf den Regenbogenfisch in der Mitte des Spielplanes schwimmen. Das nächste Kind ist an der Reihe.

**Der gefräßige Blubber.** Nun setzt sich Blubber in Bewegung. Würfele mit dem **Augenwürfel** und ziehe den gefräßigen, dicken Fisch entsprechend weit voran.

**Die violetten Fischfelder haben verschiedene Bedeutungen:**  
*Blubber frißt einen Hering.*

Er schnappt sich einen kleinen Hering der entsprechenden Farbe vom großen Regenbogenfisch. Lege den kleinen Hering in Blubbers Bauch. Wenn noch kein Hering dieser Farbe auf dem Regenbogenfisch liegt, passiert nichts.

*Blubber spuckt Heringe aus.*

Blubber hat sich überfressen. Ihm ist schlecht, er muß "ein Bäuerchen machen" und spuckt dabei alle bereits gefressenen kleinen Heringe aus. Die flüchten schnell zwischen die Wasserpflanzen. Nimm alle Fische aus Blubbers Bauch und lege sie zwischen die Wasserpflanzen in den Spielplanecken.

*Blubber ist satt.*

Blubber ist zufrieden und satt. Hier passiert nichts.

Das nächste Kind ist an der Reihe und würfelt mit dem **Fischwürfel**.

**Noch einmal kurz zusammengefaßt:**

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du immer **zuerst** mit dem **Fischwürfel**. Nur wenn du Blubber würfelst, mußt du mit dem **violetten Augenwürfel** weiterwürfeln.

Sind zwischen den Wasserpflanzen **keine Heringe** mehr versteckt? Der Regenbogenfisch ist jedoch **noch nicht vollständig**, weil Blubber vollgefressen herumschwimmt? Tritt diese Situation ein, so würfelt ihr gleich mit dem **Augenwürfel** und bewegt den dicken Fisch.

**Spielende:**

Gelingt es euch, den **Regenbogenfisch mit allen kleinen Herings** zu belegen, so gewinnt ihr das Spiel gemeinsam gegen Blubber.

Wenn es Blubber aber schafft, **vier Heringe zu verschlucken**, verliert ihr gemeinsam gegen den dicken Fisch.

alle gewinnen

alle verlieren