

Félix Flosse

Un jeu d'équipe pour 2 à 6 enfants à partir de 4 à 8 ans.

Durée du jeu: env. 5 à 10 minutes

Félix Flosse 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 (vert / lisse argenté, bleu / granuleux, orange / doux, rose / petit point en relief)

1 dé à poissons

1 dé à points

1 règle

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 prudent car vous jouez contre Bloup le glouton.

Préparation du jeu:

Cachez les petits harengs dans les coins du terrain de jeu (chacun dans sa boîte). Placez Bloup sur l'une des grandes cases-poisson 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 (gros poisson arc-en-ciel avec boîte).

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 joueur a la plus grande bouche ouverte?

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

Sur le dé à poissons apparaît:

Félix Flosse (gros rond), le petit hareng (petit poisson en relief). 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 grandes cases-poisson 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 (2 cases avec 3 petits poissons argenté en relief):

Bloup a trop mangé. Il ne se sent pas bien, il recrache alors tous les petits harengs qu'il a déjà avalés. Ces derniers en profitent alors pour rejoindre au plus vite les autres harengs qui se trouvent au milieu du plateau de jeu.

Bloup n'a plus faim: (2 cases avec juste un grand poisson)
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 à points.

Il n'y a plus de harengs cachés dans les coins? 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 avaler quatre harengs, vous perdez tous ensemble contre le gros poisson.