

Fly-swatter

a fast action game
for 2 to 8 players aged 7 and up

OVERVIEW

Players turn over cards in clockwise order. Equipped with a fly-swatter, the players try, at the same time, to swat the most valuable flies.

At game end, the player with the highest valued flies is the winner.

CONTENTS

1 rule booklet

112 cards:

96 fly cards

(16 each in the colors red, yellow, green, blue, purple, and orange; in each color there are 2 each valued 1 and 5, and 4 each valued 2, 3, and 4)

16 fly-swatters



PREPARATION

Shuffle all cards well and place face down.

La Tapette à mouches

Un jeu d'action et de rapidité
pour 2 à 8 joueurs à partir de 7 ans

PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur à son tour révèle une carte. Lorsqu'une tapette à mouches apparaît, tous les joueurs se précipitent pour tenter d'attraper les plus belles, les plus grosses mouches.

Le vainqueur est celui dont les mouches, à la fin de la partie, ont la valeur totale la plus élevée.

MATÉRIEL

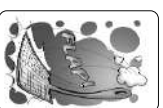
1 Règle du jeu
112 cartes, dont:

96 Mouches

(16 de chaque des couleurs rouge, jaune, vert, bleu, mauve et orange.

Dans chaque couleur, deux mouches de valeurs 1 et 5 et quatre de valeurs 2, 3 et 4)

16 Tapettes à mouches



Note: players wanting a shorter game should, after shuffling the cards, einige Karten unbesehen aus dem Spiel genommen.

Divide the cards equally amongst the players into face down stacks. It matters not if some players have 1 or 2 cards more than others.

Note: the players take their stacks face down without looking at the cards!

Each player places his draw stack face down before himself (in his play area).

PLAYING THE GAME

The fastest player begins (or the players choose a starting player using any method they desire).

TURN OVER CARDS

On a player's turn, he turns over the top-most card on his face down stack.

So that he does not get a sneak peek at the card, he turns it over away from himself towards the middle of the table.

Thus, another player may actually see the card before the turning player does. However, if the player is careful to turn the card fast enough, no player will have the advantage to see it before he or the other players.

MISE EN PLACE

Toutes les cartes sont soigneusement mélangées, faces cachées.

Astuce: Pour une partie plus courte, on peut retirer du jeu un certain nombre de cartes, sans les regarder.

Le paquet de cartes est divisé de manière à ce que chaque joueur en ait à peu près le même nombre. Si un joueur a quelques cartes de plus ou de moins que les autres, cela n'a pas d'importance.

Attention: Les joueurs ne doivent pas regarder leurs cartes!

Chaque joueur pose sa pile de cartes faces cachées - sa pioche - devant lui.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus rapide commence.

RÉVÉLER UNE CARTE

Lorsque vient son tour, un joueur doit retourner face visible la première carte de sa pioche. Le joueur doit retourner la carte de manière à ce qu'elle soit d'abord face au centre de la table, et qu'il ne puisse donc pas la voir avant les autres joueurs. Cela confère à ses adversaires un avantage d'autant plus léger que

IS IT A FLY?

When the player turns over a fly, he places it face up in the middle of the table with other fly cards. He may not place it so it covers any other face up cards there. All cards in the middle of the table must always be visible.



IS IT A FLY-SWATTER?

When the player turns over a fly-swatter, all players try to swat flies.

Then, the player removes the fly-swatter from the game, placing it back in the box.



5 DIFFERENT COLORS = 1 FLY-SWATTER

When there are flies of four different colors face up in the middle of the table, and the player turns over a fly in a **fifth color**, the players try to swat flies, just as though the player had turned over a fly-swatter.

Afterward, the player removes the fly with the fifth color, that acted as a fly-swatter, from the game, putting it back in the box.

le joueur est rapide.

C'EST UNE MOUCHE ?

Si le joueur révèle une carte mouche, il la pose face visible, vers le centre de la table, mais sans recouvrir les cartes qui s'y trouvent déjà.

Toutes les cartes sur la table doivent en effet être clairement visibles de tous à tout moment.



C'EST UNE TAPETTE À MOUCHES ?

Si le joueur révèle une carte tapette à mouches, **tous** les joueurs doivent aussitôt tenter d'attraper des mouches.

La carte tapette à mouches est ensuite retirée du jeu.



5 COULEURS DIFFÉRENTES = 1 TAPETTE À MOUCHES

Si, alorsqu'il y a déjà sur la table des mouches de 4 couleurs différentes, un joueur révèle une mouche d'une cinquième couleur, les joueurs doivent aussitôt tenter d'attraper des mouches, tout comme si une tapette à mouches avait été révélée.

La carte mouche de la cinquième couleur est ensuite retirée du jeu tout comme si elle était une tapette à mouches.

Example: 9 flies lie face up in the middle of the table: 5 red, 2 yellow, 1 green, and 1 purple. The player turns over a blue fly. After all players have finished swatting flies, the player places the blue fly back in the box, out of the game.



SWATTING FLIES!

To swat a fly, a player must place one of his hands flat on top of **one** fly card and leave it there.

The player may use both hands and, thus, catch two flies at once!

Exception: with 5 or more players, each player may use only one hand.

In every case, the players may only swat at flies in the color that is **most prevalent** amongst the face up cards in the middle of the table at the time. If there are two or more colors that are equally most prevalent, the players may swat these colors as though each was most prevalent.

Example:

There are 9 flies face up on the table: 3 red, 3 green, 2 blue, and 1 purple. The players may only swat at the red and green flies.

Example: Sur la table se trouvent déjà 5 mouches rouges, 2 jaunes, 1 verte et 1 mauve. Le joueur révèle une mouche bleue. Après que les joueurs ont attrapé les mouches, la carte mouche bleue est retirée du jeu.

ATTRAPER DES MOUCHES!

Afin d'attraper des mouches, les joueurs doivent poser la main à plat sur **une** carte, et l'y laisser.

Chaque joueur peut jouer avec ses deux mains, et peut donc attraper au maximum deux mouches.



Exception: À 5 joueurs ou plus, chacun ne peut attraper des mouches qu'avec une seule main.

Les joueurs doivent chercher à attraper seulement les mouches de la couleur dont il y a le plus grand nombre de cartes parmi toutes les mouches visibles sur la table. En cas d'égalité, les joueurs peuvent attraper les mouches de toutes les couleurs les plus nombreuses.

Exemple:

Sur la table se trouvent 3 mouches rouges, 3 vertes, 2 bleues et 1 mauve. les joueurs doivent attraper seulement les mouches rouges et vertes.

The numbers on the flies are used for scoring at game end.

After all players have finished swatting flies, the players check to see if the flies are allowed.

If a player has swatted a fly in the allowed color, he has won the card and places it face down in his play area.

The players is careful to place won cards in a separate stack from his draw stack as he will score for the won cards at the end of the game.

If a player has swatted an unallowed card, the card remains in the middle of the table and the player, as a penalty, must place his most-recently won fly face down under his draw stack. If the player has won no fly cards yet, he is fortunate and pays no penalty for his misdeed.



If several players swat the same fly, the player whose hand is under the others wins the card.

GAME END

The game ends after a player turns over the last card in his draw stack.

Les valeurs des mouches ne sont prises en compte que pour le décompte des points à l'issue de la partie.

Lorsque plus aucun joueur ne souhaite attraper de mouche, on regarde quels joueurs ont bien visé et quels joueurs se sont trompés.

Si un joueur a attrapé une mouche d'une bonne couleur, il gagne la carte et la met de côté, face cachée.

(Attention à ne pas mélanger les mouches ainsi gagnées avec les cartes de sa pioche).

Si un joueur s'est trompé et a tenté d'attraper une mouche d'une mauvaise couleur, il doit, comme pénalité, remettre sous sa pioche la dernière mouche qu'il avait attrapée. S'il n'avait encore rien attrapé, tant mieux pour lui !



Si plusieurs joueurs ont mis la main sur la même carte, c'est celui dont la main est en dessous qui est pris en compte.

FIN DU JEU

La partie se termine lorsqu'un joueur révèle la dernière carte de sa pioche.

SCORING

Each player sums the values of the flies he has won. The player with the highest total is the winner.



If several players tie with the highest total, the player among them with the most cards won is the winner. If there is still a tie, the player rejoice in their shared victory or play another round.

The author: Christian Heuser
Illustration: Georg von Westphalen

©2004 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG
Dreieich
All Rights Reserved. Made in Germany
www.abacusspiele.de

Distribution in Austria:
Platnik & Söhne, Hütteldorfer Strasse 229-231,
A-1140 Wien
Distribution in Switzerland:
Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A,
CH--8820 Wädenswil

DÉCOMPTE

Vhaque joueur additionne la valeur de toutes les mouches qu'il a attrapées. Le joueur ayant le score le plus élevé est vainqueur.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui des ex-æquos qui a attrapé le plus grand nombre de mouches. S'il y a encore égalité, on est bien obligé de refaire une partie de lapette à mouches..



Auteur du jeu: Christian Heuser
Illustrations: Georg von Westphalen

©2004 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG
Dreieich
Tous droits réservés. Made in Germany
www.abacusspiele.de

Distribution en Autriche:
Platnik & Söhne, Hütteldorfer Strasse 229-231,
A-1140 Wien
Distribution en Suisse:
Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A,
CH--8820 Wädenswil