



SUPER FLY™



P.1

P.5



P.9

BZZZ, BZZZ ! IL Y A VRAIMENT TROP DE MOUCHES ICI ! ESSAYE D'EN ATTRAPER LE PLUS POSSIBLE AVEC TA TAPETTE ET DEVIENS LE MEILLEUR CHASSEUR !

Matériel

5

TAPETTES À MOUCHES



11

JETONS CHASSEUR DE MOUCHES



1

JETON 1^{ER} JOUEUR



36

CARTES MOUCHE
de 6 couleurs différentes



x6



Mouches bébés

x6



Mouches gourmandes

x6



Mouches reines

x6



Mouches rêveuses

x6



Mouches romantiques

x6



Mouches super rapides



Mise en place



1. Chaque joueur choisit une Tapette à mouches.

2. Le joueur qui imite le mieux la mouche récupère le jeton 1^{er} joueur et le place devant lui.

3. Il mélange les cartes Mouche et en distribue 1 à chaque joueur, y compris lui-même.

4. Il place ensuite autant de cartes qu'il y a de joueurs moins une, face visible, au centre de la table, bien espacées les unes des autres.
Par exemple, s'il y a 4 joueurs, 3 cartes sont placées face visible sur la table.

5. Il place les jetons Chasseur de mouche sur un côté de la table.

6. Enfin, il forme la pioche avec les cartes restantes, face cachée.

But du jeu

Être le premier à obtenir 3 jetons Chasseur de mouches.



Déroulement de la partie

La partie se déroule en plusieurs manches.

À chaque manche, tu vas devoir collectionner au maximum 5 cartes Mouche pour créer la collection la plus longue (avec le plus grand nombre de cartes) et obtenir un jeton Chasseur de mouches.

Il existe 3 façons de créer des collections :



1 Tu peux faire la collection des mouches de même couleur, peu importe leur chiffre.

2 Tu peux faire la collection des mouches de même chiffre, peu importe leur couleur.

3 Tu peux collectionner des mouches de toutes les couleurs, mais, attention, toutes les cartes doivent être de couleurs et de valeurs différentes.



COMMENT COLLECTIONNER LES CARTES MOUCHE ?

Prends ta Tapette à mouches en main et observe les cartes Mouche disposées face visible sur la table ainsi que la carte que tu as en main.
Au signal du 1^{er} joueur (qui peut être « 1, 2, 3, bzzz ! »), et au même moment que les autres, tu peux vite poser ta Tapette sur la carte Mouche que tu souhaites collectionner.

Il existe deux cas de figure :

► Tu as été le seul à poser ta Tapette sur la carte Mouche :

🎉 **Bravo !** Tu remportes la carte ! Ajoute-la à ta collection.

► Vous êtes plusieurs à avoir posé votre Tapette sur la même carte Mouche :

🎲 **Bataille !** Le joueur qui a la valeur la plus grande sur son dé remporte la carte et l'ajoute à sa collection.



Mais, attention ! Dans les deux cas, si la valeur d'un dé est égale à la valeur de la carte Mouche... catastrophe ! Celle-ci est érabouillée ! La carte est automatiquement défaussée, personne ne peut la récupérer !



CAS PARTICULIERS : L'ÉGALITÉ AUX DÉS

Il est possible, lors d'une bataille, que 2 joueurs ou plus obtiennent la même somme aux dés.

Dans ce cas, et dans ce cas seulement, les joueurs s'échangent toutes les cartes qu'ils ont en main. Ils ne peuvent pas récupérer la carte Mouche sur laquelle ils ont posé leur Tapette.

S'il y a plus de 2 joueurs avec des chiffres identiques sur leurs dés, l'échange de collections se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une fois que les joueurs ont récupéré leurs cartes, les autres cartes sont défaussées.

Une fois que les cartes ont été récupérées par les joueurs ou défaussées, on recommence un nouveau tour de jeu : le joueur placé à la gauche du 1^{er} joueur devient 1^{er} joueur.

Il récupère le jeton correspondant, défausse les éventuelles cartes restantes, pioche autant de cartes qu'il y a de joueurs moins 1 et les place, face visible, au centre de la table.

À son tour de donner le signal de la chasse à la mouche quand tout le monde est prêt !

! **Lorsque la pioche est vide, mélange toutes les cartes défaussées pour créer une nouvelle pioche.**

CONSEIL Tu peux aussi poser les cartes de ta collection, face visible, devant toi, c'est plus simple pour la première partie.

Fin de la manche

Si un ou plusieurs joueurs ont 5 cartes en main, ils doivent l'annoncer aux autres joueurs.

Les autres joueurs ont encore un dernier tour de jeu pour récupérer une carte. Ceux qui ont 5 cartes ne participent pas : **personne ne peut avoir plus de 5 cartes en main.**

On place le même nombre de cartes face visible que les manches précédentes. Il peut donc y avoir autant ou plus de cartes qu'il y a de joueurs pour ce dernier tour.

Une fois ce dernier tour de jeu effectué, les joueurs révèlent les cartes de leur main et montrent leur collection de mouches.

Le joueur qui a la collection **la plus longue** remporte la manche, peu importe la valeur de sa collection.

Il récupère un jeton Chasseur de mouches. Si plusieurs joueurs ont une collection avec le même nombre de cartes, ils remportent chacun un jeton Chasseur de mouches.

PETITES PRÉCISIONS SUR L'UTILISATION DE LA TAPETTE

- 1 La Tapette doit être utilisée de sorte que le dé à l'intérieur soit secoué.
- 2 Elle doit rester sur la carte Mouche jusqu'à ce que le résultat du tour soit donné.
- 3 Si tu ne veux pas des cartes présentes sur la table (car elles ne t'intéressent pas), tu n'es pas obligé de poser ta Tapette sur une carte.
- 4 Au contraire, si tu veux une carte mais que tu ne poses pas ta Tapette en même temps que les autres, tu es éliminé pour ce tour et tu ne peux pas récupérer de carte Mouche.



Fin de la partie

Le premier joueur qui réussit à obtenir 3 jetons Chasseur de mouche gagne la partie. Si plusieurs joueurs réussissent à obtenir 3 jetons en même temps, ils sont tous déclarés vainqueurs.



LE MOT DES AUTEURS ET DE L'ÉQUIPE

Anja et Thomas : Un immense merci à tous nos testeurs, que ce soit la famille, les amis ou les enfants, qui nous ont encouragés avec leurs retours et suggestions.

L'équipe LOKI remercie les écoles de Ludres et l'école primaire du lycée franco-hellénique d'Athènes pour leur participation active aux tests et pour leurs retours sur le jeu.

Crédits

Auteurs : Anja Dreier-Brückner et Thomas Brückner

Illustrateur : Stéphane Escapa

Chef de projet : Aurélie Raphaël

Graphiste : Allison Machepey

Relecteur : Alain Wernert

Concepteur 3D : Xavier Taverne et Ples

©2020 LOKI - TOUS DROITS RÉSERVÉS





SUPER FLY™



P.1



P.5



P.9

Bzzz, bzzz! THERE ARE WAY TOO MANY FLIES IN HERE! CATCH AS MANY AS YOU CAN WITH THE FLYSWATTER AND BE NAMED THE GREATEST FLY CATCHER AROUND!

Components

5

FLYSWATTERS



11

FLY CATCHER TOKENS



1

FIRST PLAYER TOKEN



36

FLY CARDS
in 6 different colors

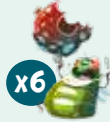


x6



Baby flies

x6



Hungry flies

x6



Queen flies

x6



Sleepy flies

x6



Romantic flies

x6



Turbo flies



Game set-up



1. Each player gets a Flyswatter.

2. The player who does the best fly impression takes the first player token and places it in front of them.

3. The first player shuffles the Fly cards and gives 1 to each player, including themselves face down.

4. The first player then places as many cards as there are players, minus 1, face-up in the center of the table.

For example, if there are 4 players then 3 cards will be placed on the table. The cards shouldn't be too close to each other.

5. The first player places the Fly Catcher tokens off to one side.

6. Finally, the first player places the rest of the Fly cards face down on the table to form the draw pile.

Object of the Game

Be the first player to have 3 Fly Catcher tokens.



Gameplay

The game is played in several rounds.

Each round, you will try to pick up a maximum of 5 Fly cards (1 each turn) to build the biggest set (the one with the most cards) and win the Fly Catcher token.

There are 3 ways to build a set:



1 You can make a set of flies of the same color, regardless of the numbers on the cards.

2 You can make a set of flies of the same number, regardless of their color.



3 You can make a set of flies of several different colors and different numbers.

BE CAREFUL the cards must all have different colors and different numbers from each other. No color or number can be repeated in this set.



HOW TO COLLECT FLY CARDS ?

Pick up your Flyswatter and look at the cards that are face up on the table and the card you have in your hand.

At the signal of the first player (which could be "1, 2, 3, bzzz!", or even "Superfly!") and at the same time as the other players, quickly place your Flyswatter on the card that you want to collect.

There are two possible situations:

▸ **You were the only one to place their Flyswatter on the Fly card:**

👉 **Bravo!** You take the card and add it to your set.

▸ **Several players placed their Flyswatters on the same Fly card:**

👉 **Battle!** The player with the higher value showing on the die in their Flyswatter takes the card and adds it to their set.



WARNING! In either case, if the value on a die inside of a Flyswatter is the same as the number of the card it's on... disaster! That fly is squished! The card is automatically discarded, and no one can take it.



WHAT IF THE DICE ARE THE SAME?

It is possible that, during a battle, two or more players get the same value on their die. If this happens, and only if this happens, the players exchange all the cards they have in their hands. They cannot pick up the Fly card that they placed their Flyswatters on. However, a third (or fourth!) player may still have claim to the card, using the usual rules.

If there are more than two players with the same number on their dice on the same card, each player passes their hand clockwise to one of the other players who had the same number on the same card.

Once all players have recovered their cards, the other cards on the table are discarded.

Once all the cards have been picked up or discarded, a new game round starts: the player to the left of the first player becomes the new first player. They take the first player token and discard any remaining cards left in the middle of the table.

They then draw one fewer card than the number of players and place them in the center of the table, face up. Once all the players are ready, the first player gives the fly catching signal to start the next round!

! When the draw pile is empty, shuffle all the previously discarded cards to create a new draw pile.

TIP You can also keep the cards from your own set face up in front of you. This will make it easier the first time you play.





End of the round

If one or more players have 5 cards in their hands, they must announce it to the other players.

The other players have one more turn to pick up another card. Only players who have fewer than 5 cards may participate in this final turn: **no player may have more than 5 cards in their hand.**

For this final turn of the round, place the same number of cards in the center of the table as in previous rounds (total number of players minus 1). There can therefore be as many cards on the table as players participating in the final turn, or even more.

Once the last turn has been taken, the players reveal the cards in their hands and show off their fly sets.

The player with **the biggest valid set** wins the round, regardless of the values on their cards. No set type is more powerful than another.

That player takes a Fly Catcher token. If multiple players have a valid set with the same number of cards, they each get a Fly Catcher token.

A FEW EXTRA NOTES ON USING THE FLYSWATTER:

- 1 Each time you use the Flyswatter, the die in the middle of it must get shaken up and rolled.
- 2 It must stay on the Fly card until the results of that turn have been determined.
- 3 If you don't want any of the cards on the table (if they don't interest you), you don't have to place your Flyswatter on a card.
- 4 However, if you want a card but you don't place your Flyswatter on it at the same time as the other players, you are out of this turn, and you can't pick up a Fly card.



The 1st set has 4 cards that are all the same color (green), the 2nd set has 5 cards that are all of different value and color. The 2nd set wins a Fly Catcher token!



End of the game

The first player to collect **3 Fly Catcher tokens** wins the game. If multiple players have 3 tokens at the same time, they are all declared the winners.



A NOTE FROM THE AUTHORS AND THE TEAM

Anja and Thomas: a huge thank-you to all our playtesters (whether family, friends, or kids) who encouraged us with their feedback and their suggestions.

The whole team at LOKI would like to thank the Ludres school and the primary section of the Franco-Hellenic high school of Athens for their active participation in the playtesting process and for their feedback on the game.

Credits

Designers: Anja Dreier-Brückner and Thomas Brückner
Illustrator: Stéphane Escapa
Project Lead: Aurélie Raphaël

Graphic Designer: Allison Machepe
Copy Editor: Alain Wernert, Dr Vargo
3D Designer: Xavier Taverne and Ples
Translator: Timothy Marcroft

©2020 IELLO USA LLC, LOKI, SUPERFLY and their logos are trademarks of IELLO USA LLC under permission from IELLO.

Contact for North America : IELLO USA LLC,
5550 Painted Mirage Rd, Suite 320, Las Vegas, NV 89149, USA.
Phone: +1 (702)-818-1789 / Mail : info@iellogames.com
Follow us on : www.iellousa.com

WARNING! This product contains small parts that can be swallowed and may not be suitable for children under 36 months. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 3 YEARS OF AGE OR YOUNGER.





SUPER FLY™



P.1



P.5

P.9

BZZZ, BZZZ! FLIEGEN FLIEGEN ÜBERALL! FANGE MIT DER FLIEGENKLATSCHES MÖGLICHST VIELE VON IHNEN UND WERDE ZUM GRÖßTEN FLIEGENFÄNGER DER WELT!

Spielmaterial

5

**5 FLIEGENKLATSCHEN
MIT JE EINEM WÜRFEL**



11

FLIEGENFÄNGER-CHIP



1

START-CHIP



36

**FLIEGENKARTEN
in 6 verschiedenen Farben**



x6



Babys

x6



Vielfräße

x6



Königinnen

x6



Schlafmützen

x6



Romantiker

x6



Turbos

Spielaufbau



1. Ihr nehmt euch jeder eine Fliegenklatsche.

2. Wer am besten eine Fliege imitiert, nimmt sich den Start-Chip und legt ihn vor sich hin.
Alternativ: Wählt zufällig aus, wer den Start-Chip erhält.

3. Wer den Start-Chip hat, mischt die Fliegenkarten und teilt allen je 1 Karte aus.

4. Legt danach eine Karte weniger als Personen teilnehmen offen in die Tischmitte.

Bei 4 Personen legt ihr zum Beispiel 3 Karten in die Tischmitte. Die Karten sollten nicht zu nahe beieinander liegen.

5. Legt die Fliegenfänger-Chip neben dem Kartenstapel bereit.

6. Legt die restlichen Fliegenkarten als Nachziehstapel verdeckt auf den Tisch. Lasst daneben Platz für den Ablagestapel.

Spielziel

Gewinne 3 Fliegenfänger-Chip.



Spielablauf

Ihr spielt das Spiel über mehrere Durchgänge. Ein Durchgang besteht aus mehreren Runden.

In jedem Durchgang versucht ihr, bis zu 5 Fliegenkarten so zu sammeln, dass sie eine Fliegensammlung bilden. Hast du am Ende eines Durchgangs die Sammlung mit den meisten Karten, gewinnst du einen Fliegenfänger-Chip.



Es gibt 3 Möglichkeiten, eine Fliegensammlung zu bilden:

1 Du darfst Fliegenkarten der gleichen Farbe sammeln. Ihre Zahl ist dann egal.

2 Du darfst Fliegenkarten mit der gleichen Zahl sammeln. Ihre Farbe ist dann egal.



3 Du darfst Fliegenkarten in allen Farben sammeln. Aber alle Karten müssen unterschiedliche Farben und Zahlen haben.



WIE WERDEN FLIEGENKARTEN GESAMMELT?

Nimm deine Fliegenklatsche und schau dir die Karten auf dem Tisch und die Karte auf deiner Hand an. Überlege dir, welche Sammlung du beginnen möchtest. Die Person mit dem Start-Chip gibt das Signal zum Fliegen fangen. (Das kann „1, 2, 3, bzzz!“ oder „Superfly!“ sein.) Klatsche gleichzeitig mit allen anderen schnell mit deiner Fliegenklatsche auf die Karte, die du haben möchtest.

Es gibt jetzt 2 mögliche Situationen:

► **Nur deine Fliegenklatsche liegt auf der Fliegenkarte:**

✎ **Bravo!** Nimm dir die Karte und füge sie deiner Sammlung hinzu.

► **Mehrere von euch haben ihre Fliegenklatschen auf dieselbe Fliegenkarte gelegt:**

✎ **Duell!** Vergleiche die Werte eurer Würfel auf den Fliegenklatschen. Hast du die höchste Zahl, nimm dir die Karte und füge sie deiner Sammlung hinzu.



ACHTUNG! Falls die Werte der Würfel mit der Zahl auf der Karte übereinstimmen ... was für ein Pech! Die Fliege wurde zerquetscht und die Karte wird auf den Ablagestapel gelegt. Niemand erhält sie.

WAS PASSIERT, WENN DIE WÜRFEL DIE GLEICHE ZAHL ANZEIGEN?

Wollt ihr dieselbe Fliegenkarte und eure Würfel zeigen die gleiche Zahl, dann bekommt niemand von den Beteiligten die Karte. In diesem Fall tauschen alle Beteiligten stattdessen ihre Handkarten miteinander.

Seid ihr mehr als 2 Personen mit der gleichen Würfelzahl, gebt eure Handkarten untereinander im Uhrzeigersinn an die anderen Beteiligten weiter.

Danach startet eine neue Runde: Die Person mit dem Start-Chip gibt ihn im Uhrzeigersinn weiter.

Nachdem ihr alle Fliegenklatschen ausgewertet habt, legt ihr die verbliebenen ausliegenden Karten auf den Ablagestapel.

Legt danach wieder eine Karte weniger als Personen teilnehmen offen in die Tischmitte.

Sobald ihr alle bereit seid, gibt die Person mit dem Start-Chip wieder das Startsignal zum Fliegen fangen.

! *Wenn der Fliegenkartenstapel aufgebraucht ist, mischt alle Karten vom Ablagestapel und bildet damit den neuen Fliegenkartenstapel.*

TIPP *Ihr dürft eure Fliegenkarten auch offen vor euch auslegen, um in den ersten Spielen eine bessere Übersicht zu haben.*

Wertung

Sobald du 5 Fliegenkarten besitzt, musst du dies sofort allen anderen mitteilen.

Danach spielt ihr noch eine Runde, an der nur diejenigen mit weniger als 5 Karten teilnehmen. **Ihr dürft niemals mehr als 5 Karten besitzen.**

Legt auch hier wieder dieselbe Kartenanzahl wie immer in die Tischmitte. Es kann also sein, dass mehr Karten ausliegen als Personen in dieser Runde teilnehmen.

Nach der letzten Runde zeigt ihr alle eure Fliegensammlung. Wer von euch mit den **meisten Karten eine Sammlung bilden** kann, gewinnt diesen Durchgang und nimmt sich einen Fliegenfänger-Chip. Haben mehrere von euch die meisten Karten in ihrer Sammlung, erhalten alle beteiligten Personen einen Fliegenfänger-Chip

WICHTIGER HINWEIS ZUR BENUTZUNG DER FLIEGENKLATSCHEN:

- 1 Du musst die Fliegenklatsche so bewegen, dass der Würfel geschüttelt wird.
- 2 Lass die Fliegenklatsche auf der Karte liegen, bis sie abgehandelt wurde.
- 3 Falls du keine der ausliegenden Karten für deine Sammlung möchtest, musst du die Fliegenklatsche nicht benutzen. Setze einfach diese Runde aus.
- 4 Klatscht gleichzeitig! Wenn du deine Fliegenklatsche nicht zeitgleich mit den anderen Fliegenklatschen platzierst, scheidest du für diese Runde aus.



Spielende

Das Spiel endet, **sobald jemand seinen 3.** Fliegenfänger-Chip gewinnt. Erhalten mehrere von euch gleichzeitig den 3. Chip, teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.



ANMERKUNG VON DEN AUTOREN UND DEM TEAM

Anja und Thomas: Wir danken unseren Spieletestern (unserer Familie, Freunden und Kindern), die uns mit ihren Vorschlägen und Ideen unterstützt haben.

Das LOKI-Team dankt der Ludres-Schule und der Franco-Hellenic-Schule in Athen für ihre aktive Teilnahme an Testspielrunden und ihre Anmerkungen zum Spiel.

Impressum

Autoren: Anja Dreier-Brückner und Thomas Brückner

Illustrationen: Stéphane Escapa

Projektleitung: Aurélie Raphaël

Grafikdesign: Allison Machepy

Redaktion: Alain Wernert

3D-Design: Xavier Taverne und Ples

Übersetzung & Lektorat DE: Board Game Circus

©2020 LOKI - ALL RIGHTS RESERVED

