

FLOTTER

Le jeu qui fait subtilement la différence de Daan Kreek

Quelle vie de Loutre ! Des trafiquants essayent d'expédier des cargaisons de contrebande par bateau. Mais heureusement, Loupy Loutre, le capitaine du port, n'est pas né de la dernière pluie. Un rapide coup d'œil au bon de chargement lui suffit pour remettre chaque caisse à sa place. À vous d'essayer... les douanes dans le nez !



8+



2-4



20

Contenu



60 bons de chargement



3 cartes Saisie



20 caisses empilables de 5 couleurs

Mise en place

📦 **Mélangez les bons de chargement** et formez une pile, face cachée. Chaque joueur en pioche ensuite un, qu'il pose devant lui, **sans le montrer**.

- Chaque bon de livraison placé **face cachée** devant soi rapportera **2 points** en fin de partie. Chacun commence donc avec **2 points**.
- Chaque bon de livraison placé **face Loupe visible** devant soi au cours de la partie rapportera **1 point**.



📦 Alignez une **carte Saisie** de moins que le nombre de joueurs au centre de la table, en commençant par la « 1 », puis la « 2 »...



📦 Distribuez **une caisse de chaque couleur** à chaque joueur.



Exemple : à 3 joueurs, placez les cartes « 1 » et « 2 » au milieu de la table.

Déroutement du jeu

Vous jouez tous en même temps. À chaque tour, retournez un bon de chargement. Dès que vous avez repéré les caractéristiques qui diffèrent sur chaque objet, dépêchez-vous d'empiler vos caisses dans le bon ordre et emparez-vous d'une carte Saisie. Si vous agissez rapidement et sans vous tromper, comme LOUPY LOUTRE, vous gagnez le bon de chargement (rapportant les points indiqués). Le joueur le plus efficace et le plus prompt gagnera ainsi de nombreux bons de chargement et l'emportera !

I. Analysez les bons de chargement

Retournez le **premier bon de chargement de la pile** !

Les 5 objets représentés diffèrent par...

- leur **couleur** et
- deux caractéristiques**.

Exemple : Les vélos sur le bon de chargement ci-contre possèdent 2 caractéristiques différentes : **la hauteur de la selle et la largeur des pneus**.

! Chaque couleur de caisse correspond à la couleur d'un objet !



Ces différences permettent de les classer **visuellement** dans un **ordre** logique, par exemple, du pneu le moins large au plus large.

2. Empilez les caisses

Empilez ensuite les caisses le plus **vite** possible, **dans l'ordre correspondant** à l'une ou l'autre des deux caractéristiques.



Exemple :

De la selle la plus basse à la plus haute, le classement de la couleur des vélos serait : **vert - orange - rose - jaune - bleu**. Du pneu le moins large au plus large, le classement serait : **rose - bleu - vert - jaune - orange**.



Que l'ordre soit croissant ou décroissant n'a aucune importance.

3. Emparez-vous d'une carte Saisie

Dès que vous avez empilé vos caisses, attrapez la **plus petite carte Saisie** encore au milieu de la table et placez-la devant vous. Vous ne pouvez alors plus ...

- ni modifier l'ordre de vos caisses ;
- ni vous emparer d'une autre carte Saisie.



4. Gagnez des bons de livraison (= points)

Dès qu'il ne reste **plus de cartes Saisie**, il est temps de **récompenser** le LOUPY LOUTRE de cette manche. Le joueur qui a empilé ses caisses dans le **bon ordre** ET qui s'est emparé de la **carte Saisie la plus petite**, parmi ceux qui ont empilé leurs caisses dans le **même ordre** (selon la **même caractéristique**) est le LOUPY LOUTRE de cette manche.

**! À chaque manche, il peut donc y avoir deux LOUPY LOUTRE :
un pour chacune des deux caractéristiques !**

Un des LOUPY LOUTRE gagne le bon de chargement qui avait été retourné ; l'autre gagne celui sur le dessus de la pile.

Peu importe quel bon de chargement gagne chacun(e) des LOUPY LOUTRE.

Important : Placez les bons de chargement gagnés **sur la bonne face**, devant vous, **comme indiqué au chapitre 5.**

Exemple :

Charloutre et Penelope ont bien empilé leurs caisses selon la hauteur des selles. Penelope s'est emparée de la plus petite carte Saisie parmi les deux (1). C'est donc une LOUPY LOUTRE de cette manche. Charloutre repart bredouille. Ellioutre (3) est le (second) LOUPY LOUTRE car il s'est également emparé de la plus petite carte Saisie parmi les joueurs qui ont empilé leurs caisses en fonction de la largeur des pneus. Lupe, quant à elle, n'a pu s'emparer d'aucune carte Saisie et repart donc les mains vides, comme Charloutre.



5. Doublez vos points avec la caractéristique bonus

Le **cercle de couleur autour de la loupe** vous indique la **caractéristique bonus** : celle-ci rapporte le **double de points** !

☛ Si vous empilez les caisses selon la **caractéristique bonus**, la **couleur du contour de la loupe** se retrouve **à une extrémité** de la pile.

Exemple :

La largeur des pneus est la caractéristique bonus de cette carte car...

- A) ... lorsque les caisses sont empilées dans le bon ordre, la caisse orange (= celle de la loupe) se retrouve à l'extrémité (car le vélo orange a les pneus les plus larges).
- B) En revanche, si les caisses sont empilées selon la hauteur de la selle, la caisse orange ne se retrouve pas à une extrémité, mais au milieu de la pile.



☛ Le **LOUPY LOUTRE de cette caractéristique** pose le bon de chargement ainsi gagné, **face caché** devant lui. Les deux petites têtes de loutres dans le coin supérieur droit indiquent que ce bon de chargement rapportera **2 points** au lieu d'1 seul en fin de partie.



☛ Le **LOUPY LOUTRE de l'autre caractéristique** pose le bon de chargement ainsi gagné, **face Loupe visible** devant lui. La petite tête de loutre dans le coin supérieur droit indique que ce bon de chargement rapportera **1 point** en fin de partie.



6. Perdez des points en cas d'erreur

Si vous vous emparez d'une carte Saisie alors que votre pile de caisses est incomplète ou dans le mauvais ordre, vous perdez 1 point et...

- ☛ ... remettez dans la boîte un de vos bons de chargement qui était face Loupe visible devant vous ou
- ☛ ... retournez un de vos bons de chargement qui était face cachée devant vous sur l'autre face.
- Si vous n'aviez aucun bon de chargement, vous ne perdez pas de point.*

Exemple :

Seule Charloutre a bien empilé ses caisses selon la hauteur de la selle. Elle s'est emparée de la carte Saisie « 2 » et devient donc la LOUPY LOUTRE pour cette caractéristique. La hauteur de selle n'est pas la caractéristique bonus (voir exemple, chapitre 5) ; Charloutre place donc le bon de chargement gagné, face Loupe visible devant elle. Il lui rapporte 1 point.

Penelope et Lupe ont mal empilé leurs caisses : l'ordre ne correspond ni à la hauteur de selle, ni à la largeur des pneus. Mais comme Penelope s'est emparée en plus d'une carte Saisie (1), elle perd 1 point.

Ellioutre est le LOUPY LOUTRE pour la caractéristique bonus car il est le seul à avoir empilé correctement ses caisses selon la largeur des pneus (et qu'il s'est emparé de la carte Saisie « 3 »). Il place donc le bon de chargement qu'il a ainsi gagné, face cachée devant lui, et marque 2 points.



7. Passage à la manche suivante

Démontez tous vos piles de caisses et retournez le bon de chargement suivant...



Fin de la partie

Dès que l'un d'entre vous (au moins) possède **5 bons de chargement** devant lui, la partie s'arrête.

Chacun compte ses points :

- Chaque bon de chargement **face cachée** rapporte **2 points**.
- Chaque bon de chargement **face Loupe visible** rapporte **1 point**.

Celui ou celle qui totalise le plus de points est le(la) champion(ne) des loutres ! En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le vainqueur est celui d'entre eux qui possède le moins de bons de chargement. Si l'égalité persiste, ils se partagent la victoire.

Astuce : Notez vos résultats et désignez le vainqueur au terme de 3 parties.

Art.-Nr. : 60 110 5132

Auteur : Daan Kreek

Illustration : Dennis Lohausen

Mise en page : Oliver Richtberg

Traduction : Éric Bouret

2020 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

