



Floh am Po

von Peter Wichmann

Floh am Po könnt ihr wunderbar ab vier Jahren spielen. Mit etwas mehr Erfahrung oder falls ihr schon ein wenig älter seid, warten größere Herausforderungen auf euch. Was sich dabei verändert, findet ihr am Ende der Anleitung, im Abschnitt **Für Fortgeschrittene**.

ALLES DA?

MATERIAL

4 Hunde

4 Farbwürfel

1 Startfeld



6 Flöhe

14 Wegfelder

1 Zielfeld

HIPP, HIPPI, HURRA!

SPIELIDEE

„Hipp, hipp, hurra, der Hundebus ist da!“ rufen aufgeregt die reiselustigen Flöhe. Im vollen Hundsgalopp geht es los in den Italienurlaub. Wenn es Schnuffko, Bonny, Waldi und Ronja so richtig im Fell juckt, sind sie gar nicht zu halten. Je mehr Flöhe aufspringen, desto rasanter wird das Reisetempo. Denn jeder Hund will seine Passagiere unbedingt als erster ans Ziel bringen.

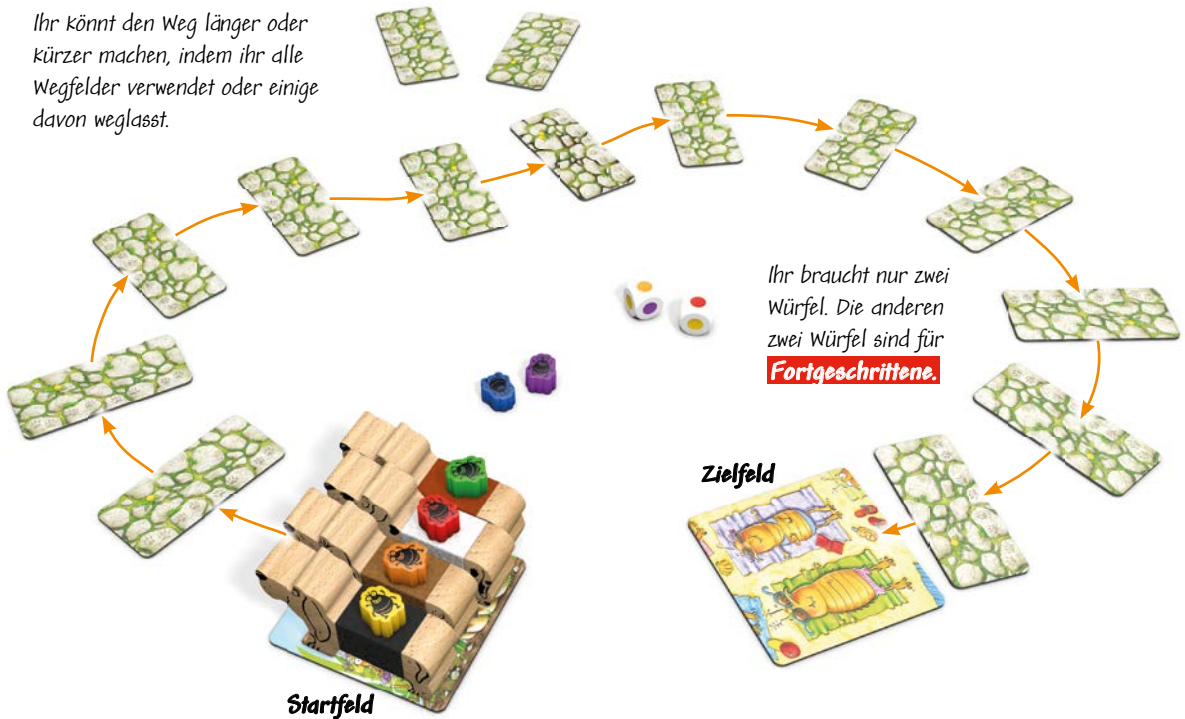


GLEICH GEHT'S LOS!

VORBEREITUNG

Erstmal brauchen wir eine Reiseroute, auf der eure Hunde so richtig durchstarten können. Dafür legt ihr zwischen Start- und Zielfeld eine Route mit den Wegfeldern aus.

Ihr könnt den Weg länger oder kürzer machen, indem ihr alle Wegfelder verwendet oder einige davon weglasst.



Stellt eure Hunde an den Start. Dabei nimmt sich jeder den Hund, der ihm am besten gefällt.

Und einen Passagier habt ihr auch schon. Drückt eurem eigenen Hund einen (beliebigen) Floh ins Fell. Die übrigen Flöhe warten in der Tischmitte auf den Beginn ihrer Reise. Bleiben Hunde übrig (weil ihr nur zu zweit oder dritt spielt), dann legt diese zurück in die Schachtel.

Wer aus dem Stand am höchsten springen kann, wird Startspieler. Danach geht's im Uhrzeigersinn weiter.

DIE REISE KANN BEGINNEN!

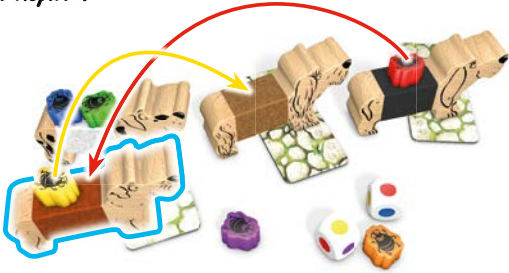
ABLAUF: WÜRFEL UND FLÖHE

Wenn du am Zug bist, würfelst du mit beiden Würfeln.

Sieh nach, welche Farben du gewürfelt hast. Sitzen Flöhe dieser Farben auf deinem Hund? Hoppla, dann springen sie jetzt runter! Such dir für jeden dieser Flöhe irgendeinen anderen Hund aus, auf den du ihn setzt (Beispiel 1).

Bestimmt hast du aber auch Farben von Flöhen gewürfelt, die entweder in der Tischmitte oder auf anderen Hunden sitzen, richtig? Schnapp dir diese Flöhe und steck' sie in dein Hundefell! (Beispiel 1 und Beispiel 2)
 Ein Pasch hat übrigens keine besondere Bedeutung (Beispiel 2).

Beispiel 1:



Beispiel 2:



AB DIE POST! **ABLAUF: HUND ZIEHEN**

Zähle, wie viele Flöhe jetzt auf deinem Hund sitzen. Lass deinen Hund genauso viele Wegfelder weiter spuren. Dann ist dein linker Nachbar am Zug.

Beispiel 3:



ERSTER! **SPIELEND**

Erreicht oder überspringt dein Hund das Zielfeld als erster, hast du sofort gewonnen.



Verwendet **alle Wegfelder** und **alle vier Würfel**.

Wenn du am Zug bist, würfelst du nicht mehr einfach mit zwei Würfeln. Sieh stattdessen zuerst nach, wie viele Wegfelder insgesamt von Hunden besetzt sind und auf welchem „Platz“ davon dein Hund steht:

 Steht dein Hund **auf dem ersten besetzten Wegfeld** (dem ersten Platz)? Dann würfelst du mit **einem Würfel**.

 Steht dein Hund **auf dem zweiten besetzten Wegfeld**? Dann würfelst du mit **zwei Würfeln**.

 Steht dein Hund **auf dem dritten besetzten Wegfeld**? Dann würfelst du mit **drei Würfeln**.

 Steht dein Hund **auf dem vierten besetzten Wegfeld**? Dann würfelst du mit allen **vier Würfeln**.

Zähle nie die Hunde vor dir (oder gar hinter dir), um herauszufinden, wie viele Würfel du würfelst. Zähle stattdessen immer nur die besetzten Wegfelder bis einschließlich zu deinem Hund. Mit etwas Übung kriegst du den Dreh bestimmt bald raus!



Beispiel 4: Dein schwarzer Hund Schnuffko steht auf dem zweiten besetzten Wegfeld. Deshalb würfelst du mit zwei Würfeln.

Und was wäre, wenn jetzt Bonny Braun am Zug wäre? Richtig, Bonny steht auf dem dritten besetzten Wegfeld. Ihr Herrchen würde mit drei Würfeln würfeln.



Beispiel 5: Jetzt steht Schnuffko, dein schwarzer Hund, auf dem dritten besetzten Wegfeld. Also würfelst du mit drei Würfeln.

Wäre nun Bonny Braun am Zug, würde ihr Herrchen mit vier Würfeln würfeln. Denn Bonny steht auf dem vierten besetzten Wegfeld.

Art.Nr.: 60 110 5082

Autor: Peter Wichmann

Illustration: Gabriela Silveira

Satz & Layout: Oliver Richtberg

© 2017 Zoch Verlag

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

www.zoch-verlag.com

www.facebook.com/zochspiele





Floh am Po

by Peter Wichmann

Floh am Po is great fun for children of four years and up. But older and more experienced players will also find it challenging, thanks to the additional rules described in the **Advanced section** at the end of this rulebook.

IS EVERYONE HERE?

COMPONENTS

4 dogs

4 colored dice

1 start tile



6 fleas

14 road tiles

1 destination tile

HIP HIP HURRAH!

OVERVIEW

"Hurrah! The dog bus is here!" shout the excited fleas as they begin their Italian holiday. When Fido, Rover, Lucy and Duke are itchy, there's no holding them back. The more the fleas leap, the faster those dogs run, because every dog wants his passengers to be the first to reach their destination.

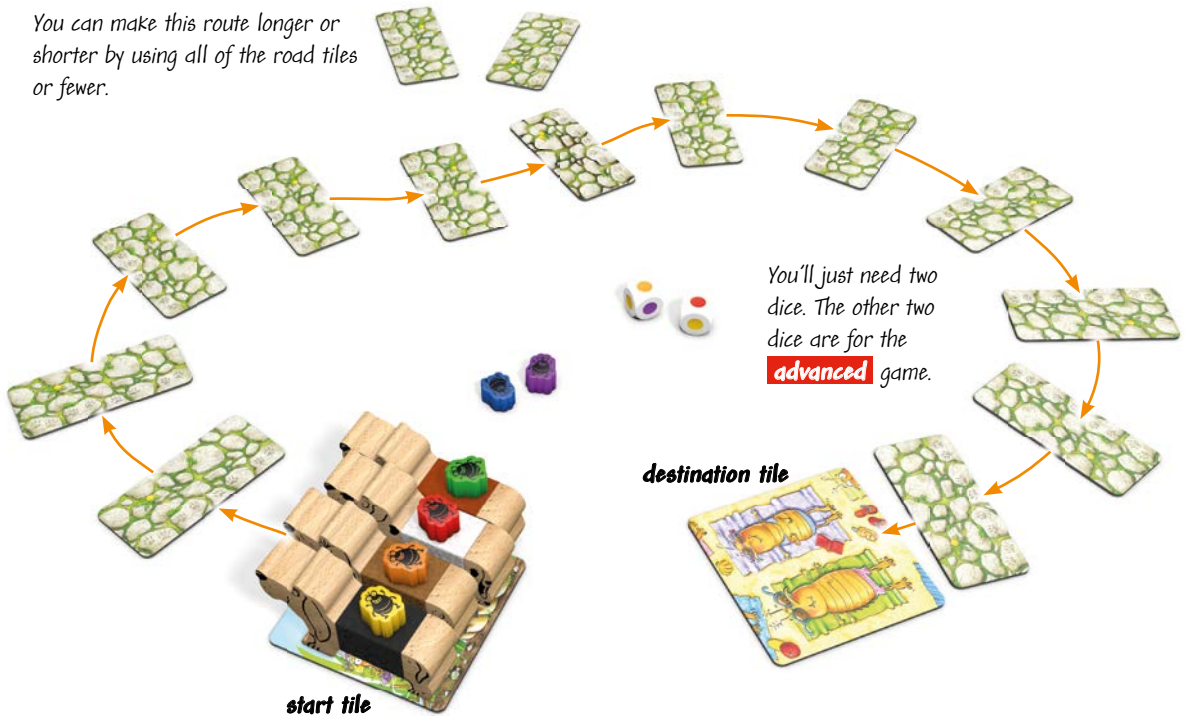


LET'S GET READY!

PREPARATION

First we need a travel route on which your dogs can really move. Put the start and destination tiles on the table and use the road tiles to create a route between them.

You can make this route longer or shorter by using all of the road tiles or fewer.



Each player takes the dog he or she likes best. Place your dog on the start tile. You start with one passenger already—choose a flea and put it in your dog's fur. The remaining fleas wait in the middle of the table to begin their journey.

If you are fewer than four players, put the remaining dogs back in the box.

THE JOURNEY BEGINS!

DICE AND FLEAS

When it is your turn, throw both dice.

Check to see what colors you have rolled. Are there any fleas of those colors on your dog? Oops! Then they will jump off. Put each of those fleas into another dog's fur (example 1).

Did you roll the color of any fleas that are either in the center of the table or on other dogs? Then put those fleas into your dog's fur (example 1 and example 2).

Doubles have no special meaning (example 2).

Example 1:



Example 2:



AND WE'RE OFF!

MOVING THE DOGS

Count how many fleas are on your dog. Your dog now runs that many road tiles forward. Then the player to your left takes a turn.

Example 3:



FIRST!





END OF THE GAME

The first player to land on or pass the destination tile wins immediately.



Use **all the road tiles** and **all four dice**.

On your turn, instead just throwing two dice, first check to see which road tiles contain at least one dog, and in which position your dog's road tile comes:

-  Is your dog in the **first** (farthest ahead) **occupied road tile**? Then throw **one die**.
-  Is your dog in the **second occupied road tile**? Then throw **two dice**.
-  Is your dog in the **third occupied road tile**? Then throw **three dice**.
-  Is your dog in the **fourth** (farthest back) **occupied road tile**? Then throw **all four dice**.

Don't count the dogs ahead of you when deciding how many dice to throw, instead count the number of occupied road tiles ahead of you. With a little practice you'll soon get the hang of it.



Example 4: Your black dog, Fido, is on the second occupied road tile, so you throw two dice.

And what happens when it's Lucy's, the brown dog's, turn? Lucy is on the third occupied road tile, so she throws three dice.



Example 5: Now Fido, the black dog, is on the third occupied road tile, so you throw three dice.

If it were Lucy's turn, she'd throw four dice as Lucy is on the fourth occupied road tile.



Art.Nr.: 60 110 5082

Author: Peter Wichmann
 Illustration: Gabriela Silveira
 Layout: Oliver Richtberg
 Translation: Neil Crowley

© 2017 Zoch Verlag
 Werkstraße 1
 D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele





Floh am Po

de Peter Wichmann

Floh am Po convient parfaitement aux enfants à partir de 4 ans. Une version un peu plus difficile attend les joueurs expérimentés ou plus âgés. Pour savoir ce qui change, rendez-vous à la fin de cette notice, au paragraphe **Règle avancée**.

TOUT LE MONDE EST LÀ ?

CONTENU

4 chiens

4 dés Couleurs

1 planche Départ



6 puces

14 tuiles Parcours

1 planche Arrivée

HIP, HIP, HIP, HOURRA !

PRINCIPE DU JEU

« Hip, hip, hip, hourra, le Canibus est là ! », crient les puces à l'unisson, surexcitées par ce voyage. Les voilà parties au galop pour l'Italie... à dos de chien. Et quand Réglisse, Chocolat, Flocon et Caramel ont le dos qui les démange, impossible de les retenir. Plus les puces leur sautent dessus, plus ils accélèrent. Chaque chien tient absolument à être le premier à transporter ses passagers à destination.



ÇA VA BIENTÔT COMMENCER

MISE EN PLACE

Pour commencer, il faut créer le parcours que vont suivre les chiens. Pour cela, former un chemin en disposant les tuiles entre les plaques Départ et Arrivée.

Ce parcours peut être plus ou moins long selon que les joueurs utilisent toutes les tuiles ou en laissent quelques-unes de côté.



Placer les chiens au départ. Chaque joueur choisit son préféré. Ah, au fait, chacun d'eux a déjà un passager : accrocher une puce (au hasard) à son pelage. Les puces restantes attendent leur départ en voyage au centre de la table. Tout chien non utilisé (à 2 ou 3 joueurs) est remis dans la boîte.

Le joueur capable de sauter le plus haut sans élan commence. Les autres joueront à tour de rôle dans le sens horaire.

LE VOYAGE PEUT DÉBUTER !

DÉROULEMENT : DÉS ET PUCES

Quand vient son tour, le joueur lance les deux dés.

Il regarde quelles couleurs il a obtenues. Si son chien porte des puces de même couleur, hop là ! elles descendent : pour chacune d'elles, le joueur choisit un autre chien et la puce saute sur son dos (Exemple 1).

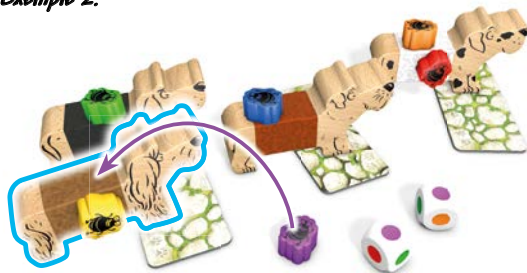
Mais il arrive souvent que les couleurs indiquées par les dés correspondent à des puces soit au centre de la table, soit sur le dos d'autres chiens ? Dans ce cas, le joueur les attrape et les met sur le dos de son propre chien (Exemples 1 et 2).

Deux dés identiques n'ont aucun effet particulier (Exemple 2).

Exemple 1:



Exemple 2:



C'EST PARTI ! DÉROULEMENT : DÉPLACEMENT DES CHIENS

Le joueur compte ensuite le nombre de puces sur son chien. Il l'avance alors du nombre de tuiles correspondant. Puis c'est à son voisin de gauche de jouer.

Exemple 3:



PREMS !

FIN DE LA PARTIE

Le joueur dont le chien atteint ou dépasse l'arrivée le premier remporte immédiatement la partie.



Utiliser **toutes les tuiles** et les **4 dés**.

Quand vient son tour, le joueur ne lance pas simplement deux dés. Il commence par regarder combien de tuiles au total sont occupées par des chiens et à quelle place se trouve le sien :

 Si son chien se trouve **sur la 1^{re} tuile occupée** (à la 1^{re} place), il lance **1 dé** ;

 Si son chien se trouve **sur la 2^e tuile occupée**, il lance **2 dés** ;

 Si son chien se trouve **sur la 3^e tuile occupée**, il lance **3 dés** ;

 Si son chien se trouve **sur la 4^e tuile occupée**, il lance les **4 dés**.

Il ne faut donc jamais compter les chiens devant soi pour savoir combien de dés lancer, mais le nombre de tuiles occupées jusqu'à celle (inclusive) où se trouve son chien. On prend vite le réflexe au fil des parties !

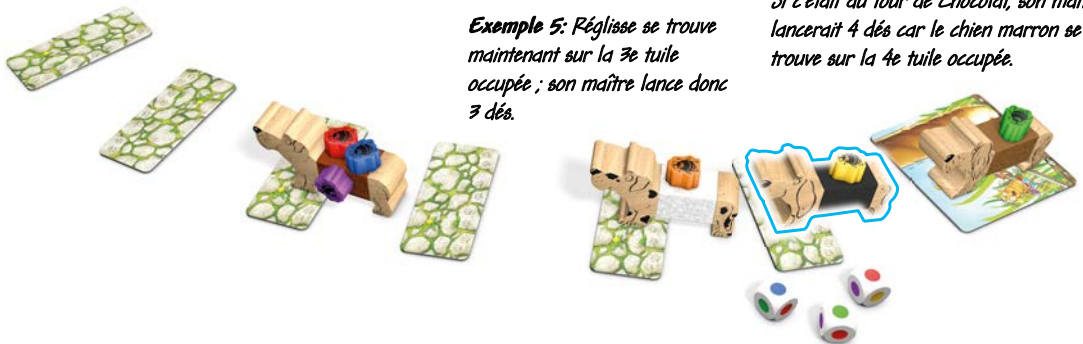
Exemple 4: Réglisse, le chien noir, se trouve sur la 2^e tuile occupée. Son maître lance donc 2 dés.

Et si c'était au tour de Chocolat, le chien marron ? Il se trouve sur la 3^e case occupée. Son maître lancerait donc 3 dés.



Exemple 5: Réglisse se trouve maintenant sur la 3^e tuile occupée ; son maître lance donc 3 dés.

Si c'était au tour de Chocolat, son maître lancerait 4 dés car le chien marron se trouve sur la 4^e tuile occupée.



Art.Nr. : 60 110 5082

Auteur : Peter Wichmann

Illustrations : Gabriela Silveira

Mise en page : Oliver Richtberg

Traduction : Eric Bouret

© 2017 Zoch Verlag

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

www.zoch-verlag.com

www.facebook.com/zochspiele





Floh am Po

di Peter Wichmann

Floh am Po è adeguato per bambini dai quattro anni in poi. Se però avete già un po' di esperienza in più, o se siete già un po' più grandi, vi aspetteranno delle sfide maggiori. Troverete le differenze per questa modalità di gioco in fondo alle regole, nel paragrafo **Per avanzati**.

C'È TUTTO?

MATERIALE

4 cani



4 dadi a colori



1 casella partenza



6 pulci



14 caselle percorso

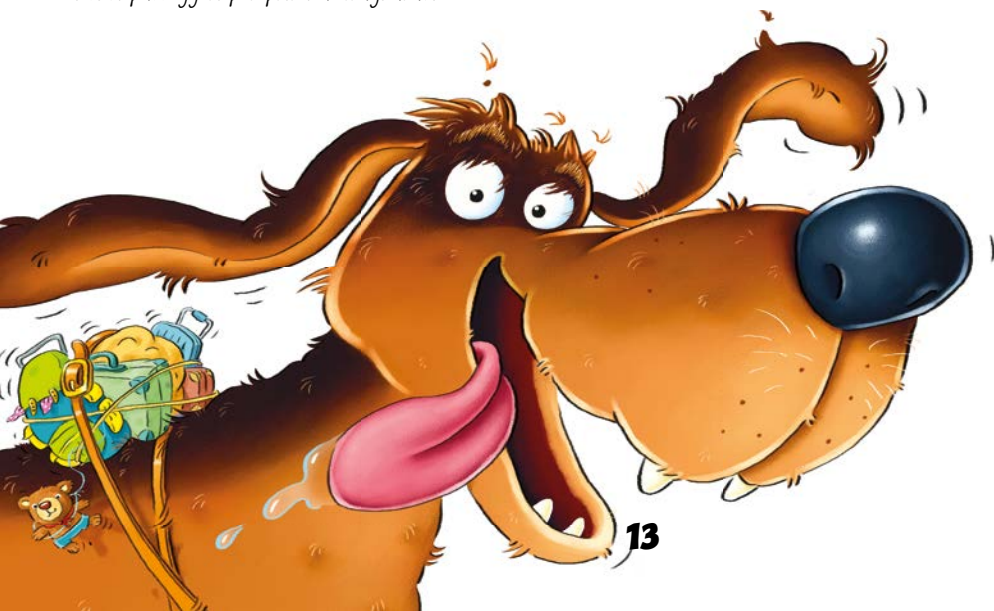


1 casella traguardo

EVVIVA!

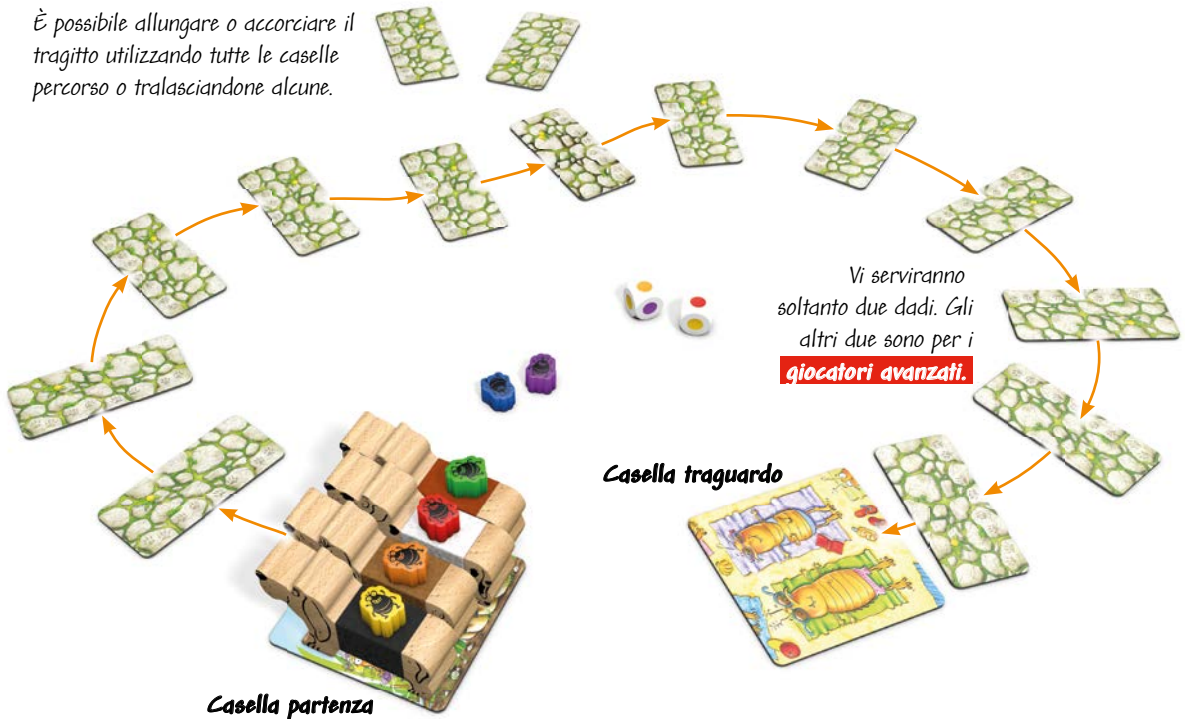
PRINCIPIO DEL GIOCO

"Eccolo che arriva! Evviva il canebus!" Esclamano eccitate le pulci viaggiatrici. E in groppa al cane si parte al galoppo per le vacanze al mare. Con un bel prurito nel pelo Blacky, Rocky, Rex e Kira saranno impossibili da trattenere. Più sono numerose le pulci che saltano in groppa ai cani, e più si accorciano i tempi di viaggio. Ogni cane, infatti, tenderà di portare i suoi passeggeri per primi al traguardo.



Per cominciare bisogna preparare il tragitto sul quale i vostri cani potranno sfrecciare a tutta velocità. Tra la casella partenza e la casella traguardo vanno allineate le caselle percorso.

È possibile allungare o accorciare il tragitto utilizzando tutte le caselle percorso o tralasciandone alcune.



Posate i vostri cani alla partenza. Ognuno potrà scegliere il cane che più gli piace. Anche un passeggero sarà già a vostra disposizione. Appioppate una pulce (a scelta) al vostro cane. Le rimanenti pulci, prima di cominciare il viaggio, dovranno aspettare il loro turno al cento del tavolo.

Se vi avanzano dei cani (perché giocate soltanto in due o in tre), rimetteteli nella scatola.

Il giocatore che, a piedi pari, riesce a saltare più in alto, può cominciare il gioco. Si continua in senso orario.

Quando sei di turno, devi tirare entrambi i dadi.

Controlla quali colori hai ottenuto con i dadi. Ci sono pulci di questo colore sul tuo cane? Allora opplà, a questo punto devono saltare giù! Per ogni pulce cerca un altro cane su cui possa saltare (Esempio!).

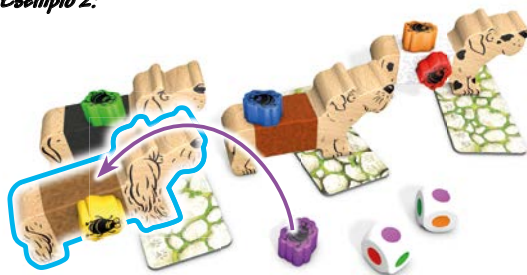
Forse tirando i dadi hai ottenuto anche colori di pulci sedute al centro del tavolo? O colori di pulci che stanno sulle schiene di altri cani? Allora acchiappale e mettile nel pelo del tuo cane! (Esempio 1 ed esempio 2)

Una pariglia non ha un significato particolare (Esempio 2).

Esempio 1:



Esempio 2:



SI PARTE!

SVOLGIMENTO: AVANZARE COL CANE

Conta quante pulci si trovano ora sul tuo cane. Lascia che il tuo cane sfrecci avanti dello stesso numero di caselle. In seguito è di turno il giocatore seduto alla tua sinistra.

Esempio 3:



PRIMO!

FINE DEL GIOCO

Vinci immediatamente se il tuo cane raggiunge la casella traguardo o la oltrepassa.



Vi serviranno tutte le **caselle percorso** e **tutti e quattro i dadi**.

Quando sei di turno, non basta più semplicemente tirare due dadi. Controlla invece quante caselle percorso sono occupate dai cani e in quale "posizione" si trova il tuo:

 Il tuo cane si trova **sulla prima casella percorso occupata** (in prima posizione)? Allora devi tirare **un dado**.

 Il tuo cane si trova **sulla seconda casella percorso occupata**? Allora devi tirare **due dadi**.

 Il tuo cane si trova **sulla terza casella percorso occupata**? Allora devi tirare **tre dadi**.

 Il tuo cane si trova **sulla quarta casella percorso occupata**? Allora devi tirare **quattro dadi**.

Non contare mai i cani che si trovano davanti a te per scoprire quanti dadi tirare. Conta invece le caselle percorso che sono occupate, includendo la tua. Con un po' di pratica ti abituerai presto alla regola!



Esempio 4: Il tuo cane nero Blacky si trova sulla seconda casella percorso occupata. Per questo motivo puoi tirare due dadi.

E se ora toccasse a Rocky? Giusto! Rocky si trova sulla terza casella percorso occupata. Il suo padrone tirerebbe tre dadi.



Esempio 5: A questo punto Blacky, il tuo cane nero, si trova sulla terza casella percorso occupata. Per questo motivo puoi tirare tre dadi.

Se ora toccasse a Rocky, il suo padrone potrebbe tirare quattro dadi. Infatti Rocky si trova sulla quarta casella percorso occupata.



Art.Nr.: 60 110 5082

Autore: Peter Wichmann

Illustrazioni: Gabriela Silveira

Impaginazione e grafica: Oliver Richtberg

Traduzione: Sara Pirovino

© 2017 Zoch Verlag

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

www.zoch-verlag.com

www.facebook.com/zochspiele

