

Wiek: od 8 lat

Ilość graczy: 2

Zawartość: 2 plansze, 48 pchełek

Cel gry: Uzbierać jak najwięcej pchełek.

Przygotowanie:

Plansze ułóż naprzeciw siebie, na środku stołu. Do każdego z pojemników (6 na planszę - pieska) włóż 4 pchełki.

Przebieg gry:

Do każdego z uczestników należy jedna plansza - ta który leży bezpośrednio przed nim. Rozpoczyna najmłodszy gracz. W trakcie swojej kolejki gracz wyjmuje pchełki z wybranego pojemnika i umieszcza po jednej w kolejnych pojemnikach - w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

Należy pominąć pojemnik z którego zabrano pchełki, jeżeli było ich 12 lub więcej.

Gracz wygrywa pchełki przeciwnika jeżeli ostatnia pchełka przypada na pojemnik przeciwnika w którym są 1 lub 2 pchełki (czyli 2 lub 3 po dołożeniu).

Przykład: Po rozłożeniu wszystkich pchełek w ostatnim pojemniku znajdują się 2 żetony, które gracz zabiera (tym samym pojemnik zostaje pusty). Jeżeli pojemnik znajdujący się bezpośrednio za tym, z którego zebrano pchełki przeciwnika, również zawiera 2 lub 3 żetony, wtedy gracz wygrywa także i te pchełki.

Przykład: Pojemnik za ostatnim do którego gracz włożył pchełkę zawiera 3 żetony - gracz zbiera również te żetony. Kolejny pojemnik zawiera już 4 pchełki - tych gracz nie może zebrać. Uwaga: Po każdej turze ważne jest aby dać przeciwnikowi szansę na ruch pozostawiając jego pchełki na planszy.

Gra kończy się gdy gracz nie może już wykonać ruchu. Wygrywa ten, który ma najwięcej pchełek.