

FLOUK

NOUVELLE ÉDITION



3-6
JOUEURS



9+
ANS



20-30
MINUTES

REGLE DE JEU

Aujourd'hui, dans une galaxie très, très lointaine, **FLOUK**, seule planète habitée de son système, gravite autour d'un soleil bien plus ancien que le notre et dont l'évolution risque d'éliminer toute trace de vie sur la surface de la planète. 5 races intelligentes peuplent **FLOUK** ; les féroces **NAPILS**, à l'appétit insatiable, les courtois **BLOUPS**, experts en communication, les adorables **MOUTAS**, qui vivent en communauté, les habiles **PAROKS**, d'agiles chenapans et les sombres **FAARS**, gardiens des esprits et des morts. Pour faire survivre leurs civilisations respectives, le conseil des anciens décida d'envoyer une tribu de chaque peuple se réfugier sur une nouvelle planète adaptée à leurs conditions de vie : la Terre !

Quelque peu désespérées face à l'arrivée de ces nouvelles formes de vie, les autorités terriennes ont mis en place des zones délimitées, un peu à l'écart des populations, afin d'accueillir les nouveaux venus en toute sécurité.

Chacun de ces « villages » d'accueil a pour but d'accueillir le plus grand nombre de **Flouks** avant qu'ils ne se dispersent un peu partout. En tant que directeur de l'un de ces villages, vous devez faciliter leur implantation.

Mais chaque peuple a ses spécificités, et les faire cohabiter n'est pas toujours facile !

BUT DU JEU

Accueillir le plus grand nombre de **Flouks** dans son village.
(Voir décompte de fin de partie)

CONTENU DU JEU

100 cartes dont :

- 60 cartes « Flouks » dont :
 - 50 Flouks (10 Moutas, 10 Faars, 10 Bloups, 10 Napils, 10 Paroks).
 - 10 Chefs Flouks (2 pour chaque peuple)

- 7 cartes « Décret »,
- 33 cartes « Action ».



Flouk
Cartes « Flouk »



Chef Flouk



Carte
« Décret »



Carte
« Action »

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Avant de commencer la partie, mélangez bien toutes les cartes pour former une pioche unique.

Le jeu se joue en mains successives de 4 cartes.

Chaque main se joue de la même manière :

- 1) Attribution des 4 cartes
- 2) Mise en jeu de la première carte
- 3) Mise en jeu de la deuxième carte
- 4) Mise en jeu de la troisième carte
- 4) Défausse de la quatrième carte

1) ATTRIBUTION DES 4 CARTES

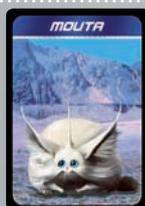
Distribuez 4 cartes à chaque joueur. Après en avoir pris connaissance, chaque joueur conserve deux cartes et donne les deux autres face cachée à ses voisins : une à son voisin de gauche et une à son voisin de droite. (Placez les cartes face cachée sur la table vers les joueurs à qui vous les donnez).

Chaque joueur se retrouve ainsi avec 4 cartes, deux qu'il a choisi plus une donnée par son voisin de gauche et une donnée par son voisin de droite.

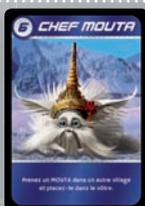
Attention ! Vous n'avez pas le droit de consulter les cartes données par vos voisins avant de donner les vôtres. L'échange de carte est donc simultané. Une fois que tous les joueurs ont leurs 4 cartes, on passe à la mise en jeu de la première carte.



Carte donnée à Emmie



Cartes gardées par Matis



Carte donnée à Gabriel

Matis vient de recevoir 4 cartes. Un Décret Bloup, un Mouta, un Parok et un Chef Mouta. Il décide de garder le Mouta et le Chef Mouta.

Il donne le Décret (en le posant face cachée sur la table) à Emmie (à sa gauche) et le Parok (face cachée) à Gabriel (à sa droite).

Il reçoit également une carte face cachée d'Emmie et une autre de Gabriel. Une fois toutes les cartes échangées, les joueurs prennent connaissance des 2 nouvelles cartes qu'ils ont reçues.

2) MISE EN JEU DE LA PREMIÈRE CARTE

Chaque joueur choisit une de ses 4 cartes et la pose face cachée devant lui.

Une fois que tous les joueurs ont fait cette action, ils dévoilent la carte posée devant eux simultanément. On résout ensuite l'effet des différentes cartes dans l'ordre suivant :

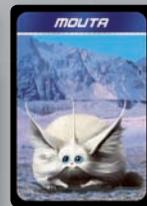
- Les Décrets
- Les Flouks
- Les Chefs Flouks
- Les Actions

A) LES DÉCRETS

Un Décret ne s'applique qu'au village du joueur qui le joue. Posez-le devant vous, pour montrer qu'il est en jeu. Chaque village ne peut avoir qu'un seul Décret valide à la fois. Si votre village a déjà un Décret et que vous en jouez un nouveau, celui-ci prend la place de l'ancien.

Placez l'ancien Décret dans la défausse.

Lisez l'effet de la carte à haute voix en la jouant.



Emmie pose son Décret Bloup. Elle possède dans son village 2 Bloups, 2 Faars et 1 Mouta. La population totale de son village est donc de 7 Flouks, chaque Bloup du village comptant comme 2 Flouks grâce au Décret.

B) LES FLOUKS

À chaque fois que vous posez un nouveau Flouk, il intègre votre village. Posez-le face visible dans la zone de jeu devant vous.

Les Flouks n'ont pas de pouvoirs particuliers, mais ils constituent l'essentiel de la population. Ils sont également indispensables pour jouer des Actions ou accueillir des Chefs dans votre village.

C) LES CHEFS FLOUKS

Il existe des Chefs Flouks pour tous les peuples Flouks. Ces individus, particulièrement sages et puissants, doivent être accueillis avec un minimum d'apparat.

Pour accueillir convenablement un Chef Flouk dans votre village, il faut donc qu'au moins un Flouk de son peuple y soit déjà présent. Si ce n'est pas le cas, le Chef Flouk est immédiatement posé dans la défausse, l'accueil est un échec.

Quelque soit la situation, un Chef ne viendra jamais dans un village où il n'est pas accueilli par un Flouk de son peuple.

Chaque Chef Flouk dispose d'un pouvoir particulier qu'il exerce lorsqu'il est accueilli pour la première fois dans un village.

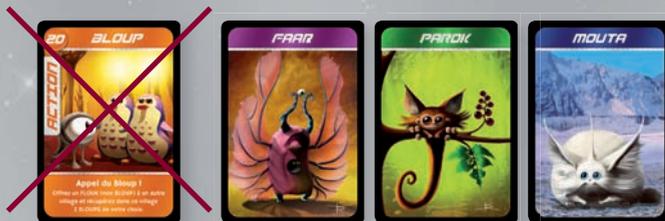
Si plusieurs Chefs sont joués en même temps, on applique leur effet dans l'ordre, en commençant par le Chef avec la plus petite valeur (numéro sur la carte).

On peut accueillir dans son village autant de Chefs qu'on le souhaite, y compris du même peuple.

D) LES ACTIONS

Il existe deux types de cartes Action :

- Les Actions Flouks : des actions neutres qui peuvent être jouées par n'importe quel peuple.
- Les Actions Bloup, Mouta, Faar, Napil et Parok qui ne peuvent être jouées que si vous possédez un membre de ce peuple dans votre village.



Gabriel joue une Action Bloup mais ne possède pas de Bloup dans son village.

L'Action est immédiatement mise dans la défausse et son effet n'est pas appliqué.

Les effets d'une carte Action ne seront jamais appliqués, si vous n'avez pas, au moment de la résolution de la carte, un représentant de ce peuple dans votre village.

Les Actions ont toutes un effet particulier, une fois celui-ci appliqué, posez la carte dans la défausse.

Si plusieurs joueurs ont joué des Actions, on applique leur effet dans l'ordre, en commençant par l'Action avec la plus petite valeur (numéro sur la carte).

3) MISE EN JEU DE LA DEUXIÈME CARTE

Procédez de la même manière que pour la première carte.

4) MISE EN JEU DE LA TROISIÈME CARTE

Procédez de la même manière que pour la première carte.

5) DÉFAUSSE DE LA QUATRIÈME CARTE

La 4^{ème} carte est mise à la défausse sans être jouée, ce qui met fin à la manche.

Il est parfaitement possible que certains joueurs se retrouvent au cours de la partie avec moins de cartes en main que les autres. Dans ce cas, ils continuent à jouer tant qu'il leur reste des cartes.

On débute ensuite une nouvelle main en redistribuant 4 cartes à chaque joueur et ainsi de suite.

3) FIN DU JEU

Dès que vous ne pouvez plus distribuer 4 cartes à chacun des joueurs, la partie prend fin.

Chaque joueur compte alors le nombre de Flouks et Chefs Flouks présents dans son village.

N'oubliez pas de prendre en compte l'effet des Décrets.

Le village qui compte le plus d'habitants remporte la partie.

•Auteur : Robin Entreinger •Illustrateur : David Cochard •Maquette : Sweet Studio



Un jeu conçu et développé EN FRANCE par Sweet November,
14 rue de l'Aleu 78730 Saint-Arnoult en Yvelines - France.

© 2010 Sweet November

www.jeuxsweetnovember.fr