

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



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 manche en redistribuant 4 cartes à chaque joueur.

Si vous ne pouvez plus distribuer 4 cartes à chaque joueurs, la partie prend fin (voir ci-dessous).

3) Fin du jeu

La partie se termine quand les joueurs se défaussent de leur dernière carte en phase 2) Accueil en Village et qu'il ne reste pas suffisamment de cartes pour en redistribuer 4 à chaque joueur.

Chaque joueur compte le nombre de Flouks (normaux + Chefs) présents dans son village.

Le Village qui compte le plus d'habitants remporte la partie. N'oubliez pas de prendre en compte l'effet des Décrets.



14 rue de l'Aleu

78730 Saint-Arnoult en Yvelines
France

Auteur : **Robin Entreinger**
Illustrateur : **David Cochard**
Maquette : **Sweet November**

© Sweet November 2010
Fabriqué en Chine

FLOUK



Une odyssée fantastique de
pour 3 à 6 joueurs à partir de 7 ans

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 désespérés 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 l'implantation des nouveaux venus. Mais chaque race 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 normaux (10 Moutas, 10 Faars, 10 Bloups, 10 Napils, 10 Paroks).
 - 10 Chefs Flouks (2 pour chaque peuple)
- * 7 cartes « Décret »,
- * 33 cartes « Action ».



Cartes Flouk
Flouk Chef



Chef



Carte
« Action »



Carte
« Décret »

Déroulement de la partie

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

Le jeu se joue en plusieurs manches successives. Chaque manche se déroule en deux phases :

- 1) Nouveaux Flouks
- 2) Accueil en Village

1) Nouveaux Flouks

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 le joueur à qui vous la 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 leur 4 cartes, on passe à la phase suivante.



Pour Emmie



Pour Matis



Pour Matis



Pour Gabriel

Matis vient de recevoir 4 cartes. Le Décret Bloup, Un Mouta, un Napil 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 Napil (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) Accueil en Village

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 :

a) Les Décrets

b) Les Flouks (normaux)

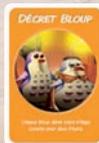
c) Les Chefs Flouks

d) 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.

Un Décret augmente le nombre de Flouks présents dans votre village. Chaque Décret a des conditions particulières. Lisez l'effet de la carte à haute voix en la jouant.



Emmie pose son décret Bloup. Elle possède dans son Village 1 Bloup, 2 Faar et 1 Mouta. La population totale de son Village est donc de 5 Flouks, chaque Bloup du Village comptant comme 2 Flouks grâce au décret.

b) Les Flouks (normaux)

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 Flouk. Ces individus particulièrement sage 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 espèce 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.

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 blanc 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 Actions, les Actions Flouks, des actions neutres qui peuvent être jouées par n'importe

quel peuple et 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 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 blanc sur la carte).

Une fois la résolution des cartes terminée, on commence un nouveau tour de jeu.

Chaque joueur choisit une carte parmi celles qu'il possède encore en main et la pose face cachée devant lui.

On continue ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé 3 cartes sur les 4 de départ.

La 4^{ème} carte est mise à la défausse sans être jouée, ce