Achetez le jeu Fliptoons sur play-in.com

FLIPTOONS



Livret de règles

VF 1.00

APERÇU

Il est temps de lancer la prochaine grande série animée ! En tant qu'agent artistique de renom, vous savez reconnaître une star quand vous en voyez une. Le réalisateur a donc besoin de vous pour attribuer six rôles dans cette grande production. Cherchez les toons parfaits dans Flip Valley et assurez-vous qu'ils sont prêts à travailler ensemble sur grand écran !

OBJECTIF

Dans *FlipToons*, les joueurs s'affrontent pour obtenir le plus de **gloire** possible grâce à leur casting de **Toons**.

À chaque tour, les joueurs mélangent leurs cartes Toon, les dévoilent dans une **grille** et utilisent leur gloire pour **recruter** de nouveaux Toons ou en **renvoyer** de leur grille.

Dès qu'un joueur atteint **30 points de gloire**, c'est la **révélation finale**. Le joueur qui obtient le plus de points remporte la partie !

CRÉDITS

Conception : Jordy Adan & Renato Simões

Développement : Keith Matejka

Illustrations : Diego Sá

Graphisme : Stephen Kerr

Rédaction : Jon Healey

Consultant : Shy Lev-Ari

VF : Pierre Steenebruggen

Remerciements : Jonathan Amberson, Paul Berkbigler, Jess Carrier, Cosko, Steven Dast, Kirk Dennison, Harrison Dunn, Lauren Dunn, Adam Gigous, Gina, Alan Grgic, João Gurgacz, Nathan Jenne, Jim Kangas, Kane Klenko, Douglas Mascavo, Claire Matejka, Caleb Paulson, Piazote, Pipa, Mariana Rufatto, Jessica Shrestha, Karina Siebenaler, Eric Tague, Julie Taylor, et Zina.

Un grand merci à Emilie, Tom, Mika, Rémi et Audrey.

MATÉRIEL



24 CARTES DE DÉPART *(6 POUR CHAQUE JOUEUR, EN 4 COULEURS)*



53 CARTES TOON



5 CARTES PRIX



4 CARTES RÉFÉRENCE



4 CARTES GLOIRE



1 CARTE CHOIX DE LA CRITIQUE



1 CARTE PREMIER JOUEUR

ANATOMIE D'UNE CARTE TOON



Nom

Rang

Gloire de base

Nombre de cartes de ce type

Effet spécial

Capacité

MISE EN PLACE

1. Donnez à chaque joueur une **carte Référence** et une **carte Gloire**.
2. Donnez à chacun un deck de 6 **cartes de départ** *(identifiables par leur liseré de couleur, en bas)* :

   2 chenilles, 1 mouffette, 1 libellule, 1 abeille et 1 escargot.

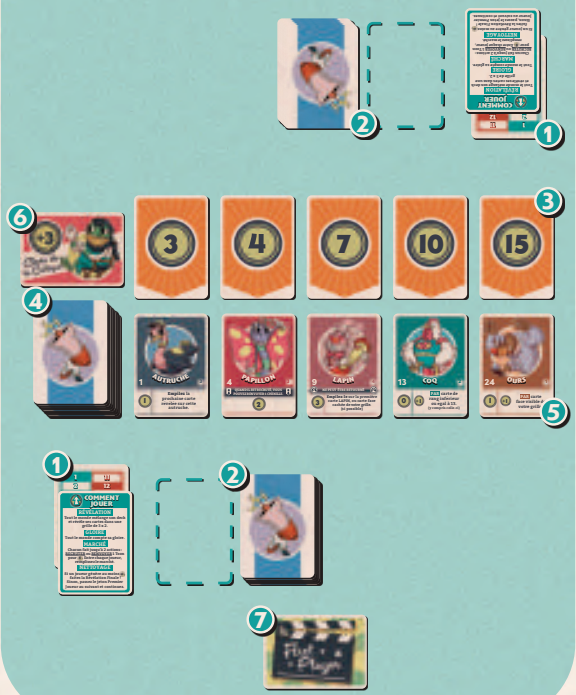


! *Les cartes de départ ont une couleur sable et un rang de 0.*

Gardez 1 place pour vos cartes renvoyées. Remettez toutes les cartes inutilisées *(de départ, Référence et Gloire)* dans la boîte du jeu.

3. Placez les 5 **cartes Prix** face visible au centre de la table, par ordre croissant de gauche à droite.
4. Mélangez les **cartes Toon** et placez-les face cachée pour créer le **paquet Toon**.
5. Révélez et placez les 5 premières cartes du paquet Toon pour créer le marché. Triez-les par rang, une carte sous chaque carte Prix, avec la carte Toon de plus bas rang sous la carte Prix la plus à gauche et la carte Toon de plus haut rang sous la carte Prix la plus à droite.
6. Placez la **carte Choix de la critique** face visible près du paquet Toon.
7. Donnez la **carte Premier Joueur** au dernier joueur à avoir regardé un dessin animé.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 2 JOUEURS



Vous êtes prêts à commencer la partie !

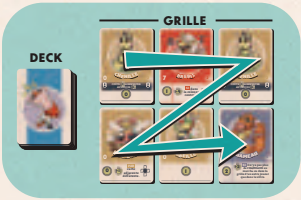
COMMENT JOUER

FlipToons se joue en plusieurs manches.
Chaque manche est divisée en quatre phases : **Révélation**, **Gloire, Marché, Nettoyage**.

1. RÉVÉLATION

Tous les joueurs effectuent cette phase simultanément.

Après avoir mélangé son deck face cachée, chacun **révèle** des cartes du dessus de son deck **une par une** et les **place** dans une grille de 3 par 2, de gauche à droite, la ligne du haut, puis celle du bas.



! *Certaines cartes Toon ont des capacités qui s'activent en les posant. Lisez donc bien chaque carte Toon révélée avant de passer à la suivante.*

Chaque joueur révèle et place des cartes jusqu'à ce que les 6 cases de sa grille soient occupées. Les cartes restantes restent dans son deck, face cachée.

Si un joueur n'a pas assez de cartes pour remplir sa grille, il en révèle et en place autant que possible.

! *Certaines capacités peuvent modifier le nombre total de cartes jouées dans la grille d'un joueur.*

! *Sauf indication contraire, les effets spéciaux et les capacités dans la grille d'un joueur n'affectent que la grille de ce joueur.*

! *Si plusieurs capacités de cartes sont déclenchées en même temps, elles sont résolues de gauche à droite, en commençant par la ligne du haut.*

2. GLOIRE

Tous les joueurs examinent simultanément chaque Toon de leur grille afin de déterminer la gloire acquise. Chacun indique sa gloire en superposant sa carte Référence sur sa carte Gloire, de manière à ce que la flèche pointe vers son total.



! *Une fois calculé, ce montant ne change pas tant qu'il n'est pas dépensé pendant la phase Marché.*

Exemple : La grille de Rémi lui fait gagner 12 *:*

Ses Chenilles : 0

Sa Brebis : 5 *(1+4 car elle est sur la colonne centrale)*

Sa Libellule : 2 *(1 pour chaque Toon adjacent différent)*

Son Abeille : 1

Son Chameau : 4 *(2+2 car ni le marché ni aucune autre grille n'a plus de chameaux visibles)*



Si au moins un joueur a gagné 30 *ou plus*, le joueur qui a gagné le plus de gloire prend la carte Choix de la Critique, gagnant ainsi +3 pour la Révélation Finale (la prochaine manche). Si plusieurs joueurs ont généré au moins 30 et sont à égalité pour le plus de gloire, remettez la carte Choix de la Critique dans la boîte. Dans les deux cas, ceci déclenche la fin de la partie *(cf. Révélation Finale, p 11)*.



CHOIX DE LA CRITIQUE

3. MARCHÉ

En commençant par le premier joueur et en sens horaire, chaque joueur dépense sa gloire pour faire **jusqu'à 2 actions**. Il existe 2 types d'action :

Recruter un Toon ***OU*** Renvoyer un Toon.

On peut effectuer les 2 actions 1 fois, 1 action 2 fois, ou bien encore choisir de passer 1, ou les 2 actions.



> **Recruter un Toon :** Prenez une carte Toon du marché, en dépensant la gloire gagnée lors de la phase Gloire, à hauteur du **coût indiqué sur la carte Prix au-dessus du Toon choisi**. Posez la carte recrutée sur votre deck de cartes Toon.

> **Renvoyer un Toon :** Pour un coût de 5, défaussez une carte Toon de votre grille de toons révélée. Une carte renvoyée est définitivement retirée de votre deck et n'est jamais remélangée au début de la phase Révélation. Placez la carte renvoyée face visible à côté de votre deck Toon.

! *Les cartes dans le deck du joueur ou face cachée dans sa grille ne peuvent pas être renvoyées.*

! *On ne peut renvoyer que des cartes visibles de sa propre grille.*

! *On ne peut pas renvoyer de Toon si l'on possède moins de 4 cartes au total (deck + grille).*

! *La gloire **n'est pas recalculée** pendant cette phase. La gloire non dépensée **n'est pas reportée** à la manche suivante.*

Compléter le marché : Une fois qu'un joueur a terminé ses actions, s'il y a moins de 5 cartes au marché, révélez des cartes du paquet Toon jusqu'à ce qu'il y en ait à nouveau 5 et réorganisez les cartes du marché afin qu'elles soient classées par rang.
(du rang le plus bas à gauche jusqu'au plus haut, à droite)



Le joueur suivant dans le sens horaire joue la phase Marché. Une fois que tous les joueurs ont terminé la phase Marché, passez à la phase Nettoyage.

! *Si le paquet Toon est épuisé, n'ajoutez pas de cartesau marché. Les cartes restantes au marché sont classées de gauche à droite selon leur rang.*

! *Si le marché est également épuisé, terminez la manche et passez à la Révélation Finale.*



EXEMPLE DE PHASE MARCHÉ :

Rémi a 12. Pour sa première action, il achète la carte Bouc au marché pour 7 points de gloire. Il la place sur le dessus de son deck.





Pour sa seconde action, Rémi renvoie une carte Chenille de sa grille et la déplace vers sa pile de cartes renvoyées.

Alors que le coût normal pour renvoyer une carte est de 5, l'effet spécial de la chenille indique qu'elle peut être renvoyée pour 3 à la place. Il lui reste donc 2, mais il n'a plus aucune action disponible.

Rémi révèle à présent une nouvelle carte du paquet Toon et l'ajoute au marché pour le compléter, en réorganisant les cartes Toon selon leur rang si besoin.

4. NETTOYAGE
Tous les joueurs récupèrent les cartes de leur grille et les posent sur leur deck.

Si vous jouez à 2 joueurs, après la phase Marché du second joueur, défaussez face visible les cartes situées aux extrêmités (gauche et droite) du marché. Puis, complétez à nouveau le marché et réorganisez les cartes selon leur rang si nécessaire.

Si aucun joueur n'a généré au moins 30 pendant la phase Gloire, **passez la carte Premier Joueur** au joueur suivant en sens horaire puis commencez une nouvelle manche.

Si un joueur a généré au moins 30 pendant la phase Gloire précédente, la fin du jeu est déclenchée. Passez à la Révélation Finale.

RÉVÉLATION FINALE
Tout le monde effectue une dernière fois les phases Révélation et Gloire. Si un joueur possède la carte Choix de la Critique, il ajoute +3 à son total.

Le joueur qui a généré le plus de gloire lors de la Révélation Finale a réuni le meilleur casting de Toons et remporte la partie !

Si plusieurs joueurs sont à égalité avec le plus de gloire, ils récupèrent toutes leurs cartes puis effectuent à nouveau les phases 1 et 2. Parmi ces joueurs, celui avec le plus de gloire remporte la partie. Répétez ceci jusqu'à désigner un vainqueur.



RÈGLES DU JEU SOLO

Pour gagner une partie en solo, vous devez générer 30 points de gloire en une seule phase Gloire avant que le paquet Toon ne soit épuisé.

MISE EN PLACE SOLO

- Utilisez le deck de départ suivant : **1 libellule, 1 abeille, 1 escargot et 3 chenilles (au lieu de 2 comme dans le jeu multijoueur).**

! *La mouffette n'est pas utilisée dans le jeu en solo.*

- Remettez la carte Porc dans la boîte.
- Une fois la mise en place terminée, défaussez aléatoirement 20 cartes Toon dans une défausse face visible.
- La carte Premier joueur et la carte Choix de la Critique ne sont pas utilisées pour le jeu en solo.



SOLO : COMMENT JOUER

À chaque tour, effectuez les phases Révélation, Gloire, Marché et Nettoyage comme d'habitude.

Après avoir complété le marché à la fin de la phase Marché, défaussez les cartes situées aux extrêmités gauche et droite du marché.
Complétez à nouveau le marché et réorganisez les cartes par rang si nécessaire.



Lorsque vous complétez le marché, s'il n'y a pas assez de cartes dans le paquet Toon pour le faire, la partie est terminée et vous avez perdu.

Si, à la fin d'une phase Gloire, vous avez généré au moins 30, vous gagnez la partie !

AJUSTER LA DIFFICULTÉ

Pour ajuster la difficulté du jeu en solo, modifiez le nombre de cartes défaussées lors de la mise en place :

- **APÉRO BURLESQUE (FACILE) :** 17 cartes
- **CHARGE DE DINGUE (NORMAL) :** 20 cartes
- **CHAOS DÉMENTIEL (DIFFICILE) :** 23 cartes

FAQ

Mouffette (0) : Un seul joueur peut bénéficier de la capacité de la mouffette à chaque manche ; en cas d'égalité, la mouffette n'a aucun effet. Cette capacité est obligatoire et ne coûte pas d'action ; si un joueur en bénéficie, il peut toujours effectuer jusqu'à 2 actions lors de la phase Marché. La capacité de la mouffette peut être utilisée pour se renvoyer elle-même.

Autruche (1) : La prochaine carte est empilée avant que sa capacité ne soit résolue. Si la carte révélée se déplace après avoir été empilée sur l'autruche, la prochaine carte n'est pas empilée sur l'autruche. Si une autruche est placée sur la 6ème case de la grille d'un joueur, ne révélez pas d'autre carte.

Aigle (2) : Ignorez tout effet spécial ou capacité de la carte retournée face cachée. Si un aigle est placé comme dernière carte de votre grille, ne révélez pas d'autre carte.

Bourricot (3) : S'il est sur la ligne du haut, il n'est pas renvoyé.

Papillon (4) : La capacité du papillon ne peut renvoyer qu'une chenille face visible dans la grille du joueur.

Chien (5) : La Gloire n'est pas mise à jour à la phase Marché.

Bouc (6) : Si un singe crée une nouvelle ligne au-dessus de la ligne supérieure, la capacité du bouc s'active toujours.

Chameau (8) : S'il y a égalité pour le nombre de chameaux dans les grilles des joueurs et/ou au marché, tous les chameaux des joueurs à égalité génèrent 4 Gloire (2+2).

Cheval (10) : Si vous recrutez un cheval, défaussez immédiatement face visible autant de cartes que vous le souhaitez du marché, puis complétez-le.

Serpent (11) : Si la carte du sommet de votre deck ne peut être renvoyée (🚫), placez-la à droite du serpent, ou sur votre deck si le serpent se trouve à la fin de votre grille, puis empilez une carte du paquet Toon sur le serpent. Si votre deck est épuisé à la révélation d'un serpent, empilez une carte du paquet Toon sur le serpent, sans renvoyer de carte.

Serpent (11) suite : Si grâce au serpent, le joueur pose une carte avec une capacité "Quand recruté", résolvez-la une fois la phase de révélation terminée. Si la carte empilée est un paon, ajoutez la Gloire au total du joueur et effectuez une action supplémentaire pendant la phase Marché. S'il s'agit d'un lapin ou d'un dindon, empilez-le sur le serpent.

Éléphant (12) : Si un éléphant est la première carte placée dans la grille d'un joueur, ignorez sa capacité. L'éléphant retourne la carte révélée et placée juste avant lui, même si cette carte a été déplacée vers une nouvelle position.

Alligator (15) : La carte renvoyée par l'alligator génère de la gloire lors de la phase Gloire qui peut être dépensée lors de la phase Marché, même si cette carte sera renvoyée à la fin de la phase Marché. Si une pile est placée juste à droite de l'alligator, vous pouvez renvoyer n'importe quelle carte de cette pile. Si l'alligator est renvoyé, il ne renvoie pas de carte.

Singe (17) : Lorsqu'un singe est placé sur la ligne supérieure de la grille d'un joueur, déplacez-le au-dessus de cette ligne. Placez la carte révélée ensuite à l'emplacement où le singe était initialement placé. La ligne du singe est considérée comme faisant partie de la grille du joueur, mais elle ne remplit pas l'un des six emplacements de la grille du joueur et n'est pas considérée comme la ligne supérieure.

Porc (18) : Le porc peut être placé dans le deck de n'importe quel joueur ou dans le paquet Toon *(dans ce cas mélangez-le)*.

Dindon (20) : Si un dindon est la première carte placée dans votre grille, ignorez sa capacité. Le dindon est empilé sur la carte placée juste avant lui, même si cette carte a été déplacée vers une nouvelle position de la grille.

Ours (24) : L'ours compte toutes les cartes face visible, y compris lui-même et les cartes empilées.

Vache (25) : Si une pile est adjacente à la vache, vous pouvez choisir la carte de cette pile dont vous copiez la gloire.

MOTS-CLEFS

- **Renvoyez :** Retirez une carte face visible de votre grille et placez-la face visible à côté de votre deck Toon. Chacun peut examiner librement **toutes** les cartes renvoyées à tout moment.
- **Retournez :** Retournez une carte de votre grille. Une carte face cachée n'a ni nom, ni rang, ni effet spécial, ni capacité, ni gloire. Une carte face cachée peut être retournée face visible par la capacité d'une autre carte. Une carte face cachée retournée à nouveau face visible ne réactive aucune capacité.
- **Adjacence :** Les cartes de la grille d'un joueur qui partagent un côté *(gauche, droit, haut ou bas)* sont considérées comme adjacentes. Les cartes qui sont en diagonale les unes par rapport aux autres ne sont pas adjacentes.
- **Empilez :** Placez une carte au-dessus d'une autre dans votre grille de manière à laisser visibles les effets spéciaux et les capacités de toutes les cartes de la pile. Si une capacité empile une carte sur une autre et qu'il y a déjà une carte empilée sur la première, la nouvelle carte est ajoutée par-dessus cette pile. Les cartes empilées partagent une case de la grille d'un joueur. Les noms, la gloire, les rangs, les effets spéciaux et les capacités de toutes les cartes face visible dans une pile restent actifs.
- **Adjacence dans une pile :** Les cartes d'une pile ne sont pas adjacentes les unes aux autres, mais elles sont toutes considérées comme adjacentes aux cartes des cases voisines.

Retrouvez-nous : https://www.instagram.com/sylex_games/
https://www.facebook.com/sylexedition/
Vous pouvez aussi nous écrire : contact@sylex-edition.com