MARK SWANSON

FLOCKERS



14+

30-60

1-4

L'hiver est là, un froid glacial s'est installé. D'un cri puissant, vous signalez à vos congénères qu'il est temps de s'envoler. La première nuée d'oies des neiges à atteindre le sud pourra choisir le meilleur endroit où s'installer. Mais attention, prédateurs et autres leurres parsèment le paysage !

Matériel



28 cartes Terrain



Montagne



Forêt



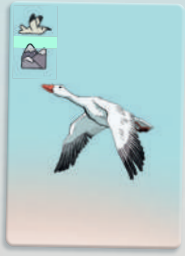
Champ



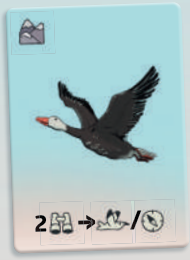
Lac



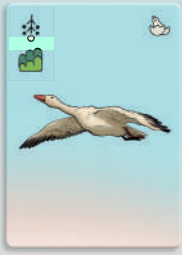
72 cartes Oie des neiges



Adulte blanche



Adulte bleue



Juvénile blanche



Juvénile bleue



5 aides de jeu



3 livrets de règles
(anglais, français et allemand)



4 figurines Nuée
de 4 couleurs différentes

Mise en place

1. Mélangez le paquet de cartes Terrain et posez-le sur la table.

2. Révélez 4 cartes Terrain l'une après l'autre. La première carte qui possède au moins deux types de terrain différents sera le point de départ de la trajectoire de vol. Posez-la au centre de la table.

3. Posez les 3 autres cartes face visible les unes à la suite des autres à côté du paquet de cartes Terrain.

4. Mélangez le paquet de cartes Oie des neiges.

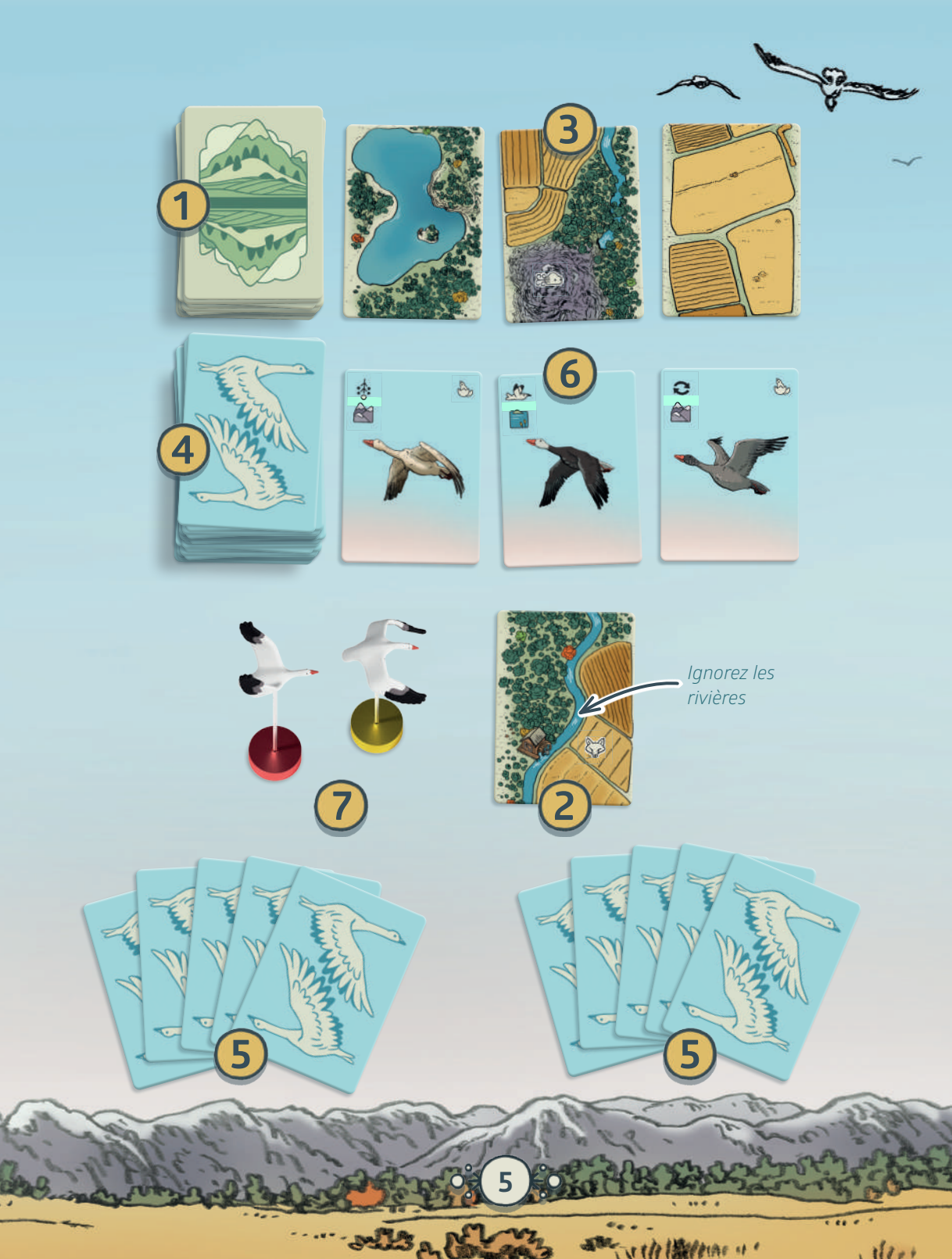
5. Distribuez-en 5 face cachée à chaque joueur.

6. Posez le paquet de cartes Oie des neiges sur la table, révélez les 3 premières et posez-les face visible les unes à la suite des autres à côté du paquet.

7. Chaque joueur choisit une figurine Nuée et la place à gauche de la carte de départ.

Désignez au hasard la personne qui jouera en premier. Vous êtes désormais prêts à vous envoler vers le sud !




1
3
4
6
7
2
Ignorez les rivières
5
5

Déroulement de la partie

Dans *Flockers*, vous vous envolez vers le sud, aussi loin et aussi vite que possible ! Jouez des cartes de votre main pour constituer une nuée d'oies des neiges apte à survoler le territoire.

Les cartes vous permettent de prolonger la trajectoire de vol, de faire avancer votre nuée ou de nourrir vos oies afin qu'elles aient l'énergie nécessaire pour continuer le voyage. C'est parti pour le décollage !

Déroulement d'un tour

En commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, chaque tour se déroule ainsi :

1. **Ajouter un oiseau à votre nuée**
2. **Piocher une carte**

1 Ajouter un oiseau à votre nuée

Lors de votre tour, choisissez un oiseau **de votre main** et placez-le face visible devant vous, dans votre nuée. Il se peut que la carte présente une **icône Terrain** et/ou l'icône d'une action que vous pouvez effectuer si vous en avez la possibilité.



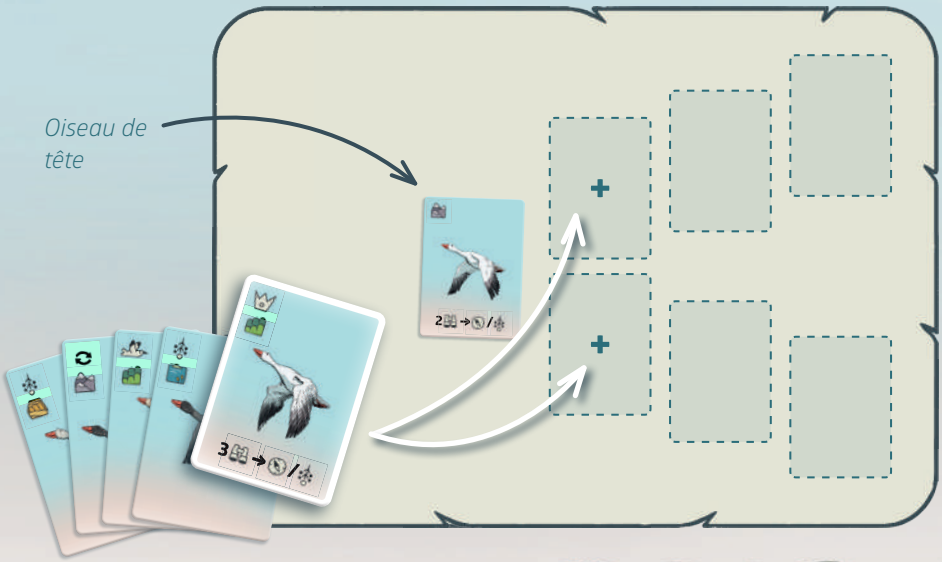
La PREMIÈRE carte que vous jouerez incarnera votre **oiseau de tête**. Vous devrez poser les suivantes à droite de cet oiseau, en diagonale vers le haut et vers le bas, afin de former un « V ».

Votre nuée ne peut pas compter plus de 7 oiseaux : votre oiseau de tête et un maximum de 3 oiseaux sur chacune des deux rangées.

Une fois que vous avez effectué une action, si votre nuée compte 7 cartes ou si vous avez atteint ou dépassé la dixième carte Terrain, la partie prend alors fin pour vous. **Ne piochez pas de nouvelle carte**. Votre figurine Nuée n'ira pas plus loin sur la trajectoire de vol et son voyage prend fin ici. Attendez la fin du jeu pour savoir si votre nuée a volé assez loin pour remporter la partie.

2 Piocher une carte

Piochez une des cartes qui se trouvent à côté du paquet Oie des neiges afin de reconstituer votre main de 5 cartes. Puis, révélez la première carte du paquet Oie des neiges pour remplacer celle que vous venez d'ajouter à votre main. Si le paquet Oie des neiges est vide, mélangez la défausse afin de reconstituer la pioche.



Actions

Lorsque vous ajoutez une oie des neiges à votre nuée, vous **pouvez** effectuer l'action représentée en haut à gauche de la carte :



Voler : En fonction des icônes Terrain (montagne, champ, forêt et lac ) qui figurent dans votre nuée, faites avancer votre figurine Nuée le long de la trajectoire de vol (ignorez les rivières).

Dans votre nuée, en commençant par l'oiseau de tête, repérez la première icône Terrain sur une carte de la rangée supérieure **ou** de la rangée inférieure.

Si cette icône correspond à un des types de terrain présent sur la carte Terrain située à droite de votre figurine Nuée, placez cette dernière sur le terrain correspondant.

Si l'oiseau **suivant** sur la même rangée possède une icône qui correspond à un type de terrain présent sur la carte Terrain suivante, déplacez à nouveau votre figurine Nuée. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous ne puissiez plus avancer ou jusqu'à ce que vous souhaitiez vous arrêter là. Notez qu'un même terrain peut accueillir plusieurs figurines Nuée.



*Matt effectue l'**action Voler** de la carte qu'il vient d'ajouter à la rangée supérieure de sa nuée. Sur la trajectoire de vol, en suivant la rangée inférieure de sa nuée, il déplace sa figurine sur le terrain de type Montagne, puis sur celui de type Forêt.*

Explorer : Choisissez l'une des cartes Terrain situées à côté du paquet correspondant et posez-la à la suite de la trajectoire de vol. Cette action permet d'agrandir le territoire pour que les nuées puissent poursuivre leur voyage ! Révélez une nouvelle carte Terrain pour remplacer celle que vous venez de piocher.

Se nourrir : Retirez **une** carte de votre nuée AINSI QUE n'importe quelles autres cartes où figure l'icône Se nourrir (qu'elle soit située en haut ou en bas de la carte). Imaginez que ces oies ont quitté votre nuée pour aller se nourrir et mettez ces cartes dans la défausse, à gauche du paquet Oie des neiges.

Si des espaces vides parsèment votre nuée après en avoir retiré un ou plusieurs oiseaux, faites glisser les cartes vers la gauche afin de combler ces espaces. Si votre oiseau de tête quitte la nuée, un autre oiseau doit prendre sa place. Pour cela, faites glisser les cartes de la rangée supérieure ou inférieure vers la gauche. **Astuce :** Il est toujours judicieux d'avoir en main une carte où figure l'icône Se nourrir et un emplacement libre pour pouvoir l'ajouter à votre nuée. Vous évitez ainsi d'atteindre le nombre maximum de sept oiseaux dans votre nuée et d'être dans l'incapacité de jouer une carte.

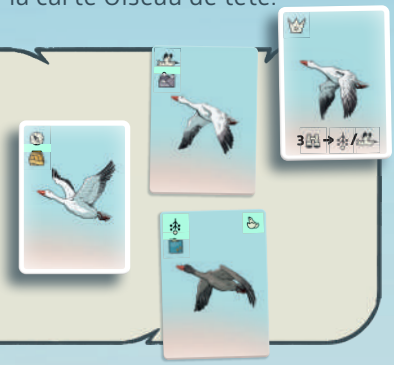
*Matt ajoute une oie dans la rangée supérieure de sa nuée et effectue l'**action Se nourrir**. Il choisit de défausser une carte de la rangée supérieure qui ne présente pas l'icône Se nourrir. Il pourrait également défausser les deux cartes qui présentent cette icône, mais il choisit de ne défausser que l'oiseau de tête. Il fait glisser vers la gauche les deux cartes de la rangée supérieure pour remplacer son oiseau de tête.*



Intervertir : Échangez 2 cartes de votre nuée. Il peut s'agir de n'importe lesquelles, y compris celle que vous venez d'ajouter.

Diriger : Activez l'action et/ou l'action bonus présente sur la carte Oiseau de tête. L'action Diriger ne peut pas activer une autre action Diriger, mais elle peut activer l'action bonus sur la carte Oiseau de tête.

*Matt ajoute une oie dans la rangée supérieure de sa nuée et effectue l'**action Diriger**. Comme sa nuée possède trois oies blanches adultes, il peut également effectuer l'action bonus. Il choisit donc d'**explorer**, puis d'effectuer l'action bonus **Voler**.*



Action bonus et bonus Terrain

Repérez certains types d'oie dans votre nuée pour remporter des actions bonus ou des bonus Terrain !

Repérer : Si, dans votre nuée, vous possédez le nombre requis d'oies du même type que celui de la carte, vous remportez une ou plusieurs **actions bonus**. L'oie sur cette même carte compte. 3 →

Vous pouvez effectuer les actions classiques et les actions bonus dans l'ordre que vous voulez. Veillez cependant à ce que la carte ne soit pas retirée de votre nuée avant d'effectuer l'action suivante. En effet, la formation d'une nuée peut être amenée à changer entre les actions. Gardez un œil sur les changements de terrain et sur les changements d'oiseau de tête.

Au cours d'une action Voler, les icônes **Bonus Terrain** de votre nuée s'activent si vous parvenez à repérer dans votre nuée le nombre requis d'oies du même type que celui de la carte jouée. 2 →

Ignorez le bonus Terrain si vous n'arrivez pas à repérer le nombre d'oies requis. Vous pouvez choisir de ne pas utiliser le bonus Terrain dans sa totalité et d'arrêter votre figurine Nuée avant.

Rencontres

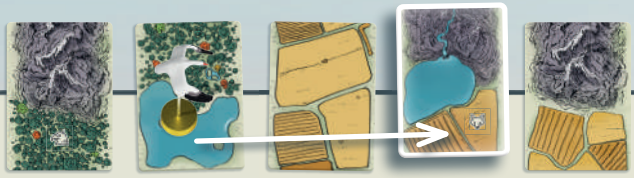
Si votre figurine Nuée termine son vol sur la partie d'une carte Terrain où figure une icône Rencontre, vous devez immédiatement effectuer cette rencontre.

Leurres : chasseurs en vue ! Mieux vaut perdre sa place ! Mélangez les cartes de votre nuée face cachée et reconstituez la formation comme vous le souhaitez. Puis, retournez les cartes sur leur face visible.

Vent du nord : on se laisse porter ! Déplacez votre figurine Nuée sur n'importe quel terrain de la carte suivante (sauf si vous êtes sur la dernière carte de la trajectoire de vol). Si ce terrain comporte une icône Rencontre, vous devez alors effectuer la rencontre.

Renard : aucun oiseau n'est à l'abri ! Défaussez **un** oiseau de votre nuée.

Pygargue à tête blanche : les jeunes sont vulnérables ! Défaussez **toutes** les oies juvéniles de votre nuée (voir page 2).



*Matt effectue l'action Voler. Sa nuée présente dans l'ordre les icônes suivantes : un champ, un autre champ et une montagne. Il pourrait déplacer sa figurine Nuée jusqu'à la montagne, mais il choisit de s'arrêter avant, sur le champ où figure l'icône **Rencontre avec un renard** afin de retirer un oiseau de sa nuée.*

Fin de la partie

La partie prend fin quand l'une des figurines Nuée atteint ou dépasse la dixième carte Terrain sur la trajectoire de vol. Son joueur ne pioche pas de nouvelle carte. S'ils ont encore un emplacement de libre dans leur nuée, les autres joueurs effectuent un dernier tour. La partie prend également fin si plus aucun joueur n'a d'emplacement libre dans sa nuée.

Victoire

Le joueur dont la figurine Nuée est la plus au sud sur la trajectoire de vol remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur avec la nuée qui compte le plus d'oies qui la remporte. Si l'égalité persiste, c'est alors le joueur avec le plus de cartes du même type qui la remporte. Si l'égalité persiste toujours, les joueurs se partagent la victoire.

Mode solo

En vol vers le sud, vous n'êtes pas seul : une autre nuée vous suit de près. Dans ce mode solo, il ne vous suffit pas de gagner ; vous devez mettre la plus grande distance possible entre vous et l'autre nuée !

Déroulement de la partie

Choisissez une figurine Nuée pour vous et une qui incarnera votre adversaire, l'automate, et placez-les à gauche de la carte de départ sur la trajectoire de vol. Piochez 5 cartes. L'automate n'en reçoit aucune. Comme dans une partie à plusieurs, l'automate et vous jouez chacun votre tour. C'est vous qui commencez.

Tour de l'automate

Vérifiez si l'une des trois cartes visibles à côté du paquet Oie des neiges présente **en haut ou en bas** une icône Terrain correspondant à un terrain présent sur la carte à droite de la nuée de l'automate sur la trajectoire de vol.

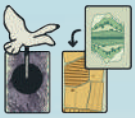


Si une ou plusieurs icônes Terrain correspondent, alors choisissez la carte



la plus avantageuse pour l'automate et défaussez-la pour faire avancer sa figurine sur la trajectoire de vol. Ignorez les rencontres.
Remarque : Si la carte sélectionnée présente une double icône Terrain et que la trajectoire de vol possède deux cartes consécutives où figure ce terrain, la nuée de l'automate se déplace deux fois.

Puis, piochez la **première** carte du paquet de cartes Terrain et posez-la à la suite de la



trajectoire de vol. Enfin, révélez une carte Oie des neiges et posez-la à côté du paquet afin qu'il y ait toujours trois cartes face visible.

Si aucune des icônes Terrain présentes sur les cartes Oie des neiges ne correspond à un terrain sur la carte suivante dans la trajectoire de vol, le tour de l'automate s'arrête ici.

Fin de la partie

Comme dans une partie à plusieurs, lorsque l'une des deux figurines Nuée atteint la dixième carte sur la trajectoire de vol, l'autre joueur effectue un dernier tour. Si vous ne pouvez plus ajouter d'oies à votre nuée, la partie prend fin pour vous. En revanche, elle continue pour l'automate jusqu'à ce que les trois cartes Oie des neiges visibles ne lui permettent plus de faire avancer sa figurine.

Remarque : Jouer en mode solo ne vous empêche pas d'utiliser les extensions, mais n'oubliez pas que l'automate se base uniquement sur les cartes Oie des neiges.

Victoire et décompte des points

Si vous réussissez à battre l'automate, vous gagnez 1 point de victoire pour chaque carte Terrain que vous avez survolée, **y compris** celle sur laquelle se trouve votre figurine Nuée. Puis, comptez le nombre de cartes qui se trouvent entre votre figurine et celle de l'automate et ajoutez ce nombre au premier pour connaître votre score final :

7-10 PV : *Oie de qualité*
11-14 PV : *Oie de talent*
15-18 PV : *Oie d'exception*
19+ PV : *Oie d'or*

Quelques conseils

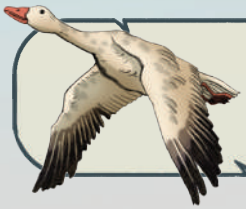
- Posséder une nuée qui présente au moins une **icône Se nourrir** vous permet de garder sa croissance sous contrôle.
- L'**action Intervertir** vous permet de maximiser vos actions Diriger. Soyez stratégique.
- Servez-vous de l'**action Explorer** pour orienter la trajectoire de vol à votre avantage.
- Lors d'une action Voler, servez-vous des **bonus Terrain** pour effectuer des vols longs et efficaces.
- Servez-vous des **rencontres** pour garder la taille de votre nuée sous contrôle.
- Une carte Oie des neiges qui possède à la fois l'**action Diriger** et l'**action Repérer** peut vous permettre d'effectuer une double action.



*Avec leurs ailes couleur neige, une douzaine d'**adultes blanches** planent avec légèreté au-dessus des champs balayés par le vent.*



*Non loin derrière, des **adultes bleues** descendent en piqué vers un marais, leur silhouette d'un gris profond effleurant un bosquet de roseaux.*



*Quelques **juvéniles blanches** au ventre clair et tacheté s'envolent par-delà la cime des arbres pour rattraper la nuée.*



*Dans un battement d'ailes d'un gris foncé, des **juvéniles bleues** profitent d'un courant d'air ascendant pour s'éloigner des prédateurs qui rôdent.*



Crédits

Je tiens à remercier Melanie, Elizabeth, Rosalind et Penelope Swanson d'avoir été présentes pour les premiers **tests**, ainsi que Brett Barton, Jonathan Sessions et Eli Hovis, pour les suivants. Je dois une fière chandelle à Aaron Bonner pour ses conseils avisés sur la jouabilité pendant la phase de **développement**, à Matt Emmons pour son approche **artistique** et narrative originale, à Albert Bochnert pour son **design graphique** impeccable, à Philip Shearrer et Jonathan Cox pour leur regard avisé dans la phase de **correction** du livret de règles, à Jake Morrison pour son **iconographie** tout en élégance et à Stephen Noce pour sa **modélisation** et son **animation 3D** de toute beauté. Enfin, je tiens à remercier mon épouse et nos chers enfants de faire de ma vie un véritable bonheur.

Auteur : Mark Swanson
Artiste : Matt Emmons
www.oddbirdgames.com
© 2026 Odd Bird Games

Traduction française et relecture : Gwendoline Grollemund et Quentin Hanot pour The Geeky Pen

