

FLAUTZ!™ RÈGLES DU JEU

FLAUTZ! est le rassemblement traditionnel des enchanteurs, sorcières, druides, fées et nécromanciens de l'Académie Magique de Rolzberg. Pendant cet événement, les apprentis et vous transformez la salle d'étude de la tour du mage en votre propre arène et vous vous lancez dans une compétition des plus secrètes !

Il est maintenant temps d'impressionner les autres participants en invoquant des créatures magiques - les familiers. Cela aurait dû être une tâche simple, mais un sort d'entraînement malencontreux a fait tourbillonner les rouleaux magiques de tous les participants dans toute la salle !

Vous avez très peu de temps avant que les maîtres ne reviennent de leur réunion, aussi chacun essaie désespérément d'attraper des parchemins et de lancer des sorts (même si tous ne sont pas de leur propre collection...). Vous pourriez peut-être encore triompher dans le FLAUTZ! Ou bien cela pourrait même se terminer dans le chaos le plus total...

Si vous êtes daltonien, vous serez heureux d'apprendre que FLAUTZ! utilise les symboles suivants pour distinguer les 5 couleurs différentes des cartes :



BUT DU JEU

En tant qu'apprenti en panique, chaque joueur tente de s'emparer des parchemins appropriés pour invoquer ses familiers. En échangeant des cartes de sa main avec les cartes Sort au centre de la table, les joueurs rassemblent soit des cartes Sort de la même couleur et de valeurs consécutives, soit des cartes Sort de couleurs différentes de même valeur.

Le but est d'avoir le sort le plus élevé avec le plus grand nombre de familiers invoqués à la fin de la dernière manche. Un FLAUTZ! assure les meilleures chances de gagner un match et peut y mettre fin prématurément. Au final, le vainqueur de la compétition est le joueur avec le plus de points ou le plus de cristaux magiques, selon le mode de jeu.

MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit au hasard une carte Apprenti (1) et la place face visible devant lui. Les cartes Arène (2) sont placées au centre de la table comme indiqué et les 25 cristaux magiques (3) devant elles.

Au début d'une partie, le premier joueur est le plus jeune apprenti à la table. Il reçoit les cartes Sort (4) et après les avoir mélangées, il en distribue 5, face cachée, à chaque joueur.

Le premier joueur place ensuite 3 cartes Sort face visible au dessus (5) et en dessous (6) des cartes Arène, tandis que le reste des cartes Sort forme une pile de cartes face cachée (4) placée devant lui pour indiquer qu'il est le premier joueur. Les cartes au dessus des cartes Arène représentent les rouleaux qui tourbillonnent encore dans les airs tandis que les cartes en dessous sont celles qui ont déjà atterri sur le sol.

La compétition peut commencer !



Chacune des cartes Arène normales a une version alternative au dos.

Vous pouvez utiliser ces alternatives pour créer différentes configurations d'arène et avoir plus ou moins de manches de jeu avec des conditions différentes pour les cartes Sort sur le sol et dans les airs.

COURS DU JEU

Chaque partie est divisée en plusieurs matches. Pour chaque match, vous devez résoudre les étapes suivantes :

1. Le premier joueur place un cristal magique sur la première case de la zone de l'arène (A) afin d'indiquer la manche en cours.
2. En commençant par le premier joueur, chaque joueur, dans le sens horaire, échange une des cartes Sort disposée avec l'une des cartes de sa main ou passe son tour (voir Concentration ci-dessous). La zone de l'arène indique s'il peut prendre une carte Sort au sol (B), en l'air (C) ou de l'un des deux endroits (D). En échange, il doit placer une de ses autres cartes en main à l'emplacement libéré par la carte.
3. Au début du tour suivant du premier joueur, il déplace le cristal magique sur la zone suivante, vers la droite, de l'arène qui indique la manche suivante.
4. Répétez les étapes 2 et 3 jusqu'à ce que le cristal magique atteigne l'inscription "FLAUTZ!" (E), moment où le match en cours se termine et la valeur des sorts de chaque joueur est calculée.



CALCUL DES SORTS

Pour gagner le FLAUTZ! vous aurez besoin d'un sort puissant. Un sort se compose toujours de votre carte Apprenti et de une à cinq cartes Sort qui se complètent. Les cartes Sort qui se complètent sont soit des cartes de la même couleur et de valeurs croissantes consécutives (A), soit des cartes de différentes couleurs de même valeur (B). En aucun cas, vous ne pouvez utiliser une copie d'une carte Sort.



La valeur d'un sort est égale à sa carte de départ plus 5 par carte supplémentaire dans le sort. Les sorts A et B dans l'exemple vaudraient 13 (3+5+5) et 17 (2+5+5+5) points.

Le score d'un joueur est calculé pour chaque match séparément. Le joueur avec le plus de points dans un match donné le gagne et reçoit le cristal magique qui a été utilisé pour suivre le déroulement de la manche sur les cartes d'arène.

FLAUTZ!

Dès qu'un joueur est capable de combiner 5 de ses cartes en un seul sort, il obtient un FLAUTZ!. Il peut alors décider de continuer la partie comme d'habitude ou, à la place, il peut poser ses cartes faces visibles et déclarer "FLAUTZ!". Dans ce dernier cas, chaque autre joueur peut jouer un dernier tour. Lorsqu'il revient au joueur qui a déclaré FLAUTZ!, la partie se termine immédiatement et toutes les valeurs des sorts sont calculées.



QUINTE FLAUTZ!

Si un joueur parvient à jouer un FLAUTZ! composé uniquement de cartes de la même couleur, cela s'appelle une quinte FLAUTZ!. Une quinte FLAUTZ! doit être immédiatement posée face visible devant le joueur qui doit déclarer "Quinte FLAUTZ!". Le match en cours se termine immédiatement. Tous les joueurs notent leurs valeurs de sort tandis que le joueur avec la quinte FLAUTZ! reçoit le cristal magique qui a été utilisé pour suivre le déroulement de la manche sur les cartes Arène plus un cristal magique de la réserve.



FLAUTZ! ROYAL

Un FLAUTZ! Royal est comme une quinte FLAUTZ! mais de la même couleur que la carte Apprenti du joueur (C). Un FLAUTZ! Royal doit être immédiatement posée face visible devant le joueur qui doit déclarer "FLAUTZ! Royal". Le match en cours se termine immédiatement. Les autres joueurs ne reçoivent pas de points tandis que le joueur avec le FLAUTZ! Royal note ses points normalement. En outre, il reçoit le cristal magique qui a été utilisé pour suivre le déroulement de la manche sur les cartes Arène plus deux cristaux magiques de la réserve.



MATCHS SUIVANTS

Après l'évaluation des sorts, un nouveau match commence et cela se poursuit ainsi jusqu'à la fin de la partie. A chaque fois qu'un nouveau match commence, la pioche des cartes Sort est passée sur la gauche pour se retrouver devant le joueur qui devient le nouveau premier joueur.

GAGNER LE FLAUTZ!

Avant de commencer, les joueurs doivent choisir l'un des deux modes de jeu pour déterminer le vainqueur d'une partie :

1. La partie se termine dès qu'un joueur parvient à obtenir 3 cristaux magiques. Il devient immédiatement le gagnant du FLAUTZ!. Dans ce mode de jeu, les joueurs ne gardent pas le total de leurs points et ne reçoivent des cristaux magiques qu'en remportant un match.

2. La partie se termine après un nombre prédéfini de matchs, par exemple après 3, 5 ou plus. Dans ce mode de jeu, chaque joueur reçoit 10 points supplémentaires pour chaque cristal magique qu'il possède à la fin de la partie. Le vainqueur de FLAUTZ! est le joueur avec le total de points le plus élevé après le calcul de tous les matchs joués et de tous ses cristaux magiques.

CONCENTRATION

Au lieu d'échanger des cartes, un joueur peut toujours choisir de se concentrer lors de son tour. Pour l'indiquer, il retourne sa carte Apprenti côté personnage (A) sur le côté concentré (B) et termine immédiatement son tour.



Si un joueur commence son tour sur le côté concentré, il doit échanger n'importe quelle carte Sort au sol ou en l'air (en fonction de la zone d'arène en cours) avec la première carte de la pioche. La carte échangée doit être mise de côté pour former une pile de défausse.

Le joueur retourne ensuite sa carte Apprenti côté personnage et doit immédiatement échanger une de ses cartes avec une carte Sort révélée valide (en fonction de la zone d'arène). Son tour est ensuite terminé.

Si des joueurs sont toujours concentrés à la fin d'un match, ils ne reçoivent aucun point ! Ils étaient trop distraits pour lancer leurs sorts à temps.

CARTES SPÉCIALES

Les cartes spéciales ont leurs propres effets spécifiques et peuvent être utilisées pour un FLAUTZ! mais ne peuvent jamais être utilisées pour une Quinte FLAUTZ! ou un FLAUTZ! Royal.

CARTE SPÉCIALE : ILLUSION

Les Illusions remplacent une carte Sort. Elles ont une valeur de carte fixe mais le joueur peut les utiliser comme n'importe quelle couleur de carte (bleu, vert, violet, orange, rose). Les points pour les illusions sont calculés normalement et elles peuvent être utilisées dans des sorts de valeurs consécutives ou pour des sorts de même valeur.



Exemple : dans ce cas, l'illusion agit comme un 2 bleu et crée un sort avec les valeurs consécutives 1, 2, 3 et 4. Cela donnerait 16 points (1+5+5+5).

Exemple : dans ce cas, l'illusion agit comme un 4 vert et crée un sort à trois quatre. Cela donnerait 14 points (4+5+5).

CARTE SPÉCIALE : PRISME

Les cartes Prisme sont placées au début d'un sort. Elles n'ajoutent pas de points à la valeur du sort. Au lieu de cela, le joueur choisit 2 couleurs (bleu, vert, violet, orange, rose) et peut utiliser n'importe laquelle de ses cartes Sort correspondant à une des couleurs choisies comme autre couleur choisie.



Heike choisit le vert et le bleu pour son prisme dans les deux exemples. Dans l'exemple A, elle utilise le 2 et 3 vert comme 2 et 3 bleu et marque un FLAUTZ! (elle peut jouer les 5 cartes) pour 16 points (1+5+5+5). Dans l'exemple B, elle utilise le second 4 vert comme un 4 bleu et crée un sort avec trois 4 de couleurs différentes marquant 14 points (4+5+5).

Auteurs : André Schillo & Martin Müller
Illustrations & Couverture : Dominik Mayer
Logo & Iconographie : André Schillo
Traduction : Julien Duprié & Stéphane Athimon

Un grand merci à tous les testeurs, en particulier à Alexander, Hannelore, Susy, Anja et Heike !

©2018 Voodoo Games
Tous droits réservés
Voodoo Games
Schillo & Müller GbR
Zur Pappelallee 4
65474 Bischofsheim
Germany

www.voodoo-games.com

