



# Flow



EN

**RULEBOOK**

2



FR

**LIVRET DE RÈGLES**

13



DE

**ANLEITUNG**

25



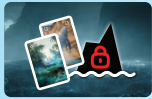
PL

**ZASADY GRY**

37



**No New Cards (\*1):** Players cannot discard Map tiles to draw new Action cards during the entire game.



**No "Support" or "Current" Cards for obstacles (\*1):** "Support" or "Current" Action cards cannot move or remove any tile with obstacles. They can still be used on other tiles.



**Single Path Boat Tile (\*1):** After setup (and potentially after placing Scenario tiles with obstacles), flip the Boat tile so that it shows the side with only one open path. You may choose the side of the board that the open path faces.



**Obstacles remain after Giant Wave (\*1):** Obstacles cannot be destroyed by Giant Waves. They will remain on the board.

**Note:** If the restrictions on Scenario cards conflict with the standard game rules, follow the restrictions provided by the Scenario cards.

## CREDITS

**Game design:** Dmitrijus Babičius, Tadas Kastanauskas, Justina Lapinskienė, Marijus Lapinskas

**Illustrations:** Gints Zilbalodis, Reinis Pētersons

**Game development:** Egils Grasmanis, Jānis Grunte

**Graphic design and layout:** Reinis Pētersons, Jānis UpiĀtis, Māris Jansons

**Rulebook editing:** Lines J. Hutter

**English proofreading:** Karl Erik Saks

**Playtesting:** Ieva Nedzinskaitė, Ignas Veršinskas, "Prototipas" Guild, Lithuanian Game Development Association, Global GameJam Event, Andrius Granickas, Inesa Granickienė, Andrius Marcinkevičius, Dominic Hoffman, Rita, Kovas, Vainius, Gabija, Adelė, Ažuolas, Upė, Ūdrys, Saulė, J, P, Mindaugas Šukys



## LIVRET DE RÈGLES

« Flow » est un jeu coopératif inspiré par le film d'animation à succès du même nom « Flow, le chat qui n'avait plus peur de l'eau ». Le jeu va vous plonger dans une aventure passionnante d'actions en temps réel, de vagues géantes et de décisions à prendre en une fraction de seconde. Vos amis et vous allez, ensemble, essayer d'aider le chat et ses improbables compagnons à revenir sur le bateau. Il y a de l'eau partout et elle monte vite. La seule chance de survie pour les animaux est de trouver une voie sûre pour nager. Cependant, le temps s'écoule vite et les vagues géantes emportent tout sur leur passage. Maintenant, seules la rapidité d'esprit et les compétences de prise de décisions de votre équipe peuvent sauver les animaux et les aider à poursuivre leur voyage en bateau avant d'avoir épuisé toutes leurs forces.

## CONTENU

### 1 plateau de jeu



### 2 dés Vague géante : 3 jetons Oiseau

1 noir et 1 blanc



### 26 cartes :

15 cartes Action



11 cartes Scénario



### 51 tuiles :

42 tuiles Carte :

Sans obstacle



Avec obstacles



1 tuile Bateau



8 tuiles Obstacle de Scénario



## APERÇU DU JEU

« Flow » est un jeu coopératif dans lequel les joueurs jouent ensemble pour relier les quatre cases Animal à la tuile Bateau au centre du plateau avant d'avoir épuisé leurs tuiles.

## MISE EN PLACE



- 1 Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- 2 Placez la tuile Bateau avec les 4 voies libres visibles au centre du plateau de jeu.
- 3 Laissez les 11 cartes Scénario et les 8 tuiles Obstacle de Scénario dans la boîte. (Ces éléments seront utilisés lorsque vous jouerez avec les scénarios.)
- 4 Mélangez les 42 tuiles Carte et placez-les face cachée en plusieurs piles à côté du plateau de jeu qui doivent rester facilement accessibles à tous les joueurs.
- 5 Placez les 3 jetons Oiseau et les 2 dés Vague géante à proximité pour qu'ils soient facilement accessibles à tous les joueurs.

**Vous aurez besoin d'un chronomètre de 1 minute pour jouer au jeu. Utilisez un téléphone ou scannez ce QR code :**



- 6 Mélangez les cartes Action et distribuez-en un certain nombre à chaque joueur en fonction du nombre de joueurs dans la partie :

<b>1 joueur :</b>	<b>3 cartes</b>
<b>2 joueurs :</b>	<b>2 cartes chacun</b>
<b>3-6 joueurs :</b>	<b>1 carte chacun</b>

Formez une pioche avec les cartes restantes face cachée pour qu'elle soit accessible à tous les joueurs.

- 7 Le joueur qui a le plus récemment vu le film « Flow, le chat qui n'avait plus peur de l'eau » joue en premier et prend le chronomètre. Si personne n'a vu le film, alors le joueur qui est allé nager le plus récemment devient le premier joueur.

## COMMENT JOUER

Le premier joueur lance le chronomètre de 1 minute pour commencer la première manche et ensuite il joue son tour.




À son tour, le joueur doit réaliser **une** des actions suivantes :

- **Piocher une tuile.**
- **Jouer une carte Action.**

Après avoir terminé l'action, c'est au joueur suivant dans le sens horaire de jouer.

### Piocher une tuile

Le joueur pioche une tuile d'une des piles face cachée et la place sur une des cases vides du plateau de jeu. Cela offre une voie sûre aux animaux pour qu'ils puissent nager jusqu'au bateau.

Si la tuile piochée est  ,  ou  , au lieu de la placer sur le plateau de jeu, le joueur peut choisir de la défausser pour piocher une carte Action qu'il prend en main. Il ne peut pas le faire si la pioche des cartes Action est vide.

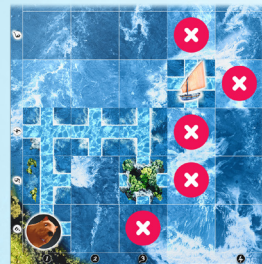
## Règles de placement des tuiles :

- 1 La tuile **doit être placée à côté d'une case Animal ou au moins à côté d'une autre tuile** sur le plateau, pour qu'elles soient reliées de manière horizontale ou verticale.



**Exemple :** la nouvelle tuile doit être placée dans n'importe laquelle des 4 cases indiquées reliées aux tuiles ou aux cases Animal sur le plateau.

- 2 Les tuiles **doivent créer une voie ininterrompue** d'eau partant d'au moins une case Animal jusqu'à la tuile nouvellement placée.



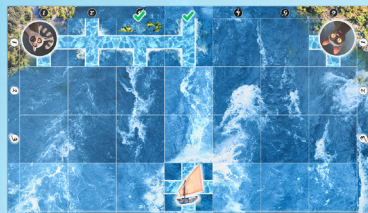
**Exemple :** bien qu'elles seraient reliées aux tuiles sur le plateau, les nouvelles tuiles ne peuvent pas être placées sur une des cases indiquées. En effet, la voie menant à une case Animal serait interrompue.

- 3 Les bords de la tuile **doivent correspondre aux bords de toutes les autres tuiles qu'elle touche**, un bord avec une voie libre doit toucher un bord avec une voie libre. Un bord sans voie libre doit toucher un autre bord sans voie libre.



**Exemple :** la nouvelle tuile, avec cette orientation particulière, ne peut pas être placée dans une des trois cases indiquées, car au moins un de ses bords ne correspondrait pas aux bords qu'elle touche.

🌊 N'importe quel bord de tuile peut toucher le bord du plateau.



**Exemple :** les tuiles peuvent être placées avec n'importe quel bord (voie libre ou pas de voie) pointant vers le bord du plateau.

🌊 Le joueur doit défausser une tuile Obstacle sans piocher de carte Action :

- s'il n'y a pas de case valide pour la placer dessus, ou
- si le **seul placement valide** amènerait à bloquer **complètement** les deux chemins d'une case Animal, avec pour effet de rendre impossible la construction d'une voie ininterrompue jusqu'au bateau.

🌊 Après avoir retiré une ou plusieurs tuiles du plateau (par exemple, suite à la phase Vague géante ou aux effets de cartes), toutes les autres cartes **restent sur le plateau**, même si elles n'ont pas une voie ininterrompue vers une case Animal.

**Important :** le joueur ne peut piocher une tuile qu'après que le joueur précédent a terminé son tour.

## Jouer une carte Action

Le joueur joue une carte Action de sa main et réalise son effet. Ensuite, il défausse la carte face visible, sauf pour la carte « Eaux calmes » qui sera défaussée après la prochaine phase Vague géante.

**À moins que le contraire ne soit indiqué, les joueurs peuvent toujours échanger des informations sur les cartes qu'ils ont en main.**

## Phase de Vague Géante

Vous devez toujours avoir un œil sur le chronomètre.

Lorsque la minute est écoulée, la manche est terminée et le jeu est mis en pause. Si le joueur actuel a déjà pioché une tuile, il doit

alors terminer son action comme d'habitude.

Ensuite, le joueur dont c'est le tour lance les deux dés Vague géante, retire et défausse face visible toutes les tuiles des rangées correspondantes aux chiffres et à la couleur des dés.



**Exemple :** le joueur obtient un 3 sur le dé blanc et un 2 sur le dé noir. Toutes les tuiles de la rangée blanche numéro 3 et celles de la rangée noire numéro 2 doivent être retirées.

Les Vagues géantes ne retirent pas une tuile avec un jeton Oiseau dessus. Si une tuile avec un jeton Oiseau est sur le point d'être retirée, vous devez retirer le jeton Oiseau à la place. Cependant, si la tuile avec le jeton Oiseau est la cible des deux dés Vague géante (à l'intersection des deux résultats), le jeton Oiseau et la tuile sont tous les deux retirés (voir Cartes Action page 20).

Une fois les tuiles retirées et défaussées face visible, relancez le chronomètre et commencez une nouvelle manche. C'est au joueur suivant dans le sens horaire de jouer.

## FIN DE LA PARTIE

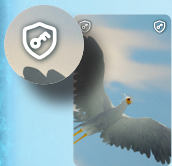
**Condition de victoire :** les joueurs remportent la partie quand toutes les cases Animal sont reliées à la tuile Bateau par une ou plusieurs voies d'eau ininterrompues à la fin du tour d'un joueur.

**Condition de défaite :** les joueurs perdent la partie, quand au début du tour d'un joueur, il ne reste plus de tuiles à piocher et qu'il n'y a pas de cartes Action à jouer.

## CARTES ACTION



**Soutien (\*3)** : retirez et défaussez une tuile du plateau de jeu, sauf la tuile Bateau.



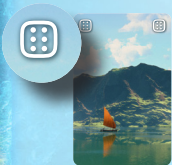
**Oiseau (\*3)** : placez un jeton Oiseau sur n'importe quelle tuile sur le plateau de jeu, sauf la tuile Bateau. Si une Vague géante touche la tuile qui a un jeton Oiseau dessus, alors retirez le jeton Oiseau au lieu de la tuile. Une tuile ne peut avoir qu'un seul jeton Oiseau sur elle.



**Courant (\*3)** : prenez une tuile du plateau de jeu, sauf la tuile Bateau et placez-la sur une nouvelle case vide. La tuile doit être placée en respectant les règles de placement des tuiles, à l'exception que la tuile n'a pas besoin de créer une voie ininterrompue vers une case Animal.

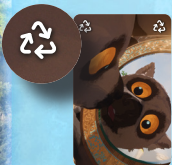


**Pêcher (\*2)** : retournez **2 tuiles** sur les piles de tuiles à piocher. Lors des prochains tours, les joueurs pourront choisir de piocher 1 de ces tuiles révélées à la place de piocher dans une pile.



**Eaux calmes (\*2)** : lors de la prochaine phase de Vagues géantes, ne lancez que 1 seul dé au lieu des 2. Le joueur lançant le dé choisit le dé qu'il va lancer.

**Remarque** : une seule carte « Eaux calmes » peut être jouée par manche de 1 minute.



**Retour (\*2)** : choisissez n'importe laquelle des tuiles défaussées auparavant et placez-la sur le plateau en respectant les règles de placement. Vous ne pouvez pas jouer cette carte s'il n'y a pas de tuiles défaussées.

## JOUER AVEC DES CARTES SCÉNARIO

Les cartes Scénario sont un élément clé du jeu, et elles vont vous apporter ainsi qu'à vos amis de la variété, de la profondeur et des surprises passionnantes. Certaines cartes introduisent des Obstacles de Scénario sur le plateau, alors que d'autres imposent des restrictions qui rendent le jeu plus stimulant et plus complexe. Nous vous conseillons d'utiliser les cartes Scénario après avoir joué votre première partie.

### Mise en place supplémentaire

Après avoir préparé le jeu, réalisez ces 2 étapes supplémentaires de mise en place :

1. Placez les 8 tuiles Obstacle de Scénario à proximité. Elles ne seront utilisées que pour certaines cartes Scénario.
2. Mélangez les 11 cartes Scénario et placez-les à côté du plateau de jeu pour former une pioche face cachée.
3. Mettez-vous d'accord sur le niveau de difficulté et piochez le nombre de cartes Scénario indiqué.

Très facile	1 carte Scénario
Facile	2 cartes Scénario
Moyen	3 cartes Scénario
Difficile	4 cartes Scénario
Très difficile	5 cartes Scénario
Inimaginable !	6 cartes Scénario

4. Placez la (les) carte(s) Scénario piochée(s) face visible à côté du plateau. Continuez à jouer la partie comme d'habitude et suivez les règles de chaque carte Scénario.

## CARTES SCÉNARIO



**Obstacles de Scénario (x4) :** prenez 2 tuiles Obstacle de Scénario. Pour chacune de ces tuiles, lancez les 2 dés Vague géante pour déterminer leur position. Par exemple, si le résultat obtenu indique l'intersection entre la rangée blanche numéro 3 et la rangée noire numéro 4, placez la tuile Obstacle de Scénario ici.



Relancez les dés pour un obstacle, si la case obtenue :

- est déjà occupée, ou
- est une case Animal (■□, ■■■, □■■, ■■■), ou
- rend le fait d'atteindre le Bateau avec une voie ininterrompue impossible.

**Important :** les tuiles Obstacle de Scénario sont différentes des tuiles Carte de base. Lorsque vous placez une tuile à côté d'un Obstacle de Scénario, n'importe quel bord (avec ou sans voie libre) peut toucher la tuile Obstacle.



**Pas de communication (x2) :** vous ne pouvez pas communiquer entre vous, sauf pendant la phase Vague géante. Si vous avez pioché les deux cartes « Pas de communication », défaussez-en une des deux et piochez une nouvelle carte Scénario.



**Une carte Action par manche (x1) :** le groupe ne peut jouer qu'une seule carte Action par manche.



**Pas de nouvelles cartes (x1) :** les joueurs ne peuvent pas défausser de tuiles Carte pour piocher de nouvelles cartes Action pendant toute la partie.



**Pas de cartes « Soutien » ou « Courant » pour les obstacles (x1) :** les cartes Action « Soutien » et « Courant » ne peuvent pas déplacer ou retirer les tuiles Obstacle. Elles peuvent toujours être utilisées sur les autres tuiles.



**Tuile une Seule Voie vers le Bateau (x1) :** après la mise en place (et après avoir potentiellement placé les tuiles Obstacle de Scénario), retournez la tuile Bateau sur le côté où il n'y a qu'une seule voie libre. Vous pouvez choisir le côté vers lequel la voie libre pointerait.



**Les obstacles restent après la Vague géante (x1) :** aucune tuile Obstacle ne peut être détruite par les Vagues géantes. Elles resteront sur le plateau.

**Remarque :** si les restrictions sur les cartes Scénarios entrent en conflit avec les règles du jeu de base, alors suivez les restrictions fournies par les cartes Scénario.

## CRÉDITS

**Auteurs :** Dmitrijus Babičius, Tadas Kastanauskas, Justina Lapinskienė, Marijus Lapinskas

**Illustrations :** Gints Zilbalodis, Reinis Pētersons

**Développement du jeu :** Egils Grasmanis, Jānis Grunte

**Conception graphique et mise en page :** Reinis Pētersons, Jānis Upītis, Māris Jansons

**Rédaction des règles :** Lines J. Hutter

**Relecture des règles anglaises :** Karl Erik Saks

**Traduction des règles françaises :** Stéphane Athimon

**Relecture des règles françaises :** Natacha Athimon-Constant

**Testeurs du jeu :** Ieva Nedzinskaitė, Ignas Veršinskas, « Prototipas » Guild, Lithuanian Game Development Association, Global GameJam Event, Andrius Granickas, Inesa Granickienė, Andrius Marcinkevičius, Dominic Hoffman, Rita, Kovas, Vainius, Gabija, Adelė, Ažuolas, Upė, Ūdryš, Saulė, J, P, Mindaugas Šukys



## ANLEITUNG

*Flow ist ein rasantes kooperatives Echtzeitspiel, basierend auf dem gleichnamigen erfolgreichen Animationsfilm. Ein spannendes Abenteuer mit heimtückischen Riesenwellen und schnellen Entscheidungen. Gemeinsam helfe ihr der Katze und ihren drei ungleichen Freunden, einen Weg zurück zum Boot zu finden – denn das Wasser ist überall und steigt schnell. Findet einen sicheren Weg, den unsere kleinen Freunde schwimmen können! Und beeilt euch, denn die Zeit ist knapp und die Riesenwellen drohen alle Fluchtwege wegzuspülen. Nur ihr könnt die Tiere retten, bevor ihnen die Kraft ausgeht. Seid schlau und schnell, damit sie ihre Reise mit dem Boot fortsetzen können.*

