FLY AWAY

FIND YOUR PLACE

Un jeu de cartes pour 2 à 5 amateurs d'oiseaux à partir de 8 ans

LIVRET DE RÈGLES

Quand les journées se font plus courtes et qu'un vent frais se lève et balaye les champs, les oiseaux migrateurs se rassemblent dans le ciel pour partir vers le sud. Chaque oiseau cherche alors sa place au sein des formations en V, car les meilleures positions permettront d'économiser une énergie précieuse. Reste que la coopération entre espèces n'est pas toujours acquise. Aussi quand la formation vacille, la volée devra compter sur une planification efficace si elle veut arriver saine et sauve. Préparez-vous au départ en organisant bien la migration de vos oiseaux ! Faites preuve de prévoyance et anticipez les besoins des différentes espèces pour leur permettre de surmonter les épreuves du voyage et d'arriver à bon port.

MATÉRIEL



65 cartes Oiseau
(5 espèces différentes)



20 cartes Objectif
de 4 types différents



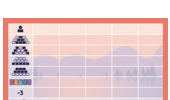
11 cartes Pénalité



5 aides de jeu



1 carte Oiseau de tête

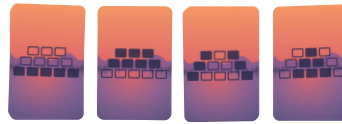


1 bloc de score

MISE EN PLACE

Si vous êtes moins de cinq joueurs pour cette partie, commencez par trier les cartes Oiseau en mettant de côté toutes celles sur lesquelles figurent un symbole 👤 indiquant un nombre supérieur au nombre de joueurs. Si vous êtes cinq joueurs, utilisez toutes les cartes Oiseau. Remettez les cartes mises de côté dans la boîte. Mélangez celles que vous conservez pour former une pile de cartes face cachée.

Triez les **cartes Objectif** en fonction de leur type et constituez une pile pour chacun d'entre eux. Mélangez chacune des quatre piles.



Chaque joueur reçoit une carte Objectif de chaque pile, soit un total de 4 cartes. Il en choisit alors 3 qu'il souhaite conserver et les place face visible devant lui. Remettez les cartes non retenues ainsi que les cartes Objectif restantes dans la boîte.

Faites le bon choix ! Votre sélection de cartes sera décisive, car certaines se combinent mieux que d'autres. Vous trouverez plus d'informations sur le décompte des points à la rubrique **Décompte des points,** page 21.

> Pour votre **première partie**, nous vous conseillons de ne garder que 2 cartes Objectif.

Une **aide de jeu** est disponible pour chaque joueur. Le joueur ayant vu le plus récemment un oiseau commence la partie et reçoit la carte **Oiseau de tête.**

À l'aide des cartes Oiseau, vous allez constituer au centre de la table une formation en V s'élargissant vers le bas. Placez à cet effet 3 cartes face visible dans la rangée supérieure, 4 dans la rangée du milieu et 5 dans la rangée inférieure. Il s'agit là de la réserve dans laquelle vous piocherez vos cartes au cours de la partie.



BUT DU JEU

Choisissez vos cartes Oiseau et placez-les dans votre volée de façon à obtenir le plus de points possible. Ce sont vos cartes Objectif qui vous apporteront des points à la fin de la partie. Le joueur qui parvient à les combiner au mieux en plaçant ses cartes Oiseau le plus astucieusement possible remporte la partie.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

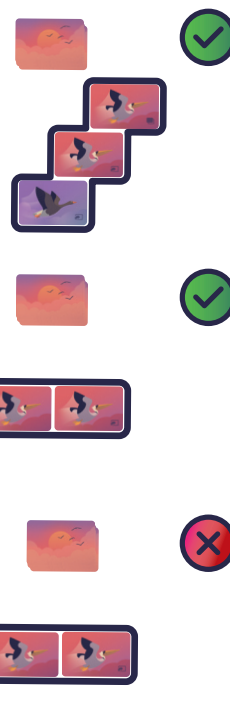
Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. À leur tour, les joueurs prennent des cartes Oiseau dans la réserve et les placent dans leur volée personnelle **sans en modifier l'agencement.** On joue jusqu'à ce que tous les joueurs aient assemblé une formation complète, en sachant que ceux qui prendront trop de temps s'exposeront à des pénalités.

TOUR DE JEU

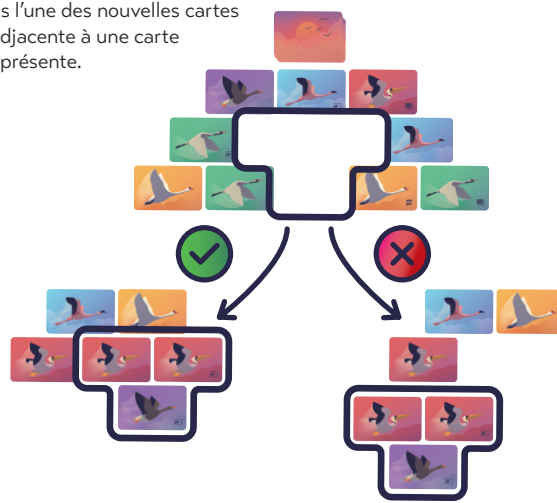
À votre tour, prenez dans la réserve 1 à 3 cartes Oiseau adjacentes.

Vous pouvez choisir des cartes issues de rangées différentes à condition qu'elles soient voisines les unes des autres.

Placez ensuite les cartes choisies dans votre volée personnelle en reproduisant **exactement leur disposition initiale** dans la réserve.



Vous pouvez librement décider où les placer dans votre volée en respectant cependant ces deux règles essentielles : vous ne devez recouvrir aucune carte actuellement présente dans votre volée et devez vous assurer qu'au moins l'une des nouvelles cartes est adjacente à une carte déjà présente.



Le placement des nouvelles cartes influe sur la position au sein de la formation des cartes préalablement placées. À la fin de la partie, la formation de votre volée doit ressembler exactement à celle de la réserve : 3 rangées avec 3 cartes dans la rangée supérieure, 4 dans la rangée du milieu et 5 dans la rangée inférieure.

Après avoir placé les cartes dans votre volée, remplissez les espaces vides de la réserve en piochant dans la pile de cartes Oiseau. C'est ensuite au joueur suivant.

FIN DE LA PARTIE

Quand un joueur place la 12e carte Oiseau dans sa volée, la partie s'achève pour lui. Les joueurs suivants terminent normalement le tour en cours jusqu'à ce que le joueur à droite de l'oiseau de tête ait joué.

La partie continue ensuite jusqu'à ce que tous les joueurs aient terminé leur volée, avec une différence de taille : désormais, tous ceux qui n'ont pas encore terminé prennent une **carte Pénalité** au début de leur tour.

Une fois que tous les joueurs possèdent une volée complète, ils activent simultanément les **pouvoirs spéciaux** de leurs cartes Oiseau avant de passer à la phase de décompte des points.

POUVOIRS SPÉCIAUX

Certaines cartes Oiseau possèdent des pouvoirs spéciaux qui peuvent être utilisés une fois par carte à la fin de la partie. Il existe trois pouvoirs différents :

ÉCHANGER
Cette carte peut échanger sa place avec une carte de votre choix dans votre volée.

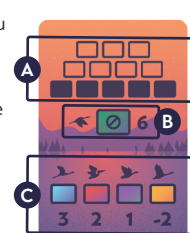
RETOURNER
Cette carte peut être retournée pour qu'elle soit exclue du décompte.

DOUBLER
Cette carte double les points qu'elle apporte à chaque carte Objectif, même lorsque ces points sont négatifs. Ce pouvoir n'est donc pas facultatif.

Une fois que tous les joueurs ont activé leurs pouvoirs spéciaux, passez au décompte des points.

DÉCOMPTE DES POINTS

Procédez au décompte des points pour chaque carte Objectif que vous avez conservée au début de la partie. Elles se présentent de la manière suivante :



A La **zone de score** présente en gris les cartes Oiseau concernées par cette carte Objectif. Les autres cartes ne sont pas prises en compte.

B Le symbole figurant au centre de la carte indique le nombre de points que vous recevez si **aucune carte de l'espèce représentée n'est présente dans la zone de score.**

C Le **tableau des points** dans la partie inférieure de la carte indique combien de points chaque carte d'une espèce donnée apporte si elle se trouve dans la zone de score.

Vous recevez en outre 10 points si chaque espèce d'oiseaux est présente au moins une fois dans votre volée. Vous recevrez même 20 points si chaque espèce y est présente deux fois.

Saisissez enfin les points négatifs figurant sur les **cartes Pénalité** que vous avez reçues.

Utilisez le bloc de score pour noter les points et additionnez-les. Le joueur ayant le score le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a obtenu le plus de points grâce à une seule carte Oiseau qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Après quelques parties, vous aurez peut-être envie de **relever la difficulté.** Il vous suffira pour cela de garder **les 4 cartes Objectif** que vous recevez pendant la mise en place.

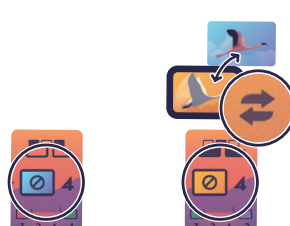
EXEMPLE DE DÉCOMPTE DES POINTS

Pouvoirs spéciaux

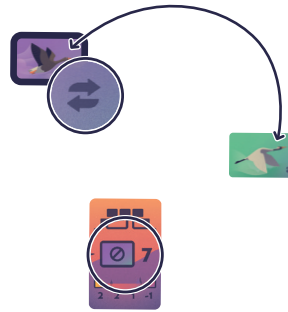
1. *Nils a terminé sa volée et active ses pouvoirs spéciaux.*



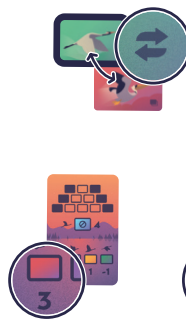
2. *Il commence par utiliser le pouvoir du cygne orange pour échanger sa position avec celle du flamant bleu afin de faire d'une pierre deux coups en satisfaisant les conditions de la première et de la troisième carte Objectif.*



3. *Il utilise ensuite le pouvoir de l'oie cendrée violette pour échanger sa position avec celle de la grue verte en bas à droite.*



4. *Comme la première carte Objectif apporte 3 points pour chaque pélican rouge sur un bord extérieur et que la troisième carte Objectif apporte 3 points pour chaque grue verte* ***ne se trouvant pas*** *sur une bordure extérieure, Nils choisit de les échanger grâce au pouvoir . Grâce à sa pouvoir , le pélican rouge marque désormais même le double de points.*



5. *L'oie cendrée violette au milieu de la rangée supérieure annule le bonus de la deuxième carte Objectif et apporte en outre 3 points négatifs avec la troisième. Aussi Nils choisit-il de la retourner grâce à son pouvoir . Nils décide d'ignorer les autres pouvoirs .*



Décompte des points

1. *Carte Objectif 1:* ***4 + 6 + 2 + 2 – 2 = 12 points.***
2. *Carte Objectif 2:* ***7 + 2 + 6 + 0 – 3 = 12 points.***
3. *Carte Objectif 3:* ***4 + 3 + 4 + 1 – 2 = 10 points.***
4. *Nils a réussi à placer dans sa volée deux représentants de chaque espèce et reçoit en conséquence 2 x 10 =* ***20 points.***
5. *Il a dû prendre une carte Pénalité et note donc* ***-3 points.***
6. *Nils additionne ses points et obtient un joli score total de* ***51 points.***



CRÉDITS

© 2026 HUCH!

Conception : Aaron Kempkes
Illustrations : Till Förster
Graphismes : Fiore GmbH
Rédaction des règles : Fabian Rauch
Traduction et relecture : Tilman Chazal et Matthieu Emont pour The Geeky Pen

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
ALLEMAGNE

info@hutter-trade.com
www.hutter-trade.com

Remerciements de l'auteur

FLY AWAY est mon premier jeu édité. Il n'aurait pu voir le jour sans ma sœur, Amber. Elle est la voix de la raison pour moi et la seule personne au monde qui ne cesse de croire en moi même quand moi je ne crois plus en moi.

J'aimerais remercier les testeurs de Lincoln pour Mana Games et en particulier : Eric, Julia, Cody, Justin, Greenleaf, Mark, Kate, Remy, Kyra, Micah, Ace, Kendall, Claire, Madison, Sam, Dom, Dave, Alma, Sam, Jaimie, Drake et Josh M.

Merci également à Erik S., Benny S., Ammon A., Devon M., Andrew S., Joshua B., Mads F., Matt S., Matt C., Jason M., Marissa, Chris B., Becky et Daniel S., ainsi qu'à mes amis de Fastaval et GPGF, Mana Games, The Game Shoppe, Hobbytown, Spielbound et à l'équipe de Studiogiochi pour avoir cru en mes jeux et m'avoir donné une bonne raison de visiter Venise. Quant à ceux que je n'ai pas cités : les limitations de place ne peuvent effacer l'impact que vous avez eu sur ma vie. Place au jeu !