



Qui sera le plus **FARFELU ?**

La famille d'extraterrestres Wopono débarque sur terre !

Leur arrivée provoque un bouleversement dans la région. La folie s'empare des habitants, jusqu'à modifier leur apparence terrienne. Ces mutations sont la cause directe de l'énergie émise par les cubes planant au dessus des formations céréalières.

Prenez part à cette folle aventure qui se passe chez vous.

But du jeu

Défiez vos amis dans le jeu le plus farfelu ! Déplacez votre personnage dans le quartier afin de récupérer 5 cartes. Avec celles-ci, réalisez un récit pour remporter les médailles de l'histoire la plus réfléchie, drôle ou timbrée !

Par un jeu de vote, gagnez la manche en cumulant le plus de médailles !

Le grand gagnant de la partie est celui qui obtient le meilleur score.

Le jeu où la seule limite, c'est vous.



Mise en place !

Organisez les **4 tuiles lieu** comme vous le souhaitez, à côté disposez les cartes correspondantes. Il est possible de positionner les **tuiles lieu** différemment en fonction de la difficulté. Choisissez **une carte personnage** et placez **le pion joueur** de sa couleur sur la tuile . Puis placez **le cube** de votre couleur sur **la tuile score** en rangée 1. Mélangez la pioche des **5 cartes défis** et c'est parti !



Avant de commencer !

Il va falloir déterminer le premier joueur !

Comment ?

En votant !

Voir page 4

Le jeton premier joueur

Par la suite, celui qui remporte la médaille dorée, devient le premier joueur de la manche suivante.

Les 5 phases d'une manche

Le nombre de défi définit la durée de jeu, comptez 15 min par défi.



Défi



Course



Récit



Vote



Médaille

1. Phase défi



Le premier joueur dévoile une **carte défi** au hasard, elle fixe l'objectif pour tous les joueurs durant cette manche.



Défi Zen

Pendant la phase récit, utilisez toutes vos cartes.

Retirez la médaille rouge pour cette manche.



Défi Farfelu

Pendant la phase récit, utilisez toutes vos cartes.

Gardez uniquement la médaille dorée pour cette manche.



Défi Mime

Racontez votre récit sans parole.

Seuls les bruitages, la musique, le mime ... sont autorisés.



Défi Caché

Avant la phase récit, donnez votre main à votre voisin de gauche face cachée.

Dévoilez vos cartes une par une, en gardant votre nouvelle main face cachée.



Défi Thème imposé

Avant votre récit, votre voisin de gauche vous donne face visible, une carte lieu de son choix.

Commencez votre récit par cette carte.



2. Phase course



Cette phase permet de récolter **5 cartes lieu** en 5 tours.

Voici les actions disponibles durant un tour !



Le déplacement

sur une tuile voisine (*diagonales incluses*). Cette action **est obligatoire**. Piochez une carte lieu de cette tuile.

Une fois la phase terminée, les pions joueurs restent sur la tuile actuelle.



Un véhicule

joué permet d'avoir un déplacement supplémentaire.

Défaussez-la, puis piochez une carte lieu de cette tuile.

Les cartes véhicules peuvent aussi servir dans la phase récit.



Les événements

se jouent durant le tour du joueur.

Si à la fin de la phase, il vous reste des cartes événements, défaussez-les. Puis piochez le même nombre de cartes, correspondant à la pioche d'origine des cartes défaussés.



Les cartes événements



Montrez cette carte, puis piochez une carte résidence.



Déplacez une tuile lieu durant la phase course avec ou sans pions joueurs. Une fois jouée, défaussez-la.



Montrez cette carte, puis piochez une carte parc.



Vous pouvez voter pour une ou deux personnes durant la phase vote. Une fois le vote réalisé, défaussez-la.



Montrez cette carte, puis piochez une carte chantier.



Un joueur est sur la même tuile que vous ? Piochez une carte lieu au hasard, il aura l'obligation de conclure son récit avec. Une fois jouée, défaussez-la.



Montrez cette carte, puis piochez une carte supermarché.



Un joueur est sur la même tuile que vous ? Donnez-lui une de vos cartes, puis piochez une des siennes. Une fois jouée, défaussez-la.

3. Phase récit



Selon le défi, chacun raconte son récit en utilisant **toutes ses cartes**, le premier joueur commence.

L'interprétation des cartes peut être :

	=		Exacte		Proche		Subtile
		Malle		Coffre		Mal ressenti	
						Mâle genre	
						Boîte de nuit	
						Avoir du Coffre	
						Etc ...	



Laissez vos cartes alignées devant vous pour permettre aux autres joueurs de se rappeler votre histoire durant le vote.

4. Phase vote



Vous allez devoir attribuer **les médailles**, le premier joueur les regroupe selon le défi, puis il annonce à haute voix le thème de la médaille et demande aux joueurs de voter.



1. La prise de décision
Dès que vous savez pour qui voter, posez une main sur la table. Il n'est pas permis de voter pour soi. Le premier joueur vote aussi.



2. Le vote
Quand tout le monde a posé sa main, dites «1, 2, 3» et pointez du doigt le joueur pour qui vous votez. L'égalité est permise.

5. Phase remise des médailles



Selon les votes, attribuez les points zap en déplaçant le cube des joueurs sur la tuile score.



-1 Zap
Le récit le plus **Décevant**



+1 Zap
Le récit le plus **Réfléchi**



+1 Zap
Le récit le plus **Rigolo**



+1 Zap
Le récit le plus **Farfelu**

À la fin de cette manche, glissez toutes les cartes jouées sous leur tas de pioche respectif.