

BUT DU JEU

Tente de cumuler un maximum de points avec les étoiles actives de tes cartes FLIP en remportant des plis et en choisissant judicieusement tes points. Mais attention, tu devras peut-être retourner certaines de tes cartes FLIP !

MISE EN PLACE

FIGURE 1



- Chaque joueur prend un set de 10 cartes de score FLIP et les dispose en 2 rangées de 5, face numérotée visible, dans l'ordre croissant devant lui. Voir figure 1.
- Chaque joueur reçoit également 4 cartes Twhist (voir Cartes Twhist). Les joueurs décident ensemble si ces cartes seront posées à découvert (plus tactique), ou gardées secrètes en main (plus difficile).
- Mélange les cartes numérotées (-1 à 5) et distribue-les face cachée, en parts égales, à tous les joueurs. Pour un jeu à 3 ou 5 joueurs, retourne la 31^e et la 32^e carte pour l'annoncer à tout le monde. Ces cartes ne participent pas au jeu.

JOUER ET S'ADAPTER

Le joueur à gauche du donneur démarre en posant une carte face visible sur la table. Ensuite, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur posant une carte face visible à son tour, créant ainsi une pile centrale de 4 cartes par pli pour un jeu à 4 joueurs (ou 3 cartes pour un jeu à 3 joueurs et 5 cartes pour un jeu à 5 joueurs).

Si possible, les joueurs doivent suivre la couleur et placer une carte numérotée de la même couleur que la carte initiale jouée. S'ils ont plusieurs cartes de cette couleur, ils choisissent celle qu'ils préfèrent. Pas de carte de la bonne couleur ? Pas grave ! Tu peux poser une carte numérotée d'une autre couleur, mais tu ne gagneras pas le tour.

Si aucune carte Twhist n'est jouée, celui qui a mis la carte la plus haute dans la couleur initiale remporte le tour et joue la première carte pour commencer le tour suivant.

CARTES TWHIST

Les cartes Twhist peuvent être jouées n'importe quand, même si tu as une carte de la bonne couleur en main. Si c'est toi qui ouvres le tour avec une carte Twhist, c'est au joueur suivant de choisir la couleur initiale de ce tour. Et ça continue comme ça pour les autres joueurs !



CARTE GAGNANT DU TOUR

Cette carte te fait gagner le tour ! Tu es alors le premier à choisir 1 ou 2 cartes de la pile centrale pour marquer des points (voir Marquer des points), sauf si une carte Voleur a aussi été jouée. En plus, tu commenceras le tour suivant, sauf si une carte Pole Position entre en jeu.



CARTE VOLEUR

Cette carte permet de voler le pli, ce qui signifie que le joueur qui la joue sera le premier à choisir 1 ou 2 cartes de la pile centrale, même si une carte Gagnant du Tour a été jouée. Par contre, ce joueur ne commence pas le tour suivant. C'est celui qui a la carte de valeur la plus haute dans la couleur principale, ou celui qui a joué la première carte Gagnant du Tour, qui entame le tour suivant, sauf si une carte Pole Position est jouée.



CARTE POLE POSITION

Le premier joueur à poser cette carte commence toujours le tour suivant, peu importe qui a gagné le pli en cours.



CARTE PASSE

Ce joueur passe son tour et n'a donc pas à retourner de carte FLIP pendant ce tour.



CETTE ICÔNE INDIQUE QUE CET ÉLÉMENT DU JEU AIDE À RENFORCER TON ADAPTABILITÉ!

ATTENTION !

Si plusieurs cartes Twist sont jouées dans le même tour, voici les règles à suivre :

- Si plusieurs cartes Twist identiques sont jouées, c'est la première qui a été posée qui pourra activer son pouvoir.
- Si la carte Gagnant du Tour, la carte Voleur et la carte Pole Position sont toutes jouées, la carte Gagnant du Tour perd son pouvoir. Le joueur avec la carte Voleur choisit en premier les cartes pour retourner les cartes FLIP, et le joueur avec la carte Pole Position commencera le tour suivant.
- Si tous les joueurs ont joué la carte Passe, ces cartes sont retirées du jeu, et c'est le joueur qui a ouvert ce tour qui commencera également le suivant.
- Pour toutes les autres combinaisons de cartes Twist, il n'y a pas d'interaction entre elles ni avec leurs pouvoirs.
- Les cartes Twist n'ont aucune valeur et n'affectent donc pas le score final.

MARQUER DES POINTS

À chaque pli, le gagnant du tour DOIT choisir 1 ou 2 cartes numérotées (si disponibles) dans la pile centrale et additionner les valeurs des cartes sélectionnées (si 2 cartes sont choisies). Il doit ensuite retourner la carte FLIP correspondant à la somme des cartes choisies. En parallèle, tous les autres joueurs (sauf ceux ayant joué une carte Passe) DOIVENT retourner la carte FLIP correspondant à la somme des cartes numérotées restantes. S'il ne reste plus de cartes numérotées, aucune carte FLIP ne doit être retournée. Après chaque pli, toutes les cartes de la pile centrale sont placées sur une pile de défausse.

REMARQUE

- Si la somme est inférieure à -1, tu dois retourner la carte FLIP avec -1.
- Si la somme est supérieure à 8, tu dois retourner la carte FLIP avec 8.

Le nombre total d'étoiles visibles sur la face étoilée des cartes FLIP représente les points que chaque joueur a actuellement gagnés.

ATTENTION !

Il se peut que tu doives retourner une carte FLIP du côté de son numéro ! Dans ce cas, tu perdras les points que tu avais déjà gagnés. Bien sûr, tu pourras peut-être la retourner plus tard du côté des étoiles ... et ainsi de suite.

EXEMPLE

SCORE AU DÉBUT DU PLI



JOUEUR 3 GAGNE LE PLI



Le gagnant du pli choisit



Tous les adversaires reçoivent



SCORE APRÈS LE PLI



FIN DU JEU

Le jeu se termine une fois le dernier tour joué et les dernières cartes FLIP retournées. Les joueurs comptent alors les étoiles actives sur la face étoilée de leurs cartes FLIP.

LE GAGNANT !

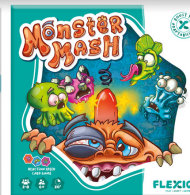
Le joueur avec le plus d'étoiles actives sur ses cartes FLIP remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le plus de cartes avec des étoiles actives qui gagne.



CETTE ICÔNE INDIQUE QUE CET ÉLÉMENT DU JEU AIDE À RENFORCER TON ADAPTABILITÉ !

DÉCOUVREZ TOUS NOS JEUX SUR WWW.FLEXIQGAMES.COM

JEUX
DE CARTES
VITESSE DE
RÉACTION



JEUX DE
CARTES
TACTIQUE



JEUX
DE DÉS
VITESSE DE
RÉACTION



JEUX DE
MÉMOIRE
'FLEX'



JEUX DE
STRATÉGIE
RAPIDE



JEUX DE
PLATEAU
TACTIQUE



FLEXIQ
PLAY • ADAPT • GROW