

Flip' Rando

Erwann Dupont-Romano



19 décembre 2022
v1.0.0

Table des matières

Introduction	2
Matériel	2
But du jeu	2
Mise en place	2
Premier joueur	2
Le déroulement de la partie	2
Le tour d'un joueur	2
La fin de la manche	3
Fin de partie	3
Comptage des points	3
Décompte final	3

Introduction

Matériel

Ce jeu est composé de :

But du jeu

Mise en place

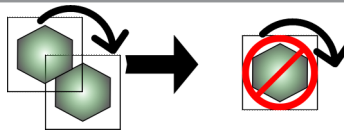
____ Premier joueur ____

Le déroulement de la partie



La partie se déroule en 15 manches, durant lesquelles chaque joueur va jouer un tour.

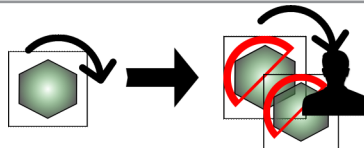
____ Le tour d'un joueur ____

Le tour de jeu se divise en 3 phases successives, où le joueur :




Peut retourner deux tuiles

Durant cette phase **facultative**, le joueur peut retourner deux tuiles actives  sur leur face *bloquée*. Dans ce cas, il retourne une tuile active  sur sa face *active*.



Doit jouer une tuile

Durant cette phase **obligatoire**,

1. le joueur choisit une tuile active  et la retourne sur sa face *bloquée*,
2. puis il joue l'action correspondante, en appliquant le multiplicateur associé.
3. Tous les joueurs retournent cette tuile et une autre

A COMPLETER: EXEMPLE



Peut jouer une carte

Durant cette phase **facultative**, le joueur peut jouer une carte de sa main.

Une fois que le joueur a joué son tour, c'est au tour du joueur à sa gauche. Une fois que tous les joueurs ont joué leur tour, passer à l'étape de fin de manche.

La fin de la manche

Pour marquer la fin de la manche, déplacer le **compteur de manche** d'une case et appliquer l'effet :



— : retournez toutes vos tuiles sur la face *active*, sauf une sur sa face *bloquee*



— : écartez définitivement une de vos tuiles



— : profitez d'un tour de répit, rien ne se passe



— : choisissez entre donner une carte à votre voisin de gauche ou perdre **3 points**



— : choisissez entre diminuer de 1 un des multiplicateur ou perdre **3 points**

Fin de partie

Comptage des points

Décompte final
