

# Flip' Rando

Erwann Dupont-Romano



20 décembre 2022  
v1.0.0



















# Table des matières

Introduction . . . . .	2
Matériel . . . . .	2
But du jeu . . . . .	2
Mise en place . . . . .	3
Premier joueur . . . . .	4
Le déroulement de la partie . . . . .	4
Le tour d'un joueur . . . . .	4
La fin de la manche . . . . .	5
Détail des actions . . . . .	5
Fin de partie . . . . .	8
Décompte final . . . . .	8
Les points d'obstacles . . . . .	9
Les points de cartes . . . . .	9

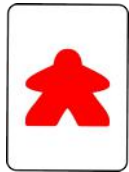
## Introduction

## Matériel


Ce jeu est composé de :

- 18x jetons obstacles , recto verso, répartis en 6 couleurs ( , , , , ,  ). D'un côté des valeurs, de l'autre des obstacles. Les valeurs rapportent des points directement, les obstacles en fin de partie.
- 3x marqueurs d'obstacle , avec les différents obstacles que vous pouvez rencontrer ( , ,  )
- 15x jetons meteo , qui permettent de mesurer le temps qui passe.
- 6x randonneurs, avec des couleur différentes ( , , , , ,  )
- 66x cartes recto-verso. Les cartes sont construites ainsi :



- \* le verso  comporte un randonneur de couleur. Il permet d'indiquer le randonneur qui va se déplacer






- \* le recto  comporte deux informations : au centre, l'effet immédiat et dans les coins les informations de points en fin de partie.

- un plateau central, divisé en plusieurs zones.

De plus, chaque joueur possède :

- un plateau pour indiquer les multiplicateurs d'actions.
- 9 jetons de son esprit

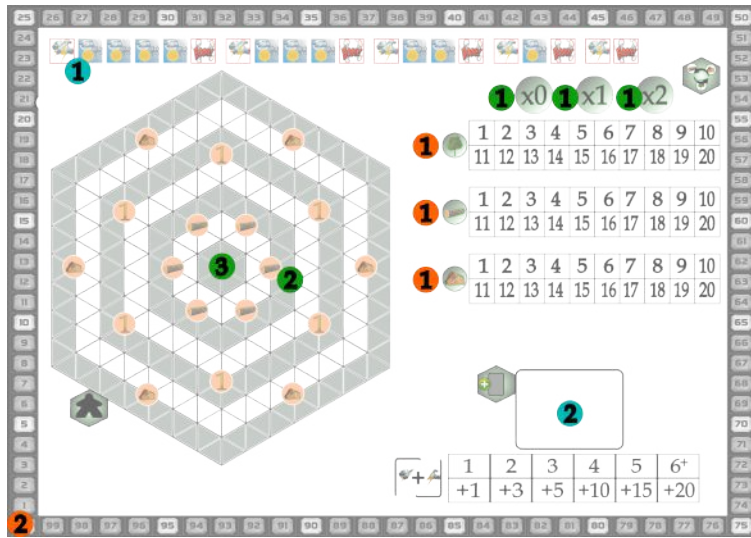


- 6 tuiles recto-verso , une pour chaque action possible. D'un côté, l'action est accessible (tuile active  ), de l'autre l'action est bloquée (tuile bloquée  ).

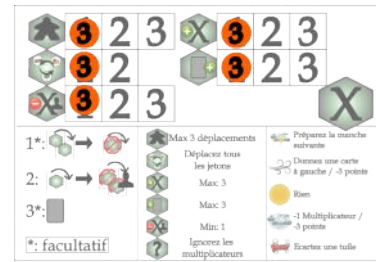
## But du jeu

Le but de est de faire rebondir des randonneurs sur des obstacles pour marquer un maximum de points. Le joueur qui aura le plus de points à la fin de la partie remporte la partie.

## Mise en place






(a) Le plateau central








(b) Le plateau de chaque joueur

FIGURE 1 – Les plateaux

Pour mettre en place le jeu, procédez ainsi :

- Mélangez les 15 jetons meteo , et placez en 10 sur la piste de météo, aux emplacement prévu à cet effet ( **1** )
- Mélangez les trois marqueurs d'obstacle , et placez-en un sur chaque emplacement ( **1** )
- Mélanger tous les jetons obstacles , et placez les sur les emplacement prévu, avec la face correspondante visible ( **2** ). Ainsi, vous devez avoir un jeton de chaque couleur sur chaque niveau, avec :
  - \* Les *rochers* à l'extérieur
  - \* les *1* sur le niveau intermédiaire
  - \* les *troncs* sur le niveau intérieur
- Placez les randonneurs sur les six portions de chemins les plus au centre ( **3** )
- Mélangez toutes les cartes, distribuez-en 3 à chaque joueur, et placez la pioche, **randonneur vers le haut**, sur l'emplacement prévu ( **2** )




Une fois le plateau central mis en place, choisissez un esprit que vous incarnerez ( , , , ,  ). Puis :

- prenez le plateau correspondant
- prenez les 9 jetons correspondants, et répartissez les ainsi :

\* Placez en un à côté de chaque piste d'obstacle ( **1** )

\* Placez en un sur la piste de score ( **2** )

\* Placez un jeton sur chaque multiplicateur, sur la case 1 ( **3** ).

— prenez les 6 tuiles  de votre esprit. Placez en une sur sa face  et toutes les autres sur la face .

### Premier joueur

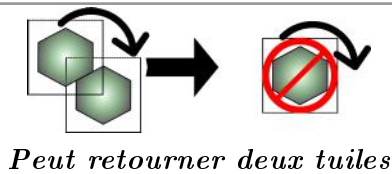
Le premier joueur est le dernier à avoir joué au flipper. Si personne n'a joué en dernier, prenez le dernier à être allé en montagne.



## Le déroulement de la partie

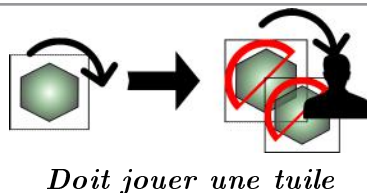
La partie se déroule en 15 manches, durant lesquelles chaque joueur va jouer un tour.

### Le tour d'un joueur


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

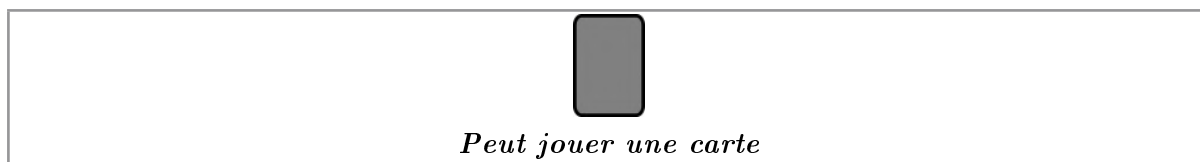


Durant cette phase **facultative**, le joueur peut retourner deux tuiles actives  sur leur face *bloquée*. Dans ce cas, il retourne une tuile bloquée  sur sa face *active*.





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 de leur choix.



Durant cette phase **facultative**, le joueur peut jouer une carte de sa main. Selon l'icône au centre de la carte, le joueur va :

1.  jouer une action supplémentaire
2.  gagner un obstacle
3. **+5** marquez des points






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 *bloquée*
-  : 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**

---

### Détail des actions

---

Toutes les actions, à l'exception du joker, suivent le même fonctionnement : l'effet est appliqué autant de fois que le valeur du multiplicateur associé.



### *Déplacer des randonneurs*

#### Important

- \* La couleur du randonneur est donnée par la carte au sommet de la pioche.
- \* Si les couleurs de l'obstacle et du randonneur sont les même, doublez la récompense.
- \* Maximum 3 déplacements par action.

Cette action va permettre de faire rebondir des randonneurs pour marquer des points. La couleur du randonneur qui se déplace est donnée par la carte au sommet de la pioche. Si les couleurs de l'obstacle et du randonneur sont les même, doublez la récompense. Pour déplacer un randonneur :





1. Déplacez le randonneur qui a la même couleur que le sommet de la pioche, en suivant le chemin, dans la direction de votre choix, jusqu'à rencontrer un obstacle
2. selon la nature de l'obstacle :
  - \* Si l'obstacle est un autre randonneur, le premier s'arrête et le deuxième part en suivant le chemin,
  - \* Si l'obstacle est le bord du terrain, le randonneur rebondit et repart dans une autre direction
  - \* Si l'obstacle est une face valeur  , marquez les points correspondants, retournez l'obstacle et faites repartir le randonneur dans une autre direction.
  - \* Si l'obstacle est une face obstacle  , augmentez le jeton sur l'échelle de l'obstacle correspondante, retournez l'obstacle et faites repartir le randonneur dans une autre direction.
3. Défaussez la carte du dessus de la pioche.

FIGURE 2 – Un exemple de déplacement

Dans cet exemple, le joueur  joue le randonneur rouge (indiqué par la carte). Le randonneur part en direction de l'obstacle vert (❶). Comme les couleurs du randonneur et de l'obstacle sont différentes, il **marque 1 point** (❷). Il change de direction (❸) pour venir heurter le randonneur bleu. Le randonneur rouge s'arrête sur l'emplacement matérialisé par un meeple vide et le bleu se met à courrir vers l'obstacle bleu (❹). Comme le randonneur et l'obstacle ont la même couleur, l'obstacle est doublé. Le joueur gagne donc **deux rochers, sur la piste**  (❺).





### *Piocher des cartes*

#### Important

La taille de la main est limitée à 3 cartes.

Piochez autant de cartes que la valeur de votre multiplicateur. Défaussez pour n'avoir que trois cartes en mains.



### *Diminuer des multiplicateurs*

Diminuez de 1 un multiplicateur d'un autre joueur. Si vous avez plusieurs actions, vous pouvez répartir vos actions comme vous voulez (le même joueur, la même piste, des joueurs différents, des pistes différentes).



### *Augmenter des multiplicateurs*

Augmentez un de vos multiplicateurs. Si vous avez plusieurs actions, vous pouvez les répartir comme vous voulez.



### *Modifier l'ordre des obstacle*

Échangez de place deux marqueurs d'obstacle  .



### *Remplacer une action*

#### Important

Ignorez les multiplicateurs.

Effectuez n'importe quelle action, une seule fois.

## Fin de partie

La partie prend fin dès le **compteur de manche** arrive à la fin de la piste de météo. Procédez ensuite au décompte des points.

## Décompte final

À la fin de la partie, deux éléments rapportent des points :




1. les obstacles heurtés pendant la partie
2. les cartes jouées

### Les points d'obstacles

Pour chaque catégorie d'obstacle (  ,  ,  ), marquez le **nombre d'obstacle** multiplié par la **value du marqueur d'obstacle**  associé.




#### Exemple

Dans cet exemple, le joueur  a heurté :

- 5 
- 8 
- 4 

D'après la positions des marqueurs d'obs-

tacle  ,

- les  comptent **zéro fois**
- les  comptent **une fois**
- les  comptent **deux fois**


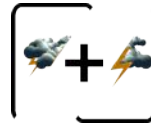
Le joueur  marque donc  $8*0+5*1+4*2 =$   
**13 points**





FIGURE 3 – Un exemple de comptage d'obstacle

## Les points de cartes




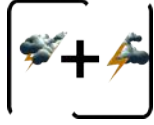
Les cartes jouées rapportent des points par **paires**, selon le tableau ci-dessous



 + 	1	2	3	4	5	6 <sup>+</sup>
	+1	+3	+5	+10	+15	+20

### Exemple

Dans cet exemple, le joueur  a joué 5 cartes, et il arrive à former deux paires



. D'après le tableau, il marque donc **3 points**.

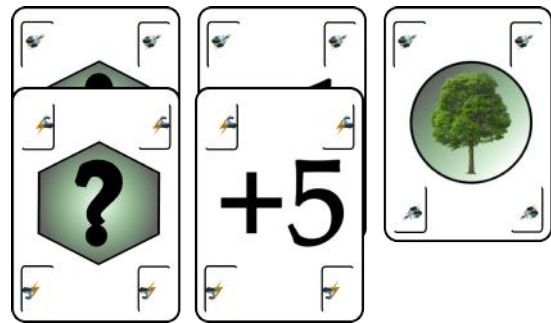


FIGURE 4 – Un exemple de comptage de carte