

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	2
Premier joueur	2
Le déroulement de la partie	2
Le tour d'un joueur	2
La fin de la manche	3
Détail des actions	3
Fin de partie	5
Comptage des points	5
Décompte final	5

Introduction

Matériel

Ce jeu est composé de :

But du jeu

Mise en place

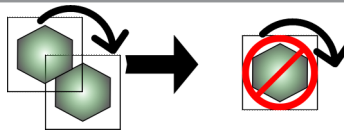
Premier joueur _____

Le déroulement de la partie



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

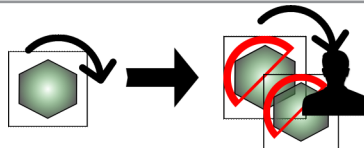
Le tour d'un joueur _____

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**

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.

A COMPLETER: EXEMPLE



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

Comptage des points

Décompte final