

# 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 . . . . .	4
Fin de partie . . . . .	6
Comptage des points . . . . .	6
Décompte final . . . . .	6

## 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 (, ,  )
- 18x jetons meteo , qui permettent de mesurer le temps qui passe.
- 6x randonneurs, avec des couleur différentes (, , , , ,  )
- 66x cartes recto-verso  . D'un côté, des randonneurs, de l'autre de bonus.  
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

## Mise en place

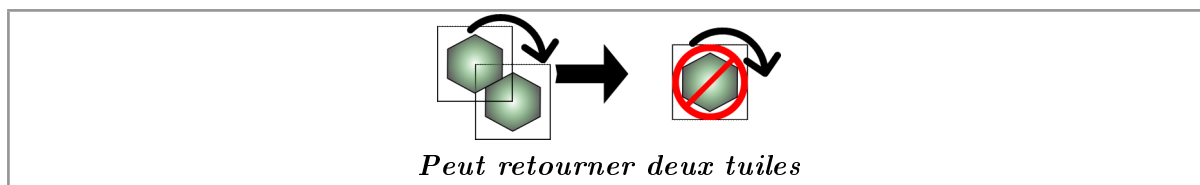
\_\_\_\_\_  
Premier joueur



## Le déroulement de la partie

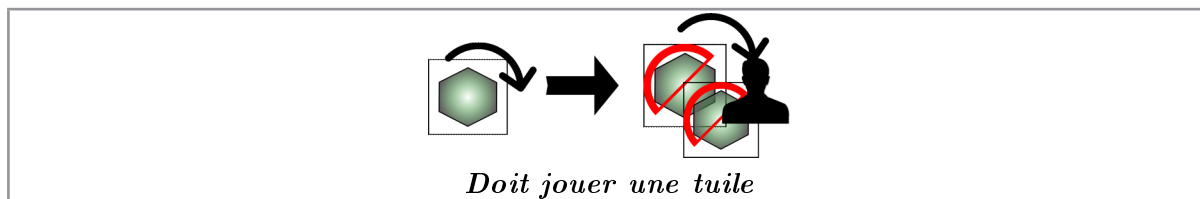
La partie se déroule en 15 manches, durant lesquelles chaque joueur va jouer un tour.

\_\_\_\_\_  
Le tour d'un joueur


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



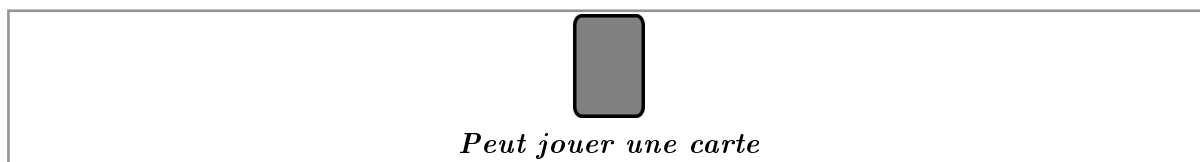
Durant cette phase **facultative**, le joueur peut retourner deux tuiles actives  sur leur face *bloquée*. Dans ce cas, il retourne une tuile bloquée  sur sa face *active*.



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

### **A COMPLETER: EXEMPLE**





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 *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.

**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*