

Flip Flop



un jeu de/ designed by

Thomas Brehon
Audrey Guinaudeau
Miguel Pina

ÉDITIONS DE
**LA HAUTE
ROCHE**

Flip-Flop est un jeu de plis dont les cartes sont réversibles et dans lequel les joueurs doivent réussir des objectifs afin de marquer des points. Il se joue en plusieurs manches, soit à trois joueurs, soit à quatre joueurs répartis en deux équipes.

Le matériel

- 30 cartes recto-verso
- 2 dés spéciaux
- un livret de règles



Présentation du matériel

- Les cartes indiquent soit un chiffre de 1 à 5, soit un symbole Flip-Flop. Toutes les possibilités sont présentes, mais le verso est toujours différent du recto.

Au dos d'un 1 rouge peut se trouver un 2, un 3, un 4, un 5 ou un Flip-Flop rouge.

- Le dé rouge indique à la fois le nombre de cartes à distribuer à chaque manche et le nombre de points mis en jeu pour cette manche (1/3/3/5/5/7).

- Le dé jaune indique l'objectif de la manche.



Le joueur ou l'équipe doit ramasser le plus de plis possible.



Le joueur ou l'équipe doit ramasser le moins de plis possible.



Le joueur ou l'équipe doit ramasser un nombre pair de plis (0, 2, 4 ou 6).



Le joueur ou l'équipe doit ramasser le plus de cartes jaunes possible.



Le joueur ou l'équipe doit ramasser le moins de cartes jaunes possible.



Le joueur qui commence choisit l'un des cinq objectifs ci-dessus après avoir pris connaissance de ses cartes et vu le dos de celles des autres joueurs. Il l'indique en positionnant le dé sur son choix.

Le déroulement de la partie

- Se munir d'un papier et d'un crayon pour noter les points de chacun.
- À quatre joueurs, déterminer les équipes de deux.
- Désigner aléatoirement le premier joueur.

Première manche

- Le premier joueur lance les deux dés et distribue à chacun le nombre de cartes indiqué par le dé rouge.

Note : si une impossibilité se présente, comme ce dé avec aucune carte jaune distribuée, les deux dés sont relancés et les cartes distribuées à nouveau.



- Chaque joueur ramasse ses cartes et prend connaissance de leur face cachée. Il a pu en voir le verso lors de la distribution mais il n'est plus autorisé à le faire. Par contre, il doit pouvoir regarder tous les versos des cartes des autres joueurs.
- Le premier joueur abat une carte puis chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, fait de même, dans la couleur de son choix.
- La carte la plus élevée, peu importe la couleur, fait remporter le pli au joueur ou à son équipe.

Si deux cartes de même plus forte valeur ont été jouées, c'est la dernière qui l'emporte.

Les cartes ont été jouées dans cet ordre :

4, 2, 2, 5 ➡ le dernier joueur l'emporte

4, 1, 4, 3 ➡ le troisième joueur l'emporte

5, 5, 2, 1 ➡ le deuxième joueur l'emporte

- Le joueur qui a remporté le pli démarre le tour suivant.
- La manche se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées.
- Le joueur ou l'équipe ayant réussi l'objectif indiqué sur le dé jaune gagne autant de points qu'indiqué sur le dé rouge.

Manches suivantes

- Le joueur ayant remporté le dernier pli lance les dés pour déterminer les conditions de la manche suivante.
- Il mélange les cartes, les distribue et commence un nouveau tour.

Flip - Flop

- Une carte Flip-Flop permet à celui qui la joue d'imposer à certains joueurs de retourner leurs jeux. Le recto devient donc le verso pour la suite de la manche... ou jusqu'au prochain Flip-Flop !
- Le joueur choisit de "flip-flopper" autant de jeux

qu'il le désire, y compris le sien. Il peut choisir de n'en "flip-flopper" aucun.

Ma main ne me plaît pas ? Je me flip-floppe !
Mon adversaire à un mauvais jeu au verso de ses
cartes ? Je le flip-floppe !
Mon partenaire a un bon jeu au verso de ses cartes ?
Je le flip-floppe !

- Une carte Flip-Flop abattue, avec ou sans effet, est ensuite retournée et jouée pour la valeur indiquée.

A quatre joueurs

- En cas d'égalité à la fin d'une manche, aucune équipe ne marque de points et la manche suivante commence.
- La première équipe qui atteint 20 points remporte la victoire.

A trois joueurs

- En cas d'égalité à la fin d'une manche :
 - si 2 joueurs sont ex-aequo, ils marquent tous deux les points de la manche.
 - si les 3 joueurs sont ex-aequo, aucun ne marque de points et la manche suivante commence.
- Le premier joueur qui atteint 15 points remporte la victoire.

Flip-Flop is a trick taking game in which players must complete objectives to score points. It is played over several rounds, either by three players scoring individually, or four players divided into two teams.

The components

- 30 double-sided cards
- 2 special dice
- a rules booklet



Component overview

- The cards either show a number from 1 to 5, or a Flip-Flop symbol. All possible combinations are available.

The back of a red 1 may be a 2, a 3, a 4, a 5 or red Flip-Flop.

- The red die shows both the number of cards to be dealt each round and the number of points at stake for that round (1/3/3/5/5/7).

- The yellow die shows the round's goal.



The player or team must collect as many tricks as possible.



The player or team must collect the fewest tricks possible.



The player or team must collect an even number of tricks (0, 2, 4 or 6).



The player or team must collect as many yellow cards possible.



The player or team must collect the fewest yellow cards possible.



The starting player chooses one of the above five objectives after having looked at his cards and the backs of his partners' cards. He shows this by turning the die to his choice.

Playing the game

- You'll need paper and pencil to note each player's points.
- With four players, divide them into two teams of two.
- Pick the first player randomly.

First round

- The first player rolls the two dice and deals the number of cards indicated by the red dice to each player.

Note: If the die rolls create an impossible situation, such as one card for an even number of tricks, the two dice are rethrown and new cards are dealt.

- Each player takes his cards and mentally notes their facedown side. He was able to see his cards' backs during the deal but is no longer allowed to look at that side once he picks the cards up. On the other hand, each player must be able to see all his fellow players' card backs.
- The first player plays a card and each player, in a clockwise direction, then does likewise.
- The highest card, whatever its colour, wins the trick for the player or his team. If two cards of the same highest value have been played, the last one to be played wins.

The cards have been played in this order:

- 4, 2, 2, 5  the last player wins
- 4, 1, 4, 3  the third player wins
- 5, 5, 2, 1  the second player wins

- The player who won the trick starts the next round.
- The round continues until all cards have been played.
- The player or team that managed to fulfil the objective shown on the yellow die earns as many points as shown on the red die.

Following rounds

- The player who won the last trick rolls the dice to determine the conditions for the next round.
- He shuffles the cards, deals them out and starts a new set of rounds.

Flip - Flop

- A Flip-Flop card allows the person who played it to require one or more other players to turn their hand(s) over. The front becomes the back for the rest of the round, or until the next Flip-Flop ...
- The player can choose to "flip-flop" as many hands as he wants, including his own. He can also choose to "flip-flop" nobody.

I don't like my hand? I flip-flop myself!
My opponent has a bad hand on the back of his cards?
I flip-flop him!
My partner had a good hand on the back of the cards?
I flip-flop him!

- A player plays a Flip-Flop card, with or without effect, then turned over and played using the shown value.

With four players

- In the event of a tie at the end of a round, no team scores points and the next round begins.
- The first team to reach 20 points wins.

With three players

- In case of a tie at the end of a round:
 - If two players are tied, they both score the round's points.
 - If 3 players are tied, nobody scores any points and the next round begins.
- The first player to reach 15 points wins.



