



Jean-Claude Pellin



Camille Chaussy

# Flip Hop

## Nos autres jeux ici !



Dans Flip Hop, incarnez un groupe d'escargots danseurs et tentez de reproduire les figures imposées pour être élu meilleur groupe de danseurs.

## Règles de jeu

2 à 4 joueurs - 15 min. - 6+ ans

Se joue de 5 à 8 joueurs avec 2 exemplaires du jeu.



## Contenu

- 36 cartes « Escargot » (4 sets de 9 cartes)
- 18 cartes « Objectif »



## But du jeu

Être le premier joueur à obtenir 3 cartes « Objectif »

## Préparation

Prenez les cartes « Objectif », mélangez-les et placez-les face cachée au milieu de la table. Chaque joueur reçoit un set de 9 cartes « Escargot » (les sets se distinguent par la couleur du contour des cartes).



## Schéma

Les joueurs posent leurs cartes « Escargot » en forme de carré devant eux (3 x 3 cartes) de façon aléatoire (voir schéma ci-après).



## Déroulement du jeu

Un joueur (le plus âgé pour le 1er tour) retourne la première carte « Objectif » qu'il place face visible au milieu de la table. Tous les joueurs doivent alors reconstituer la carte « Objectif » à l'aide de ses escargots.

— Attention —

*Il y a des escargots des deux côtés de la carte. Vous pouvez déplacer et retourner vos cartes, comme bon vous semble, pour trouver la bonne combinaison et mettre les escargots dans le bon sens.*

Une fois qu'un joueur a réussi à reconstituer l'objectif de la carte, il pose la main sur la carte « Objectif » au milieu de la table. À partir de ce moment, tous les autres joueurs cessent de combiner et de retourner leurs escargots. La carte « Objectif » est alors comparée aux cartes du joueur qui a posé la main au milieu de la table. Si l'agencement de ses escargots correspond à la carte « Objectif », il gagne la carte qu'il place face visible devant lui.

*Les escargots doivent être placés et orientés de la même façon que sur la carte « Objectif ».*



Si l'agencement des escargots de ce joueur ne correspond pas à la carte, il reçoit un gage temporaire.

A chaque fois qu'un joueur fait une erreur, il reçoit un gage qu'il devra respecter durant le prochain tour.

Lorsqu'une carte « Objectif » a été gagnée, c'est au tour du joueur situé à la gauche du premier joueur de retourner une nouvelle carte « Objectif » et ainsi de suite.

Si un joueur obtient 2 cartes « Objectif », ses adversaires peuvent lui imposer une contrainte (gage permanent) de leur choix. Une liste de gages et contraintes vous est proposée plus bas, mais c'est encore plus drôle quand vous en inventez.

NB : Si un joueur qui a déjà une contrainte se trompe, il aura un gage temporaire en plus de sa contrainte.

## Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs obtient 3 cartes « Objectif » et est alors déclaré vainqueur.

## Exemples de contraintes et de gages à donner :

- Jouer avec une seule main ;
- Jouer avec sa bonne main dans le dos ;
- Jouer en plaçant une main sur un œil ;
- Jouer avec le menton collé sur l'épaule ;
- Compter jusqu'à 20 avant de commencer à déplacer ses tuiles ;
- Soulever chaque tuile déplacée au-dessus de sa tête avant de la poser ;
- Chanter en jouant ;
- Crier « je t'aime maman ! » à chaque fois que le joueur retourne une tuile ;
- Faire un tour sur soi-même lorsque deux tuiles sont permutées ;
- Jouer sans les pouces ;
- Jouer uniquement avec ses index et ses majeurs ;
- Se lever en poussant un cri à chaque fois que deux tuiles sont permutées ;
- Faire le tour de la table avant de pouvoir commencer à jouer ;
- Saluer la foule comme un roi, en souriant, à chaque fois que vous touchez une tuile d'une couleur spécifique ;
- Applaudir à chaque fois qu'un adversaire actionne son gage ;
- Criez « ouistiti ! », en brandissant la carte, à chaque fois que vous prenez une tuile d'une couleur spécifique ;

Soyez créatifs. Inventez vos propres gages et contraintes. La partie en sera d'autant plus amusante !

## Variante compétitive

Lorsqu'un joueur a reconstitué un objectif et qu'il a posé sa main au milieu de la table, si l'agencement des escargots de ce joueur ne correspond pas à la carte « Objectif », le joueur reçoit une pénalité à la place d'un gage. Il prend alors la carte « Objectif » et la place face cachée devant lui. Si un joueur reçoit 2 pénalités, il est exclu de la partie.

## Variante enfant

Lorsque vous jouez avec des plus jeunes, permettez-leur de jouer sans l'orientation de la carte.

## Variante à partir de 4 ans (Solo)

Pour un jeune enfant, faites-le jouer en solo. Lorsqu'il pensera avoir la solution, contrôlez pour voir s'il gagne la carte. Après 3 points marqués, il gagne la partie.



Des questions sur les règles du jeu ou sur nos produits ?

**Cliquez ici !**

**Azao Games**