

Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs obtient 4 cartes « objectif ». Celui-ci est alors déclaré vainqueur.

Variante à plus de 4 joueurs :

Pour pouvoir jouer à plus de 4 joueurs, il vous faudra jouer avec 2 boîtes de Flip Hop.

Dans ce cas, ne prenez que les sets de tuiles nécessaires dans la 2ème boîte en prenant garde à ne pas les mélanger avec les mêmes sets de l'autre boîte. Les règles de jeu restent identiques.

Variante pour les plus petits :

Lorsque vous affrontez de plus jeunes adversaires, permettez-leur, si vous le jugez nécessaire, de ne pas tenir compte de l'orientation des escargots à placer.



Auteur : Jean-Claude Pellin
Illustrateur : Camille Chaussy
Edité par Azao Games

Des questions
sur les règles de jeu ?
visitez notre site

www.azaogames.com



Flip Hop

2 à 4 joueurs 15 min. 6+

se joue de 5 à 8 joueurs
avec 2 exemplaires du jeu Flip Hop



Azao
Games

Règles de jeu

Contenu :

36 tuiles « escargot »
(4 sets de 9 tuiles)

30 cartes « objectif »



Règles de jeu :

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

But du jeu :

Être le premier joueur à obtenir 4 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 tuiles « escargot »

(les sets se distinguent par les symboles en bas des cartes)

et les pose en forme de carré

devant lui (3x3 tuiles) de façon aléatoire

(voir schéma).

Déroulement du jeu :

Le premier joueur retourne la première carte « objectif » qu'il place face visible au milieu de la table.

Le joueur le plus rapide pour reconstituer la carte « objectif » à l'aide de ses tuiles gagne la carte.

Attention : il y a des escargots des deux côtés des tuiles. Il faut trouver la bonne combinaison et mettre les tuiles dans le bon sens. Vous pouvez déplacer et retourner vos tuiles pour trouver la bonne combinaison.

Une fois qu'un joueur a réussi à représenter l'objectif de la carte, il pose la main sur la carte au milieu de la table.

A partir de ce moment tous les autres joueurs cessent de combiner et de retourner leurs tuiles. On compare la carte « objectif » aux tuiles du joueur qui a posé la main au milieu de la table.

Si l'agencement de ses tuiles correspond à la carte « objectif », il gagne la carte qu'il place face cachée devant lui.

Les tuiles doivent être placées et orientées de la même façon que sur la carte « objectif ».



Si l'agencement de ses tuiles ne correspond pas à la carte, il reçoit une pénalité. Il prend la carte « objectif »

et la place face visible devant lui. Si un joueur reçoit 2 pénalités, il est exclu de la partie.

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 et ainsi de suite.

Lorsqu'un joueur a obtenu 2 cartes d'avance sur les autres joueurs, ses adversaires peuvent lui imposer l'une des contraintes suivantes :

- 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.

Lorsqu'un joueur obtient 3 cartes d'avance, vous pouvez combiner 2 contraintes, en veillant toutefois à toujours lui laisser une main libre.