

Les présentent le FLIP

Nombre de joueurs 2

Compétences nécessaires Connaître l'ordre des valeurs des cartes.

2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, V, D, R, AS, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, V, D, R,

Dans ce jeu, avant l'AS, c'est le Roi, après l'As, c'est le Deux.

Durée 5 à 10 min pour une manche – 20 à 30 min pour la partie.

Matériel Un jeu de 54 cartes



► But du FLIP

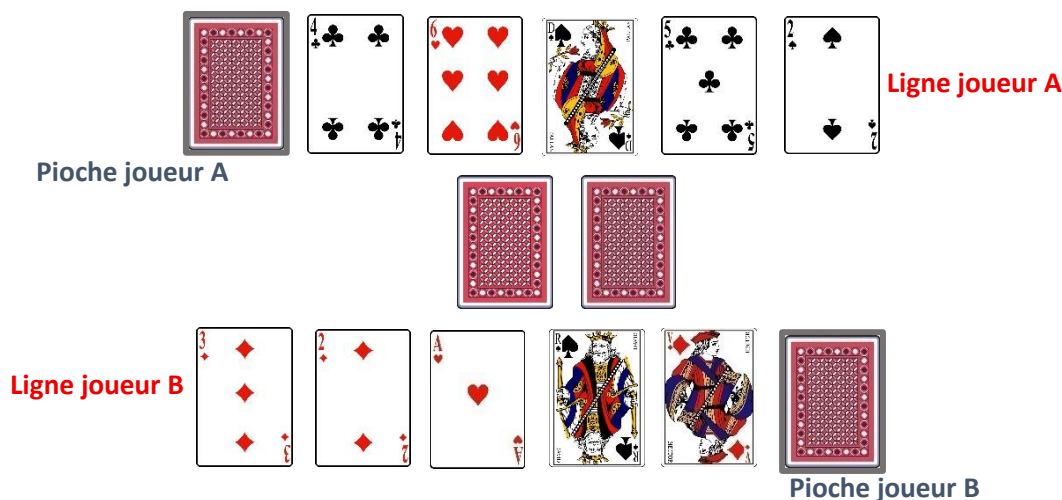
Le jeu se déroule en plusieurs manches.

Au cours d'une manche, il faut se débarrasser de toutes ses cartes avant son adversaire.

► Préparation

Un joueur mélange bien les cartes puis pose 5 cartes faces visibles en ligne, devant lui et son adversaire. Il place ensuite 2 cartes faces cachées entre ces deux lignes. Il répartit les cartes restantes en deux paquets, en prend un et donne l'autre à son adversaire.

Ces paquets se placent à côté de la ligne de cartes visible et formeront une pioche pour chacun.

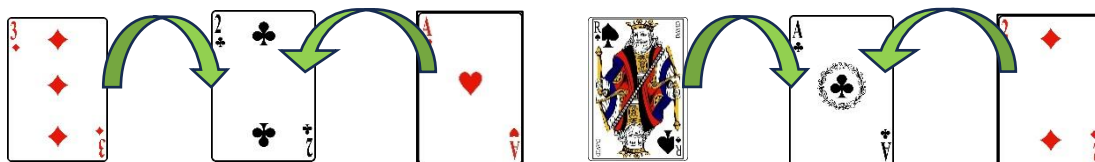


► Déroulement d'une manche

1 Chaque joueur va poser sa main sur une des cartes face cachée du milieu et, en même temps que son adversaire, va la retourner.

2 Chaque joueur choisit sur sa ligne une carte qui va être de la valeur juste en dessous ou juste au-dessus d'une des deux cartes du milieu et la poser sur elle. Il faut donc **soit « monter », soit « descendre »**. Les symboles n'ont pas d'importance.
ex- S'il y a un 2, au milieu, il faudra un as ou un trois,

Pour un as, il faudra un 2 ou un roi.



► Le joueur qui a posé sa carte, la remplace avec une carte de sa pioche.

► Quand un joueur n'a plus que deux cartes sur sa ligne et qu'il en a encore dans sa pioche, son adversaire dit « Stop » et lui donne deux cartes en pénalités de sa propre pioche.

► Si au cours du jeu, les deux cartes du milieu ont la même valeur, ex 8♥ et 8♠ un joueur peut poser sa main sur elles et dire « **FLIP** ». Son adversaire devra prendre toutes les cartes du milieu et les mettre en dessous de sa pioche.

- ▶ Le jeu est bloqué lorsqu'aucun des joueurs ne peut poser de cartes.
Dans ce cas, chacun place une carte de sa pioche sur un des tas du milieu.
- ▶ Un joker peut être posé sur n'importe quelle carte et on peut poser sur lui n'importe quelle carte.
- ▶ Une carte posée ne peut être reprise.

3

Quand un des deux joueurs a vidé sa pioche, la manche est terminée.

- ▶ Le joueur qui a vidé sa pioche marque 0 points.

On compte un point par carte qui reste dans la pioche et sur la ligne de son adversaire.

▶ Déroulement et fin de la partie

On réalise autant de manches nécessaires pour atteindre 21 points.

Le premier joueur qui les atteint a perdu.

▶ Variantes

Vous pouvez augmenter ou baisser le nombre de points pour terminer la partie.

Vous pouvez baisser à 1 carte restante dans la ligne pour avoir une pénalité de 2 cartes.

▶ Mise en place et conseils pour jouer avec les enfants

- Pour une première partie prenez le temps de rappeler l'ordre des cartes et notamment la séquence Roi, As, Deux.
- Bien rappeler qu'il faut penser à compléter sa ligne afin de ne pas subir de pénalités.



Amusez-vous bien !



Création et diffusion de la fiche : LUDICITY.FR

D'autres fiches de présentation de jeux

