



FAST FLIP

blue orange
FLIP



Ken Gruhl
Quentin Weir





CONTENU

- 1 Règle du jeu,
- 54 Cartes triangulaires
- 5 tuiles "fruit"
- 5 tuiles "chiffre"

BUT DU JEU

Retournez une carte de la pioche puis observez. Votre objectif : trouver la bonne réponse correspondant aux 2 cartes.

JEU 1

PRÉPARATION

Mélangez toutes les cartes et placez-les en pioche au centre de la table, en laissant face visible le côté avec plusieurs fruits.

Le plus jeune joueur retourne la 1^{ère} carte puis tous les joueurs jouent en même temps.

TOUR DE JEU

Tous les joueurs jouent simultanément.
Un tour de jeu se constitue de la manière suivante:

1 Un joueur retourne la première carte de la pioche et la pose à côté de celle-ci. Les joueurs y verront soit un nombre, soit un fruit. La nouvelle carte de la pioche laissera apparaître plusieurs fruits.



2 Observez les 2 cartes:

- a** Si la carte retournée montre un fruit, la bonne réponse sera le chiffre indiquant le nombre de fois qu'apparaît ce fruit sur la carte au dessus de la pioche.

2

Bonne réponse



↳ Si la carte retournée montre un chiffre, la bonne réponse sera le fruit qui apparaît le nombre de fois sur la carte



indiqué par ce chiffre, au-dessus de la pioche.

Bonne réponse



5

3 Le premier joueur à annoncer la bonne réponse, prend la carte et remporte un point.

4 Un nouveau tour commence.

IMPORTANT

Si un joueur se trompe, il ne peut plus jouer pour ce tour-ci.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus que 2 cartes restantes, 1 de la pioche et 1 retournée.

Chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a récolté. Celui qui en a le plus remporte la partie.

JEU 2 ATTRAPEZ LES JETONS!

Prenez les jetons et placez-les en rond les uns à côté des autres près de la pioche de cartes (veillez à laisser suffisamment d'espace entre chaque jeton et à ce qu'ils soient accessibles de tous les joueurs).

NOTE

Les cartes retournées côté fruit ou chiffre ne sont plus utilisées pour compter les points des joueurs. Elles formeront une pile à côté de la pioche. Les jetons gagnés et placés devant soi peuvent être à tout moment volés par vos adversaires.

Si un joueur attrape un jeton chez un adversaire et que c'est la bonne réponse, il vient le placer à son tour devant lui. Pour empêcher un adversaire de se faire voler son jeton, il faut être plus rapide que lui et attraper son propre jeton.

Lorsqu'un joueur a collecté 4 jetons devant lui, la partie s'arrête immédiatement et ce joueur gagne la partie.

NOTE

Pour des parties plus courtes, vous pouvez collecter 2 ou 3 jetons au lieu de 4 pour gagner.

© 2016 Blue Orange. Fast Flip et Blue Orange sont des marques de Blue Orange. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 Impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu