

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



FLIP 4

REGLES :

1. VERSION DE BASE : Chaque joueur dispose de 21 jetons de la même couleur. Chaque joueur insère à son tour un jeton dans la grille vide ; le but étant d'aligner 4 jetons de la même couleur dans une direction quelconque : soit horizontalement, soit verticalement, soit en diagonale. Le premier joueur qui y parvient, gagne.

2. VERSION DE BASE AVEC OPTION DE BASCULE : Les règles sont les mêmes que pour la version de base, mais dans cette version, chaque joueur peut choisir de basculer la grille après avoir joué. Les joueurs doivent tout d'abord jouer, puis basculer la grille. Il est possible de basculer la grille à volonté pendant une partie. Le premier joueur, qui réussit à placer 4 de ces jetons dans une rangée, quelque soit la position de la grille, gagne.

3. COULEURS ET SIGNES : Pour cette version, il convient de préparer les jetons comme sur l'illustration ; en plaçant les étiquettes fournies sur chaque face de chaque jeton. Chaque équipe doit disposer du même nombre et des mêmes types de signes. La partie se joue exactement comme pour le jeu de base mais, en plus d'essayer d'aligner leurs couleurs, les joueurs doivent également essayer d'aligner les signes visibles sur leur face de jeu... et empêcher que leurs adversaires fassent de même de l'autre côté (car ils ne voient pas les faces des jetons de leurs adversaires !)

4. COULEURS ET SIGNES AVEC OPTION DE BASCULE : Les règles sont les mêmes que pour la version « couleurs et signes » sauf qu'à la fin de chaque tour, un joueur peut choisir de renverser la grille. Juste après le basculement, chaque joueur vérifie l'alignement des signes des deux côtés de la grille. A cette étape, les joueurs ont inversé leur face de jeu. S'il n'y a pas de gagnant, le jeu continue et la face de jeu visible devant chaque joueur devient sa « nouvelle » face de jeu.

5. VERSION ECLAIR : Il s'agit d'une version rapide et amusante : un jeu de réflexion et de rapidité ! Les pièces du jeu étiquetées sont nécessaires pour cette version. Chaque joueur insère alternativement un jeton dans la grille à un rythme des plus rapides : pas plus de 5 secondes doivent s'écouler entre les tours des joueurs. Une fois que la grille est pleine, il reste à compter les points : le joueur qui a le plus de points a gagné !

- 4 couleurs dans une rangée : 5 points
- 5 couleurs dans une rangée : 10 points
- 6 couleurs dans une rangée : 15 points
- 4 signes dans une rangée : 3 points
- 5 signes dans une rangée : 6 points
- 6 signes dans une rangée : 9 points