

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

Règle du jeu

(source : Wikipédia)

Principe général

Chaque joueur dispose d'un paquet de cartes, face cachée. Il doit être le premier à s'en débarrasser, sur deux piles de défausse au centre de la table.

Matériel

- un ou deux jeux de 52 cartes
- une table
- des nerfs

Mise en place

Les deux joueurs mélangent soigneusement leur jeu ou, mieux, chacun mélange le jeu de son adversaire. Après quoi on dispose deux cartes au centre de la table, qui seront les bases des deux piles de défausse. Pour cela, chaque joueur retourne la première carte de son paquet.

Chaque joueur conserve devant lui, légèrement de côté, le reste de son paquet de cartes.

But du jeu

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

Déroulement

Au signal, chacun retourne rapidement devant lui, sur la table, les cinq premières cartes de son paquet. Il faut essayer de défausser ces cartes sur l'une des deux piles centrales. La règle de défausse est simple : une carte doit avoir une différence de 1 avec la carte visible au sommet de la défausse. Par exemple, sur un 10, on peut poser un 9 ou un valet. On considère que l'As suit le Roi, et précède le 2. Ainsi, sur un As, on peut poser soit un Roi soit un 2. Lorsqu'on a posé une carte au centre, on peut en retourner une nouvelle du paquet. Le nombre de cartes retournées devant soi ne peut jamais excéder cinq.

Les joueurs jouent en même temps. Si tous les deux possèdent une carte qui peut aller sur une défausse, seul le plus rapide pourra la poser.

Lorsque les deux joueurs conviennent que plus aucune pose n'est possible, ils retournent en même temps la première carte de leur paquet, pour constituer deux nouvelles entames sur les piles de défausse.

Les plus assidus exigent, pour qu'il n'y ait pas de triche, que chaque joueur tienne son paquet dans une main, et joue de l'autre, en retournant la carte vers l'adversaire. On ne peut en aucun cas jouer directement une carte issue de sa pioche, il faut impérativement jouer les cartes découvertes devant soi. Il est donc nécessaire de d'abord déposer les cartes de sa pioche devant soi, puis de les jouer.

Fin de partie et vainqueur

Lorsqu'un joueur a terminé son paquet, il a gagné. On peut jouer en plusieurs manches. Le gagnant de chaque manche marque autant de points qu'il reste de cartes à son adversaire.