

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 \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## 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](http://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



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.