

LES RÈGLES POUR PROUTER PÉPOUZE DANS SON FLIP

But : se débarrasser de toutes ses cartes pour accumuler le moins de points !

CONTENU : 40 cartes numérotées de 1 à 13 | 6 cartes LICORNE numérotées | 8 cartes INTOX

MISE EN PLACE

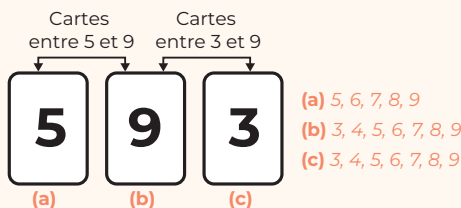
Mélangez toutes les cartes, puis prenez 3 cartes au hasard, que vous posez face visible : elles constituent **les piles de départ**, qui sont exclusivement composées de cartes numérotées (**LICORNES** comprises, donc) ! Si vous tombez sur une carte **INTOX**, remplacez-la.

Distribuez les autres cartes aux joueurs de manière équitable et mettez l'éventuel surplus de côté. Tous les joueurs ont leur propre pioche, mais choisissent 5 cartes qu'ils gardent **en main**.

Le joueur qui a pété en dernier débute. Si vous avez affaire à des p'tits timides, les joueurs dévoilent la première carte de leur pioche (après l'avoir mélangée), et le joueur avec la plus grande valeur débute.

TOUR DE JEU

À son tour, le joueur doit poser **une** de ses cartes en main sur l'une des 3 piles, selon cette **logique** :



S'il ne peut pas jouer, le joueur récupère **la première carte** d'une des piles de son choix, **qu'il pose face visible à côté de sa pioche** : cette carte comptera comme un **MALUS**.

Il pose à la place une de ses cartes en main, au choix, sur une des piles, **sans respecter la logique**.

À noter qu'aucun **COUP SPÉCIAL** n'est autorisé (voir au verso).

EXEMPLE

cartes en main



6, 8, 10, 13, 13

piles en jeu



cartes jouables

3, 4 1, 2, 3, 4 1, 2, 3, 4

Ici, le joueur ne peut pas jouer. Il décide de récupérer la première carte de la pile du milieu (4), qu'il pose face visible à côté de sa pioche : ce sera son **MALUS**.

Il pose à la place sa carte 13, puis refait le plein avec sa pioche pour conserver 5 cartes en main.



nouvelles piles en jeu



À la fin de son tour, le joueur pioche pour revenir à **5 cartes en main**.

Bien évidemment, une fois sa pioche épuisée, il pourra avoir moins de 5 cartes en main (et ce n'est pas grave).



Certaines cartes extrêmes (1, 2, 3, 11, 12, 13) contiennent des **LICORNES** ! Elles fonctionnent comme des jokers ! Vous pouvez les jouer sur n'importe quelle pile, **sans respecter la logique** ! Les **COUPS SPÉCIAUX** (voir au verso) sont autorisés !



Les cartes **INTOX** ne comportent pas de numéro, mais des **effets** ! **Avant de poser la carte, le joueur doit faire un prout avec sa bouche**, sinon l'effet n'est pas appliqué. Puis celle-ci est défaussée, et son tour est terminé.

À la suite d'un effet, si l'un des joueurs n'a plus 5 cartes en main, il jouera tel quel à son tour !

Pour votre première partie, n'hésitez pas à enlever les cartes **INTOX** et **LICORNES**, afin de vous faire la main !

COUPS SPÉCIAUX : BRELAN – SUITE – FLIP

Trois coups spéciaux peuvent se déclencher lors de la pose de sa carte, durant son tour :

1 BRELAN : 3 cartes identiques



Lorsqu'un joueur déclenche un **BRELAN** ou une **SUITE**, il enlève les 3 piles en jeu, les met de côté et pose à leur place **3 cartes numérotées de sa main**. Il complète avec sa pioche si nécessaire. S'il n'a pas assez de cartes pour ça : **FIN DE PARTIE** ! Pensez donc à jouer vos cartes **INTOX** avant !

Si une **SUITE** ou un **BRELAN** est créé sur une pile de départ, il ne se passe rien !

2 SUITE : 3 cartes qui se suivent dans l'ordre croissant ou décroissant (4 – 6 – 5 ne fonctionne pas)



3 FLIP : 1 carte de même valeur



Si un joueur pose **une carte de même valeur** qu'une carte visible sur l'une des piles, il pourra FLIPPER !

Pour cela, il **retourne la pile** en question, en annonçant au préalable la carte qui apparaîtra lorsqu'il aura flippé !

- Son **annonce est bonne** ? Il peut **rejouer** sur n'importe quelle pile selon la **logique** !
- Son **annonce est fausse** ? Son tour **s'arrête** !

Le joueur pourra **FLIPPER** tant qu'il a les cartes pour le faire, et que son annonce est bonne ! Pensez donc à bien mémoriser les cartes lors d'un **FLIP** !

Lorsqu'un **FLIP** fait apparaître le **verso** d'une carte : **nul besoin d'annonce** dans ce cas-là ! Le joueur pourra rejouer directement **ce qu'il veut** par-dessus ce verso !

De plus, lors d'un **FLIP**, si un **BRELAN** ou une **SUITE** se crée, l'effet est appliqué immédiatement, peu importe que l'annonce soit bonne ou non !

FIN DE PARTIE

Le joueur qui n'a plus de cartes en main ni dans sa pioche met fin à la partie !

Le nombre de cartes restantes en main et dans la pioche est additionné avec les cartes malus. **La personne avec le moins de points gagne !**

EXEMPLE

Régine pose sa dernière carte en main. Sa pioche est vide, et elle n'a pas de malus : elle a 0 point.

Francis a 5 cartes en main, 2 cartes dans sa pioche et 2 cartes malus : il a 9 points.

Kenza a 2 cartes en main, et sa pioche est vide : elle a 2 points.

Régine remporte la partie !

Pour plus de piment, fixez un nombre de points pour mettre fin au jeu (exemple : 20 points) !

VARIANTE : les points en fin de partie ne sont pas représentés par le nombre de cartes, mais par les valeurs (carte 13 = 13 points) ! Une carte **INTOX** vaut 1 point !



2 à 5 joueurs | 5 minutes | +8 ans



Plus de variantes et de vidéos
avec le **QR code** au **dos de la boîte** !
WWW.BENJAMINROUCAIROL.COM

VARIANTE 1

But : posséder le moins de cartes lorsque la pioche est épuisée !

MISE EN PLACE

Mettez de côté toutes les cartes **INTOX**, afin de n'avoir que des cartes numérotées !

Mélangez toutes les cartes et prenez de manière aléatoire 3 cartes, que vous posez face visible : elles constituent **les piles de départ**.

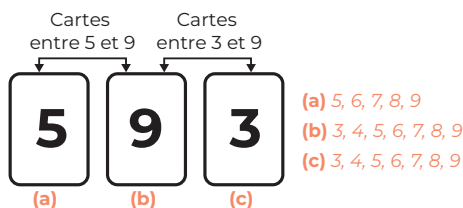
Constituer une pioche commune avec les cartes restantes !

Le joueur ayant pété en dernier débute. Si vous avez à faire à des licornes qui ne pètent pas, les joueurs dévoilent la première carte de leur pioche (après l'avoir mélangé) : le joueur avec la plus grande valeur débute.

TOUR DE JEU

A son tour, le joueur pioche à sa convenance **entre 1 et 3 cartes** dans la pioche commune. Dans tous les cas, **il ne pourra jamais avoir plus que 5 cartes en main, en début ou fin de tour.**

Puis, il peut poser **une ou plusieurs** de ses cartes sur l'une des 3 piles, selon cette **logique** :



S'il ne peut pas jouer après avoir pioché, deux cas de figure existent :

- Le joueur a moins de 5 cartes en main : il repioche pour en avoir 5, puis, passe son tour.
- Le joueur a 5 cartes en main : il récupère la première carte d'une des piles de son choix, qu'il pose face visible à côté de sa pioche : ce sera son **MALUS**.

Il pose à la place une de ses cartes en main au choix, sur une des 3 piles, **sans respecter la logique**. À noter qu'aucun **COUPS SPÉCIAUX** ne sont autorisés.

Les **COUPS SPÉCIAUX** et les cartes **LICORNES** restent inchangés par rapport à la règle de base. La seule différence, réside dans le fait qu'un joueur devra compléter avec la pioche s'il n'a pas assez de cartes en main, lors d'un **BRELAN** ou d'une **SUITE** !

FIN DE PARTIE

Lorsque la pioche est vide, la partie est terminée !

Le nombre de cartes restantes en main est additionné avec les cartes malus.

La personne ayant le moins de points, gagne !

VARIANTE 2

But : se débarrasser de toutes ses cartes pour accumuler le moins de points !

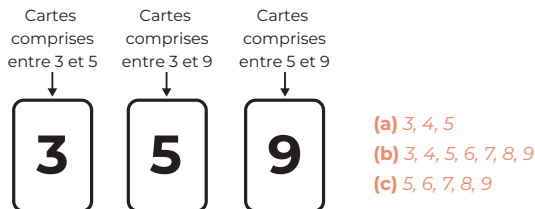
MISE EN PLACE

Mélangez toutes les cartes, puis prenez 3 cartes au hasard, que vous posez face visible dans l'ordre **croissant** : elles constituent **les piles de départ**, qui sont exclusivement composées de cartes numérotées (**LICORNES** comprises, donc) ! Si vous tombez sur une carte **INTOX**, remplacez-la. Distribuez les autres cartes aux joueurs de manière équitable et mettez l'éventuel surplus de côté. Tous les joueurs ont leur propre pioche, mais choisissent **5 cartes** qu'ils gardent **en main**.

Le joueur qui a pété en dernier débute. Si vous avez affaire à des p'tits timides, les joueurs dévoilent la première carte de leur pioche (après l'avoir mélangée), et le joueur avec la plus grande valeur débute.

TOUR DE JEU

À son tour, le joueur doit poser **une** de ses cartes en main sur l'une des 3 piles, selon cette **logique** :
La carte du milieu doit toujours être comprise entre les deux piles encadrantes.



Lorsqu'un joueur ne peut pas jouer, il récupère **la première carte** d'une des piles de son choix, **qu'il pose face visible à côté de sa pioche** : ce sera son **MALUS**.

Il pose à la place une de ses cartes en main, sur l'une des piles encadrantes, en **maintenant l'ordre croissant**.

COUPS SPÉCIAUX : BRELAN – SUITE – FLIP

Les **BRELAN** et **SUITE** restent inchangés : le joueur enlève les 3 piles et pose 3 cartes de sa main.

Pour le **FLIP**, la seule différence réside dans le fait de **réajuster l'ordre des piles**, si celui-ci est bouleversé ! En effet, il se peut qu'en retournant une pile, l'ordre croissant ne soit plus respecté. Dans ce cas-là, il suffira simplement de remettre les piles dans l'ordre.

FIN DE PARTIE

Le joueur qui n'a plus de cartes en main ni dans sa pioche met fin à la partie !

Le nombre de cartes restantes en main et dans la pioche est additionné avec les cartes malus.
La personne avec le moins de points gagne !

MODE SOLO

But : ne plus avoir de carte lorsque la pioche est épuisée !

MISE EN PLACE

Mettez de côté toutes les cartes **INTOX**, afin de n'avoir que des cartes numérotées !

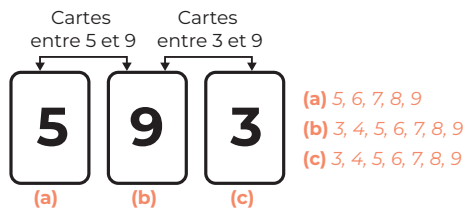
Mélangez toutes les cartes et prenez de manière aléatoire 3 cartes, que vous posez face visible : elles constituent **les piles de départ**.

Constitue une pioche commune avec les cartes restantes !

TOUR DE JEU

A son tour, le joueur pioche à sa convenance **entre 1 et 3 cartes** dans la pioche commune. Dans tous les cas, **il ne pourra jamais avoir plus que 5 cartes en main, en début ou fin de tour**.

Puis, il peut poser **une ou plusieurs** de ses cartes sur l'une des 3 piles, selon cette **logique** :



S'il ne peut pas jouer après avoir pioché, deux cas de figure existent :

- Le joueur a moins de 5 cartes en main : il repioche pour en avoir 5, puis, passe son tour.
- Le joueur a 5 cartes en main : il récupère la première carte d'une des piles de son choix, qu'il pose face visible à côté de sa pioche : ce sera son **MALUS**.
Il pose à la place une de ses cartes en main au choix, sur une des 3 piles, **sans respecter la logique**. À noter qu'aucun **COUPS SPÉCIAUX** ne sont autorisés.

Les **COUPS SPÉCIAUX** et les cartes **LICORNES** restent inchangés par rapport à la règle de base. La seule différence, réside dans le fait qu'un joueur devra compléter avec la pioche s'il n'a pas assez de cartes en main, lors d'un **BRELAN** ou d'une **SUITE** !

FIN DE PARTIE

Lorsque la pioche est vide, la partie est terminée !

Le nombre de cartes restantes en main est additionné avec les cartes malus.

Votre but ? Avoir 0 point !