

Flip

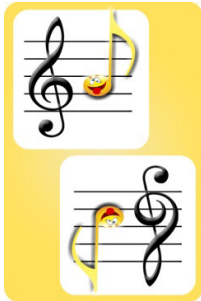
Flip est un jeu de société traditionnel qui se pratique à **deux joueurs**, généralement avec deux jeux de **52 cartes**.

Chaque joueur dispose d'un paquet de cartes face cachée. Il doit être le premier à se débarrasser de ses cartes sur deux piles de défausses au centre de la table.

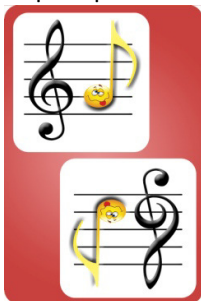
Les deux joueurs mélangent soigneusement leur jeu, ou mieux, chacun mélange le jeu de son adversaire. Après quoi on dispose deux cartes au centre de la table qui seront les bases des deux piles de défausse. Pour cela, chaque joueur retourne la première carte de son paquet.

Chaque joueur conserve devant lui, légèrement de côté, le reste de son paquet de cartes. Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes.

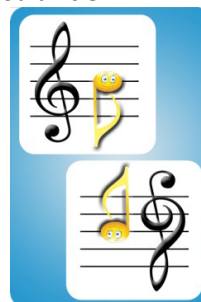
Au signal, chacun retourne rapidement devant lui sur la table les 5 premières cartes de son paquet. Puis il faut essayer de défausser ces cartes sur l'une des deux piles centrales. La règle de défausse est simple : la note sur une carte doit se trouver au dessus ou en dessous de la note sur la carte actuellement visible au sommet de la défausse. Par exemple, sur un *la3*,



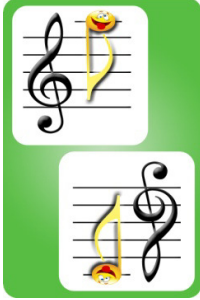
on peut poser un *sol3*,



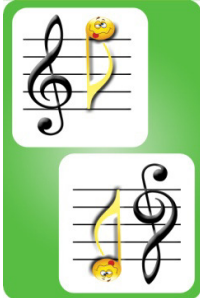
ou un *si3*.



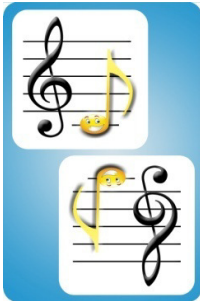
Lorsque la carte visible contient la note la plus aigue du jeu (le *la4*),



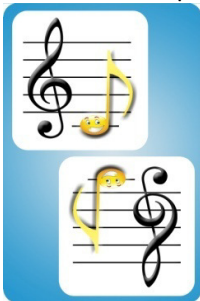
il est possible de mettre soit le *sol4* (note juste en dessous),



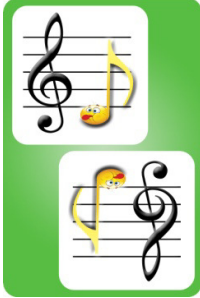
soit le *do3* (note la plus grave).



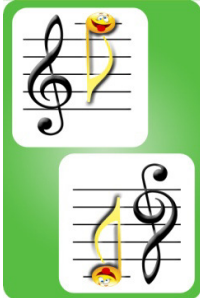
De même, lorsque la carte visible contient la note la plus grave du jeu (le *do3*),



il est possible de mettre soit le *ré3* (note juste au dessus),



soit le *la4* (note la plus aigue du jeu).



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 dépasser 5.

Les joueurs jouent en même temps. Si 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.

Lorsqu'un joueur a terminé son paquet, il a gagné. On peut jouer en plusieurs manches, le gagnant de chaque manche marquant le nombre de cartes qui restaient à son adversaire.