

FR

BATTLEFLIP

ANIMAL

Un jeu de Ségolène et Jean-Paul Monnet, illustré par Niark

Battle Flip est un jeu de cartes de manipulation, d'assemblage et de rapidité. Pour gagner, et devenir le meilleur flipeur, tu devras faire preuve d'observation et d'adresse !

6+

1-5

10'

CONTENU DE LA BOÎTE

44 cartes triangulaires imprimées recto/verso • 4 cartes score • 1 règle du jeu

PRINCIPE DU JEU

Assembler deux cartes pour former un animal.

ATTENTION : quand tu réunis 2 cartes, si le dessin est décalé, ou si les 2 cartes sont décalées, ce n'est pas valide, comme sur les exemples ci-dessous :



LES DEUX GESTES DE BATTLE FLIP

1 - "Tourner la carte" :

Prends la carte entre tes doigts et fais la tourner sur elle-même de gauche à droite.



2 - "Faire un flip" :

Retourne la carte du recto vers le verso, le côté que tu ne vois pas.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de Battle Flip se déroule en 4 manches avec un défi à relever à chaque manche. Le plus jeune joueur choisira le défi de la 1^{ère} manche parmi les 5 proposés :

- Défi n°1 : **Simple Battle** - niveau de difficulté ★
- Défi n°2 : **Double Battle** - niveau de difficulté ★★
- Défi n°3 : **Multi Battle** - niveau de difficulté ★★★
- Défi n°4 : **Puzzle Battle** - niveau de difficulté ★★★★
- Défi n°5 : **Triangle Battle** - niveau de difficulté ★★★★★

À la fin de chaque manche, le gagnant récupère une carte score. Le joueur placé à droite de celui qui avait choisi le défi précédent décide alors du nouveau défi. Un joueur peut décider de refaire un défi déjà réalisé.

Après 4 manches, les 4 cartes score ont été remportées, le joueur qui en a le plus gagne la partie.

En cas d'égalité, les joueurs ex-aequo lancent un 5^{ème} défi, choisi par le plus jeune d'entre eux. Le gagnant de cet ultime défi remporte la partie.

SIMPLE BATTLE

Chaque joueur reçoit 2 cartes et les laisse l'une sur l'autre jusqu'au début du jeu. Les cartes restantes forment une pioche au centre de la table. Au top départ, chaque joueur doit réaliser un personnage avec ses 2 cartes. Pour cela, il doit trouver une bonne combinaison en tournant et flipant ses 2 cartes pour les assembler et reconstituer un dessin. Lorsqu'un joueur réussit à former un personnage, il place les 2 cartes devant lui et reprend 2 nouvelles cartes de la pioche pour reformer un nouveau personnage.

Le 1^{er} joueur à avoir reconstitué 4 personnages tape sur la pioche et remporte la manche.

DOUBLE BATTLE

Chaque joueur reçoit 5 cartes qu'il garde en pile jusqu'au début de la partie. Les cartes restantes sont placées en pile au centre de la table pour former une pioche.

Au top départ, tous les joueurs vont chercher à combiner leurs cartes pour réaliser deux fois le même personnage.

Le 1^{er} joueur à avoir reconstitué 2 personnages tape sur la pioche et remporte la manche.

MULTI BATTLE

Chaque joueur reçoit 6 cartes qu'il garde en pile jusqu'au début de la partie. Les cartes restantes sont placées en pile au centre de la table pour former une pioche.

Au top départ, tous les joueurs vont chercher à combiner 5 de leurs 6 cartes. Le 1^{er} joueur à y parvenir tape sur la pioche et remporte la manche.

PUZZLE BATTLE

Chaque joueur reçoit 6 cartes et les garde en pile. Les autres cartes forment une pioche sur le côté de la table. Une carte de la pioche est posée au centre de la table.

Au top départ, tous les joueurs vont chercher simultanément à connecter leurs cartes en les posant une à une au centre de la table.

Le 1^{er} joueur à avoir posé toutes ses cartes tape sur la pioche et gagne la manche.

TRIANGLE BATTLE

Chaque joueur reçoit 1 carte ayant en son centre un symbole différent de ceux présents sur les cartes des autres joueurs. Le reste des cartes est étalé de manière aléatoire au centre de la table.

Au top départ, les joueurs cherchent parmi les cartes au centre, les 3 autres cartes avec le même symbole que celui de la carte qu'ils possèdent. Lorsqu'ils ont récupéré les 4 cartes, ils doivent les assembler pour former un grand triangle.

Le 1^{er} joueur qui réussit tape au centre de la table et remporte la manche.

RÈGLE POUR UN JOUEUR : UNE MINUTE CHRONO

Programme un minuteur sur 1 minute, c'est le temps que tu as pour reconstituer le plus de personnages possibles en prenant les cartes 2 par 2.

Puis regarde dans le tableau ci-dessous où se situe ton score :

Premier niveau : **de 1 à 3 > Flipeur en herbe :**
c'est un bon début, en t'entraînant encore, tu progresseras vite !

Second niveau : **de 4 à 6 > Flipeur prometteur :**
continue comme ça et tu deviendras un champion

Troisième niveau : **de 7 à 9 > Maître Flipeur :**
ta maîtrise est remarquable !

Quatrième niveau : **10 ou + > Flipeur d'élite :**
tu as atteint la perfection !

© Bayard Edition / Laboludic 2025 | Tous droits réservés | Bayard Editions SAS
- 18 rue Barbès - 92128 MONTROUGE.
Service consommateur : contact@laboludic.com - www.laboludic.com

AIDE DE JEU - SCHÉMA DES DÉFIS

SIMPLE BATTLE ★

2x ▲ / ● →



4 personnages au choix

DOUBLE BATTLE ★★

5x ▲ / ● →



2 personnages identiques

MULTI BATTLE ★★★

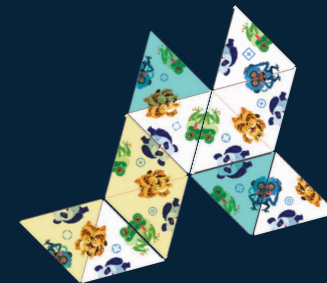
6x ▲ / ● →



5 cartes en chaîne

PUZZLE BATTLE ★★

6x ▲ / ● →



6 cartes raccordées au puzzle commun

TRIANGLE BATTLE ★★★

1x ● / ● →



Les 4 cartes forment un triangle