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 1ère 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 5ème 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 une image 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 une image, il place les 2 cartes devant lui et reprend 2 nouvelles cartes de la pioche pour reformer une nouvelle image.

Le 1er joueur à avoir reconstitué 4 dessins 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 la même image.

Le 1er joueur à avoir reconstitué 2 images 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 1er 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 1er 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 1er joueur qui réussit tape au centre de la table et remporte la manche.