

## Règlements **FLIPS™**, serpents et échelles

### But du jeu

Le premier qui atteint le singe à la fin du parcours ( case 64 ) gagne.

### Préparation

- Placez les 5 serpents et les échelles réversibles sur la planche de jeu. Ils doivent être placés du côté serpent sur les cases avec les numéros correspondants.
- Placez vos pions sur le caméléon, à la case 1.
- Déterminez qui commence.

### Le déroulement du jeu

Pour avancer, lancez les deux dés. Un dés indique le nombre de cases pour avancer votre pion; l'autre dés vous indique la couleur du carton que vous pouvez retourner.

Par exemple, si le dés indique bleu, vous pouvez retourner, à votre choix, n'importe quel serpent ou échelle qui a une case de cette couleur. Vous pouvez également décider de ne rien retourner. **Si un pion se trouve sur l'une des cases retournées, il doit remonter l'échelle ou redescendre le serpent.**

### Règles spéciales

- Quand vous tombez sur une case avec le léopard, vous rejouez.
- Quand vous tombez sur une case avec le serpent de mer, vous rejouez en reculant.
- Quand vous tombez sur une case **FLIPS**, vous retournez un serpent ou une échelle de votre choix.
- Quand vous tombez sur le bas d'une échelle, vous montez.
- Quand vous tombez sur la queue du serpent vous descendez.

### Niveau junior:

Le but du jeu est le même, mais vous avancez seulement avec le dé de couleur et vous n'utilisez pas les serpents et échelles réversibles.

© **PATRICK OUVRARD**, 2000

## **FLIPS™**, Snakes and Ladders

### To win the game

The first player to reach the monkey at the end of the path ( square 64 ) wins the game.

### Setting up the game

- Place the 5 snakes and ladders on the game board. They must be placed snake side down on the squares with the same numbers.
- Place your pawn on the chameleon, on square 1
- Determine who begins.

### Playing the game

To go forward, throw the two dice. One indicates the number of squares that you can move ahead; the other die indicates the color of the snakes and ladders that you can turn over.

For example: if the die shows blue, you can turn over whichever snake or ladder that has a blue square. You may also decide not to turn the card. **If a player is on one of the flipped squares, he must climb up the ladder or slide down the snake.**

### Special Rules

- When you land on the square with a leopard, you play again.
- When you land on the square with a sea serpent, you play again, but backwards.
- When you land on a Flips square, you turn over the snake or ladder of your choice.
- When you land at the bottom of the ladder, you climb up.
- When you land on the tail of the snake, you go down.

### Junior level

The game is the same. However, you move forward with the colored die only; you do not use the numbered cube or the reversible snakes and ladders.

© **PATRICK OUVRARD**, 2000