



HOW TO PLAY

NUMBER OF PLAYERS

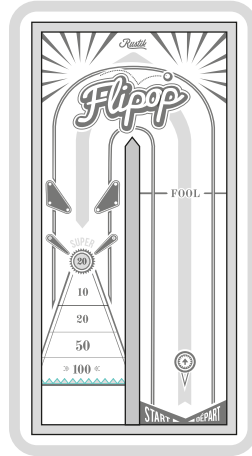
2 to 4 players (single or in pairs)

CONTENT

FLIPOP WOODEN BOARD WITH ELASTICS

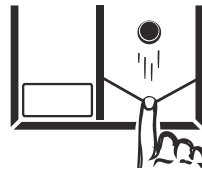
● 4 BLACK WOODEN PUCKS

● 4 "NATURALS" WOODEN PUCKS



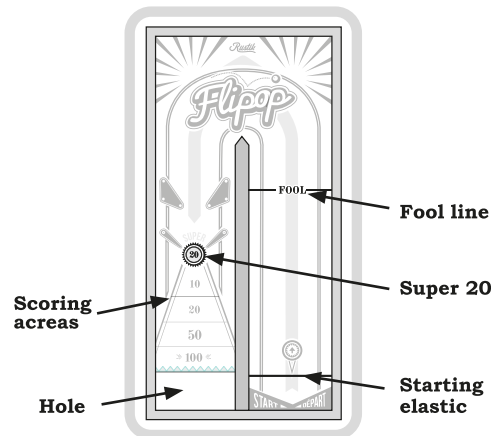
AIM OF THE GAME

- Shoot your pucks using the elastics so that they rebound and finish in the areas with the highest scores.
- Alone or in team, you will have to accumulate 1000 points to win the game.
- BE CAREFUL, you must not fall in the hole!



PREPARATION

- 1- Place the Flipop board on top of a table.
- 2- Each team takes 4 pucks of a color.



You are now ready to start.

BJR000122

HOW TO PLAY

The person manifesting the greatest desire to play the game starts!

Using the starting elastic, shoot your team's pucks in order to reach the most rewarding areas.

3. It is then the turn of the opposing team to play.

You are allowed to touch or move the other pucks by hitting them with yours.

If a puck falls in the hole or is launched out of the game board, it is removed and will not count for any points.

END OF A ROUND

The round ends when the two teams have launched all their pucks.

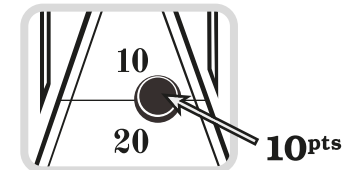
The team who has the most points will be the one beginning the next round.

SCORING

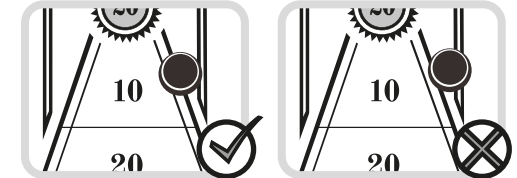
Count your points based on the position of the pucks that are still in play at the end of a round. (10-20-50-100 points)

SPECIAL CASES

If a puck is on 2 different areas at the same time, the smallest score will then count. (See illustration)



If a puck is positioned mainly outside the scoring areas but touches a scoring one, the points of this area will be counted. (See illustrations)



If a puck ends up in the "Super 20" zone, the 20 points will be counted if the puck is at least half in the area. (See illustrations)



END OF THE GAME

The game ends when a team reaches 1000 Points earned.



CREATED BY :
FAMILY GAMES
7760 Grenache, Montréal, Qc
Canada, H1J 1C3
www.familygamesamerica.com

Rustik
CLASSIC GAMES - JEUX CLASSIQUES

BJR000122



RÈGLES DU JEU

NOMBRE DE JOUEURS

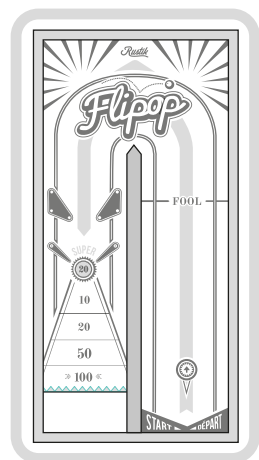
2 à 4 joueurs (seul ou en équipe de 2)

MATÉRIEL

PLATEAU DE JEU FLIPOP, AVEC ÉLASTIQUES

4 PALETS NOIRS EN BOIS

4 PALETS "NATURELS" EN BOIS



BUT DU JEU

- Propulse tes palets à l'aide des élastiques pour qu'ils rebondissent et terminent leurs courses dans les zones aux pointages les plus élevés.



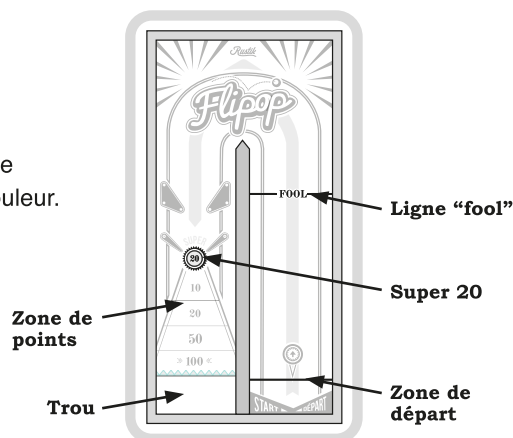
Seul ou en équipe, il vous faudra cumuler 1000 points pour remporter la partie.

Mais ATTENTION, gare à ne pas tomber dans le trou!

MISE EN PLACE

- Placer le plateau de jeu Flipop sur une table
- Chaque équipe prend les 4 palets d'une couleur.

Vous êtes maintenant prêts à commencer !



BJR000122

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- La personne manifestant le plus grand désir de jouer commencera la partie!
- Le joueur prend un palet et doit la propulser à l'aide de l'élastique de départ afin d'atteindre les zones qui rapportent le plus de points.
- C'est ensuite au tour de l'équipe adverse de jouer.
- Il est permis de toucher et de déplacer les palets adverses en les percutant avec les vôtres.
- Si un palet tombe dans le trou ou est propulsé à l'extérieur du plateau de jeu, il est retiré du jeu et ne comptera pour aucun point, lors de cette manche.

FIN D'UNE MANCHE

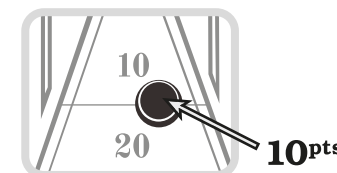
Une manche se termine lorsque les 2 équipes ont lancé tous leurs palets. L'équipe ayant accumulé le plus de points sera l'équipe à jouer en premier lors de la prochaine manche.

DÉCOMPTÉ DES POINTS

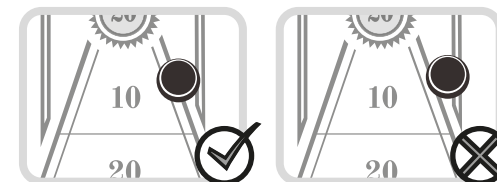
Comptez vos points selon la position de vos palets encore en jeu à la fin d'une manche (10, 20, 50 ou 100 points).

CAS SPÉCIAUX

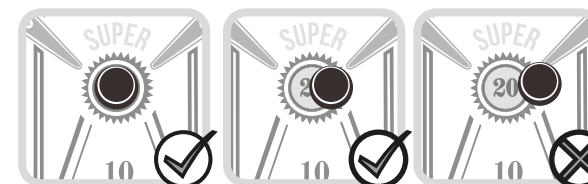
Si un palet se trouve sur 2 zones aux pointages différents, le pointage le moins élevé sera alors accordé à l'équipe. Dans l'exemple illustré l'équipe emporte 10 points. (voir illustration)



Si un palet termine sa course sur la ligne extérieure d'une zone de pointage; les points de la zone au plus petits pointages lui seront accordés si le palet est au moins à demi dans la zone. (Voir illustrations)



Si un palet termine sa course sur la zone "Super 20"; les 20 points lui seront accordés si le palet est au moins à demi dans la zone. (Voir illustrations)



FIN D'UNE PARTIE

La partie se termine lorsqu'une équipe arrive à cumuler 1000 points.



FABRIQUÉ PAR :
FAMILY GAMES
7760 Grenache, Montréal, Qc
Canada, H1J 1C3
www.familygamesamerica.com

Rustik
CLASSIC GAMES - JEUX CLASSIQUES

BJR000122