

# FLIP 4

## Las reglas del Juego

### Contenidos

16 fichas de juego, 4 de cada color, 2 dados, Un tablero, Un libro de reglas

### Objetivo del Juego

Colocar 4 fichas del mismo color en una línea horizontal, vertical o diagonal.

### Preparativos

Cada jugador selecciona 4 fichas del mismo color y se las coloca al frente.

### El Juego

Cada jugador lanza una vez uno de los dados. Comienza el juego aquel jugador que saque el número más alto.

#### Parte 1: Colocando las fichas en el tablero de juego.

1. Cuando le toque el turno, lance ambos dados. Sume, reste y multiplique los números que aparecen en los dados y diga los resultados en voz alta.
2. Seleccione uno de los resultados y mueva una ficha hasta el cuadro respectivo. Por ejemplo, si saca los números 2 y 1, puede colocar una ficha en el cuadro 3 (suma), en el cuadro 1 (resta) o en el cuadro 2 (multiplicación). Puede solo mover su pieza a un cuadro vacío (un cuadro que no este ocupado por algún oponente).
3. Si ninguno de estos cuadros se encuentra desocupado, lance de nuevo los dados. Si lanza tres veces consecutivas y no le es posible colocar alguna ficha en el tablero, puede poner alguna de las fichas que no haya jugado en cualquiera de los cuadros desocupados en el tablero.
4. El juego continúa siguiendo los pasos 1-3 hasta tanto todas las fichas estén en el tablero de juego.

#### Notas:

- Ningún jugador puede canjear posiciones con un oponente hasta que todos los jugadores tengan las cuatro fichas sobre el tablero de juego (ver "Canjear Posiciones").
- No se pueden colocar fichas en los cuadros de las esquinas hasta que todos los jugadores tengan todas las fichas sobre el tablero de juego.
- Cuando algún jugador lance un doble (dos dados con el mismo número) este no podrá cambiar el orden de juego, hasta tanto todos los jugadores tengan las cuatro fichas sobre el tablero (ver "Cambiar el Orden de Juego")

#### Parte 2: Poniendo Cuatro Fichas en Línea

1. Lance el dado. Sume, reste y multiplique los números en los dados. (No olvide decir los resultados en voz alta!) Para poder

- mover alguna ficha, alguno de los resultados debe coincidir con el número de cuadro de alguna de sus fichas. Por ejemplo, si lanza 6 y 4 usted debe tener una ficha en el cuadro 10 (suma), 2 (resta) o 24 (multiplicación) para poder mover.
2. Si puede mover alguna ficha, la podrá desplazar un cuadro horizontalmente, verticalmente o diagonalmente. Usted puede utilizar su turno para alinear sus piezas o interferir en la formación de las piezas de sus contrarios.
  3. Si no puede mover ninguna ficha, pierde el turno. En caso de que no pueda mover piezas en tres turnos consecutivos, se le permitirá mover alguna ficha un cuadro en cualquier dirección.

#### Notas:

- Si usted puede mover más de una pieza, seleccione solo una de ellas.
- Cada jugador finaliza su turno al soltar la ficha.
- Un jugador no podrá pasar o abandonar su turno; deberá mover aquella pieza que este en un cuadro que coincida con el resultado de alguna de las operaciones matemáticas.

#### Canjear Posiciones

- Si la ficha de otro jugador ocupa el cuadro al que desea mover, coloque la pieza de su oponente en el cuadro en el cual se encuentra su ficha. En otras palabras, su pieza y la de su oponente intercambian posiciones en el tablero.
- Piense bien antes de canjear posiciones con otro jugador. Esto podría ser beneficioso para su oponente e incluso podría facilitarle la victoria al mismo.

#### Utilizando Los Cuadros de Las Esquinas

- Cuando mueva una ficha para un cuadro en la esquina, usted deberá inmediatamente colocar su pieza en cualquier cuadro del tablero.
- Tan pronto como su pieza caiga en una esquina, se moverá inmediatamente a otro cuadro del tablero. Esto implica que usted no puede ganar el juego con una de sus piezas en un cuadro de esquina. Por ejemplo, si tiene fichas en 7, 1 y 0, no puede mover una ficha a la esquina y ganar con una línea diagonal.
- Si mueve una pieza a un cuadro ocupado por un oponente, la ficha de su oponente se coloca en el cuadro que usted ocupaba antes de ocupar la esquina.

#### Cambiando el Orden de Juego

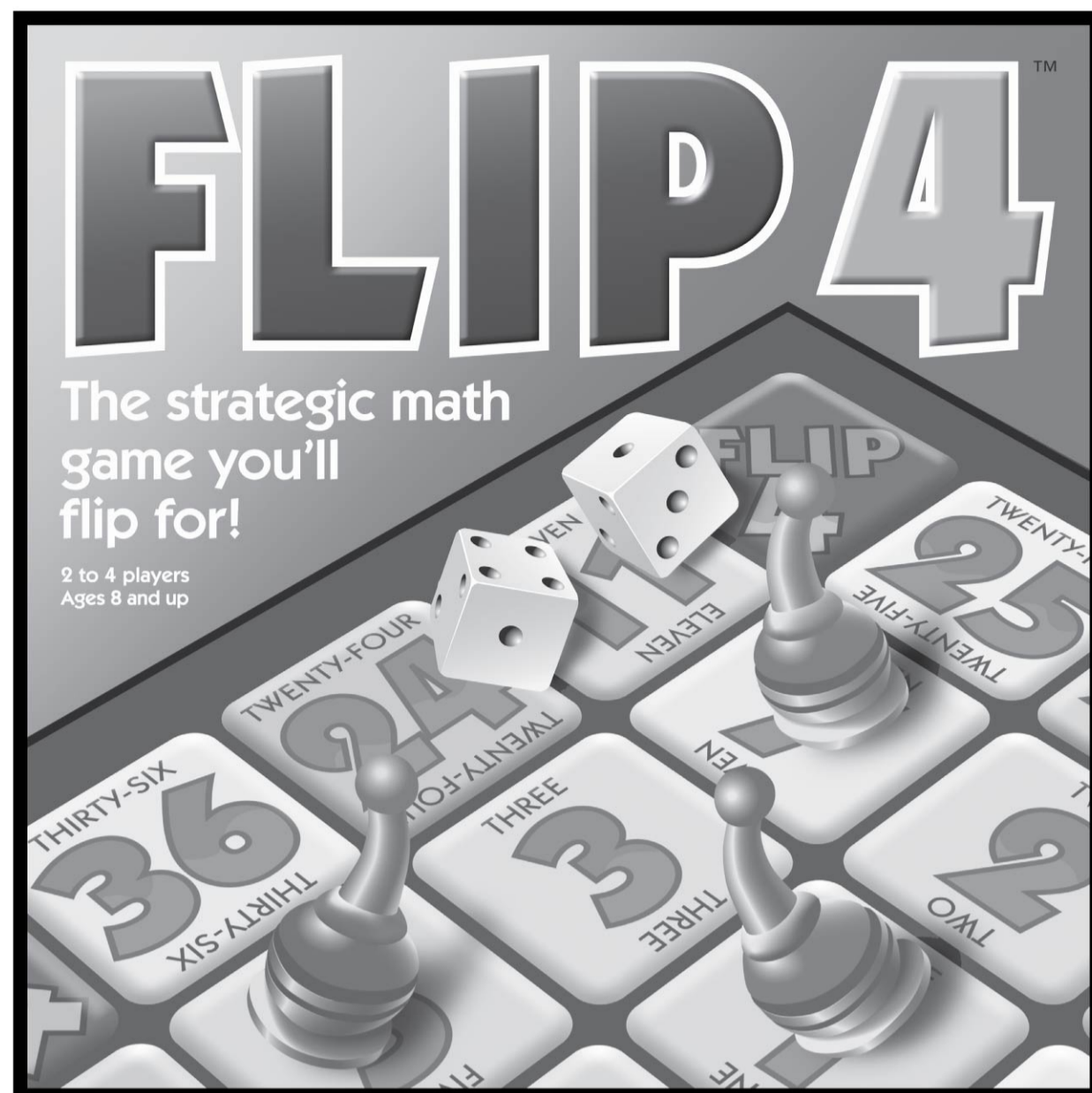
- Si lanza un doble, se invierte el orden de juego al finalizar su turno. Por ejemplo, si el jugador 4 lanza un doble, el siguiente turno será del jugador 3, luego el jugador 2 y así hasta que alguien saque un doble nuevamente.
- Como pronto se dará cuenta, la regla de cambio de dirección no se aplica en el caso que solo jueguen dos jugadores.

#### Ganando el Juego

Cuando un jugador haya colocado cuatro piezas en línea (horizontal, vertical o diagonal) el juego concluye y dicho jugador es el ganador.

©2003 MindWare®

Diseño Visual by Red Racer Studio  
Gracias al Dr. Douglas Shaw por su asistencia en el diseño del tablero y a Mike Field por las clases en evaluación de juegos.



## Game Rules



# FLIP 4

## Game Rules

### Contents

16 game pieces, 4 of each color, 2 dice, game board

### Object

To place 4 game pieces of the same color in a row horizontally, vertically or diagonally.

### Setting Up

Choose four game pieces of the same color and place them in front of you.

### Playing the Game

Determine which player goes first by rolling one of the dice. The player who rolls the highest number goes first.

#### Part 1: Placing the Game Pieces On the Board

1. When it is your turn, roll both dice. Add, subtract and multiply the numbers on the dice and say the results out loud.
2. Choose one of the results and move a game piece to that square. For example, if you roll 2 and 1, you can place a game piece on the 3 square (addition), the 1 square (subtraction) or the 2 square (multiplication). You can only move your game piece to an open square (a square not occupied by another game piece).
3. If none of these squares is open, roll again. If you roll three times in a row and you are still unable to place a game piece on the board, you may place a game piece you have not yet played on any open square on the board.
4. Play continues, following steps 1-3, until all game pieces are on the board.

#### Notes:

- You cannot "flip" until all players have all four game pieces on the board (see "Flipping").
- You cannot place a game piece on a corner square until all players have all their game pieces on the board.
- When you roll doubles, you do not switch direction until all players have all their game pieces on the board (see "Switching Direction").

#### Part 2: Aligning Four in a Row

1. Roll the dice. Add, subtract and multiply the numbers on the dice. (Don't forget: always say your results out loud!) To move, you must match one of the numbers your game pieces are on. For example, if you roll 6 and 4, you must have a game piece on 10 (addition), 2 (subtraction) or 24 (multiplication) in order to move.

2. If you have a match, move that game piece one square horizontally, vertically or diagonally. You can use your turn to line up your game pieces or break up an opponent's arrangement.
3. If you do not have a match, you lose your turn. If you do not have a match on three consecutive turns, you may move one game piece of your choice one square in any direction.

#### Notes:

- If you have more than one game piece with a match, choose only one game piece to move.
- When you remove your hand from your game piece, your turn is over.
- You cannot pass or forfeit your turn; you must move your game piece if you have a match.

#### Flipping

- If an opponent's game piece occupies the square you want to move to, put your piece on your opponent's square and put the opponent's game piece on the square you started from. In other words, your game piece and your opponent's "flip."
- Think before flipping with an opponent. You may accidentally help your opponents or even cause an opponent to win the game!

#### Using Corner Squares

- When you move a game piece to a corner square, you immediately move your game piece to any square on the board.
- As soon as your piece lands on the corner square, it immediately moves to another square. That means you cannot win the game with one of your pieces on a corner square. For example, if you have game pieces on 7, 1 and 0, you cannot move a game piece to a corner square and win diagonally.
- If you move to a square that your opponent is occupying, your opponent's game piece "flips" to the square you were on before you moved to the corner square.

#### Switching Direction

- If you roll doubles, the direction of play reverses after you take your turn. For example, if Player 4 rolls doubles, the next turn goes to Player 3, then Player 2 and so on until doubles are rolled again.
- Switching direction does not apply to two-player games, as you'll quickly discover!

#### Winning the Game

When a player has aligned four game pieces in a horizontal, vertical or diagonal line, the game is over and that player is the winner!

©2003 MindWare®

Visual design by Red Racer Studio  
Thanks to Dr. Douglas Shaw for board design input and Mike Field's classes for game testing.

# FLIP 4

## Les Règles du Jeu

### Contenu

16 pièces, 4 de chaque couleur, 2 dés, les règles du jeu

### But du jeu

Aligner 4 pièces de la même couleur horizontalement, verticalement, ou diagonalement.

### Préparation

Choisissez 4 pièces de la même couleur et placez les devant vous.

### Jouer

Déterminez quel joueur commence en jetant un des dés. Le joueur qui obtient le nombre le plus grand commence.

#### Première partie: Placer les pièces sur le tableau de jeu

1. Quand c'est votre tour, jetez les 2 dés. Ajoutez, soustrayez, et multipliez les nombres sur les dés and énoncez vos résultats à voix haute.
2. Choisissez un des résultats et avancez votre pièce sur ce carré. Par exemple, si vous obtenez 2 et 1, vous pouvez placer votre pièce sur le carré 3 (addition), le carré 1 (soustraction) ou le carré 2 (multiplication).
3. Si aucun de ces carrés est libre, relancez les dés. Si vous jetez les dés 3 fois à la suite et vous êtes encore incapable de placer votre pièce sur le tableau de jeu, vous pouvez placer une des pièces avec laquelle vous n'avez pas encore joué sur n'importe quel carré du tableau de jeu.
4. Le jeu continue en répétant les étapes 1-3 jusqu'à ce que toutes les pièces soient sur le tableau de jeu.

#### Remarques:

- Vous ne pouvez pas « flipper » tant que tous les joueurs n'ont pas tous leurs 4 pièces sur le tableau de jeu (regardez « Flipper »).
- Vous ne pouvez pas placer une pièce sur un carré du coin tant que tous les joueurs n'ont pas toutes leurs pièces sur le tableau.
- Lorsque vous faites un double avec les dés, vous ne « flippez pas de direction » tant que tous les joueurs n'ont pas toutes leurs pièces sur le tableau de jeu (regardez « les règles de Flipper »).

#### Deuxième partie : Aligner quatre pièces

1. Jetez les dés. Ajoutez, soustrayez et multipliez les nombres sur les dés. (N'oubliez pas: énoncez toujours vos résultats à voix haute!). Pour vous déplacer, vous devez obtenir un des nombres sur lesquels vos pièces sont situées. Par exemple, si vous faites 6 et 4, vous devez avoir une pièce sur 10 (addition), 2 (soustraction), ou 24 (multiplication) pour vous déplacer.
2. Si vous avez une pièce qui correspond au nombre

obtenu, déplacez cette pièce d'un carré horizontalement, verticalement ou diagonalement. Vous pouvez utiliser votre tour pour aligner vos pièces ou casser l'arrangement de votre adversaire.

3. Si vous avez aucune pièce qui correspond au nombre obtenu, vous passez votre tour. Si cela arrive trois fois de suite, vous pouvez déplacer la pièce que vous voulez d'un carré dans n'importe quelle direction.

#### Remarques:

- Si vous avez plus d'une pièce qui correspond au nombre obtenu avec les dés, choisissez seulement une pièce à déplacer.
- Lorsque vous enlevez votre main de votre pièce, votre tour est fini.
- Vous ne pouvez pas passer ou abandonner votre tour; vous devez déplacer votre pièce si vous obtenez un nombre qui correspond.

#### Flipper

- Si l'une des pièces de votre adversaire se trouve sur le carré où vous voulez vous déplacer, placez la pièce de votre adversaire sur le carré où vous étiez. En d'autres termes, votre pièce et celle de votre adversaire ont « flippé. »
- Pensez avant de flipper avec un adversaire. Par accident, vous pouvez aider votre adversaire ou même le faire gagner!

#### Utiliser les carrés de coin

- Lorsque vous déplacez une pièce sur un carré de coin, immédiatement vous déplacez votre pièce sur n'importe quel carré du tableau de jeu.
- Dès que votre pièce atterrie sur un carré de coin, immédiatement elle se déplace sur un autre carré. Cela veut dire que vous ne pouvez pas gagner si l'une de vos pièces est sur un carré de coin. Par exemple, si vous avez vos pièces sur le 7, 1 et 0, vous ne pouvez pas déplacer une pièce sur un carré du coin et gagner diagonalement.
- Si vous vous déplacez sur un carré occupé par l'un de vos adversaires, la pièce de votre adversaire « flippe » sur le carré où vous étiez avant de vous déplacer sur le carré du coin.

#### Les règles de Flipper

- Si vous faites un double, le tour des joueurs passe dans le sens contraire après votre tour. Par exemple, si le Joueur 4 fait un double, le prochain tour passe au Joueur 3, puis au Joueur 2, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un double se fasse de nouveau.
- Vous découvrirez rapidement que Flipper de direction ne se fait pas lorsqu'il n'y a que 2 joueurs!

#### Gagner le Jeu

Quand un joueur a aligné quatre pièces sur une ligne horizontale, verticale ou diagonale, le jeu est fini et ce joueur est le gagnant!

©2003 MindWare®

Conception visuelle par Red Racer Studio. Remerciements au Dr. Douglas Shaw pour son implication dans la conception du tableau de jeu et à la classe de Mike Field pour tester le jeu.