



FLUSH



Flush est un jeu de cartes de défausse pour 2 à 6 joueurs dont le but est de se débarrasser de toutes ses cartes, les autres joueurs accumulant alors des points. Le jeu peut se jouer avec une limite de manches (le joueur ayant le score total le plus bas à la fin remporte la partie) ou en mode élimination (quand un joueur atteint un certain nombre de points, généralement 30, il est éliminé).

Chaque jeu se compose de cartes allant de 1 à 10 (8 cartes pour chaque valeur) et de 10 cartes Flush. Pour plus d'informations sur les règles, des vidéos explicatives et une section FAQ détaillée sont disponibles sur notre site web:

www.flushcardgame.com



Vidéos et FAQ

DÉBUT DU JEU

- Le donneur distribue 14 cartes face cachée à chaque joueur.
- Chaque joueur place ensuite 3 cartes choisies au hasard (toujours face cachée) devant lui, puis une carte au hasard face visible sur chacune, créant ainsi 3 "Bases" (voir image ci-dessous).
- Les joueurs peuvent maintenant consulter en privé leurs 8 cartes restantes.
- Le reste du paquet est mis de côté, la carte du dessus étant retournée pour révéler la valeur du "Mimic" (voir page 4).
- Le joueur qui commence est le gagnant de la manche précédente (ou choisi au hasard pour la première main).
- Remarque – Les joueurs ne doivent à aucun moment dissimuler le nombre de cartes qu'il leur reste. Ils doivent également s'abstenir de suggérer des coups pendant qu'une manche est en cours.



LIBÉRER LES CARTES

- Dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs jouent à tour de rôle des cartes de leur main (y compris leurs propres bases) pour former une seule "Pile de jeu" au centre.
- Une carte peut être posée si elle correspond à la valeur de la carte sur la Pile de jeu ou si elle est inférieure.
- Si aucune carte n'a encore été jouée, n'importe quelle carte disponible peut être posée.
- Les joueurs peuvent poser plusieurs cartes de même valeur en un seul coup (y compris à partir de leurs cartes de base).
- Si un joueur souhaite jouer une carte cachée (face cachée), celle-ci doit être libérée de la carte placée au-dessus (voir page 6).
- Tous les coups doivent être annoncés à voix haute (voir page 8).

RÉALISER UNE FLUSH

- Poser 4 cartes ou plus de même valeur crée un "Flush".
- Cela peut inclure les cartes du joueur précédent. Par exemple, s'il joue 2 cartes de valeur 2, vous en jouez ensuite 2 autres de valeur 2, ce qui fait 4 cartes de valeur 2 (un Flush).
- Un Flush permet de défausser toute la Pile de jeu et le joueur qui l'a réalisé commence une nouvelle pile.
- Un Flush peut aussi être obtenu en jouant une seule carte Flush sur la Pile de jeu ou en jouant 4 cartes Lien (ou plus) quelconques (voir page 8).

CARTES MIMIC

- La carte Mimic, révélée au début de chaque manche, peut imiter toute valeur numérique d'une carte avec laquelle elle est jouée pendant cette manche.
- Par exemple, si la carte Mimic est un 5, un 5 peut désormais représenter la même valeur que les cartes avec lesquelles il est joué.
- Ainsi, un joueur peut utiliser un 5 pour imiter un 6, transformant 3 cartes de valeur 6 en 4 cartes de valeur 6 pour réaliser un Flush (voir image ci-dessous).
- Une fois jouée, une carte Mimic placée dans la Pile de jeu reste fixée à la valeur qu'elle a imitée et est réinitialisée lorsqu'elle est reprise.
- Les joueurs peuvent aussi jouer une carte Mimic pour sa valeur normale (en respectant les règles habituelles).
- Les cartes Mimic n'imitent que la valeur et non l'action des autres cartes (action = texte sur la carte).
- Les actions propres de la carte Mimic s'appliquent toujours.
- Si une carte Flush est révélée comme valeur Mimic, le joueur qui commence doit échanger l'une de ses cartes visibles (dans sa main ou sur le dessus d'une base) pour qu'elle devienne la Mimic de la manche. Il garde la carte Flush.

"4x6's
Flush"



RAMASSER

- Si un joueur ne peut pas, ou choisit de ne pas, poser une carte de même valeur ou de valeur inférieure, il doit
 - 1) Commencer une autre Pile de jeu sur le côté avec une valeur numérique plus élevée. Ne pas ajouter les cartes de la pile actuelle.
 - 2) Annoncer le coup (voir page 8).
 - 3) Ramasser la pile originale dans sa main.
 - 4) Si quatre cartes ou plus de valeur supérieure ont été jouées pour commencer la nouvelle pile, un Flush est réalisé et le joueur qui l'a effectué rejoue. Sinon, le jeu continue avec le joueur suivant et la nouvelle pile.
- Si des cartes Skip ont été jouées pour commencer la nouvelle pile, elles passent maintenant leur tour aux joueurs concernés.
- Les cartes Flush et les 4 cartes Lien n'ont pas de valeur numérique et ne peuvent pas commencer une pile adjacente.

SUPER FLUSH

- Jouer 6 cartes ou plus de même valeur (y compris des Mimic) entraîne un Super Flush, défaussant la Pile de jeu comme d'habitude.
- 6 cartes Lien ou plus provoquent également un Super Flush.
- Ce joueur peut alors choisir de donner l'une de ses "Bases" au joueur qui a joué le tour précédent.
- Le joueur qui la reçoit doit désormais éliminer cette Base supplémentaire en se débarrassant de ses cartes.

CARTES CACHÉES

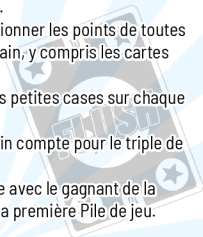
- Une carte Cachée est une carte face cachée placée au bas d'une Base.
- Les cartes Cachées ne peuvent être retournées et jouées dans la Pile de jeu sans être vues au préalable (elles doivent être dégagées de la carte du dessus).
- Lorsqu'une carte Cachée est jouée, d'autres cartes de même valeur (y compris des Mimic) peuvent être ajoutées avant l'annonce. Les Flush Lien peuvent également être joués.
- Une carte Cachée ne doit être retournée qu'en premier dans un tour. Ne retournez pas une carte Cachée après avoir posé d'autres cartes sur la pile dans l'espoir qu'elles correspondent (avant l'annonce).
- Une seule carte Cachée peut être jouée par tour.
- Les Flush créent un nouveau tour pour le même joueur.

CARTES SKIP

- Une carte Skip peut être jouée seule ou dans un groupe.
- Jouer une carte Skip à tout moment fait passer le tour du joueur suivant.
- L'action Passe d'un Mimic provoque toujours un saut de tour.
- Plusieurs cartes Skip jouées dans le même tour font passer leur tour au nombre correspondant de joueurs.
- Si une carte Skip est utilisée pour créer un Flush, l'action de saut est ignorée et défaussée avec la Pile de jeu.

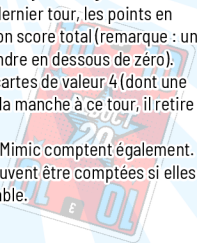
FIN DE LA MANCHE

- La manche se termine lorsque le premier joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes.
- Les autres joueurs doivent additionner les points de toutes les cartes qu'ils ont encore en main, y compris les cartes Cachées.
- Les points sont indiqués dans les petites cases sur chaque carte (voir page 1).
- Toute carte Mimic encore en main compte pour le triple de sa valeur en points.
- Une nouvelle manche commence avec le gagnant de la manche précédente qui débute la première Pile de jeu.



CARTES DÉDUCTION ★

- Si un joueur gagne une manche en jouant légalement des cartes Déduction lors de son dernier tour, les points en surbrillance sont déduits de son score total (remarque : un score total ne peut pas descendre en dessous de zéro).
- Exemple : si un joueur joue 2 cartes de valeur 4 (dont une carte Déduction 4) et termine la manche à ce tour, il retire 5 points de son score.
- Les Déductions sur les cartes Mimic comptent également.
- Plusieurs cartes Déduction peuvent être comptées si elles sont jouées légalement ensemble.



CARTES LINK



- Quatre cartes Lien (ou plus) peuvent être jouées ensemble (quelle que soit leur valeur) pour créer un Flush Lien, ce qui vide la Pile de jeu.
- S'il n'y a pas de Flush, elles agissent comme des cartes normales.
- Si la valeur la plus récente de la Pile de jeu comprend des cartes Lien (par exemple, la valeur actuelle est 3 cartes de valeur 6 avec deux cartes Lien), celles-ci peuvent également être utilisées par le joueur actuel pour atteindre les 4 cartes nécessaires.
- 6 cartes Lien = Super Flush Lien (voir page 5).
- Un joueur ne peut pas ajouter de cartes normales non Lien lorsqu'il réalise un Flush avec des cartes Lien.

CARTE BIG FLUSH



- Carte Flush, mais les adversaires doivent également piocher une carte supplémentaire du paquet inutilisé et l'ajouter à leur main.

DÉCLARATION

- Pour terminer leur tour, les joueurs doivent annoncer verbalement la fin de leur coup.
- Une fois qu'un joueur a déclaré son coup (par exemple "3 six"), aucun changement ne peut être apporté à ce coup (il doit être effectué).
- Une déclaration qui ne peut pas être réalisée est nulle et le même joueur doit faire une nouvelle déclaration légale.