

WPROWADZENIE

Rozgrywka w **FLIP 7** toczy się na przestrzeni rund do momentu, aż 1 z graczy zdobędzie 200 punktów i zostanie zwycięzcą!

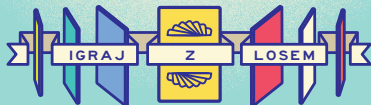
Podczas rundy gracze zbierają karty, chcąc zdobyć za nie jak najwięcej punktów. Muszą jednak uważać i powiedzieć „stop”, zanim zbiorą 2 karty z tymi samymi liczbami.

Gracz, który ma 2 karty z tymi samymi liczbami, odpada z danej rundy i nie zdobywa w niej żadnych punktów.

Im większa liczba na karcie, tym więcej egzemplarzy tej karty znajduje się w talii.

Zebranie 7 różnych kart z liczbami to wyjątkowe osiągnięcie! Taką sytuację w grze nazywamy **Flip 7**: gracz, który do niej doprowadził, natychmiast kończy rundę i podlicza punkty za zdobyte karty.

Ponadto otrzymuje premię 15 punktów i gromkie brawa od reszty graczy.



- ▶ Talia kart składa się z 12 kart „12”, 11 kart „11”, 10 kart „10” itd., aż do pojedynczej karty „1”.
- ▶ Karta „0” również nie ma 2. egzemplarza.
- ▶ W talii znajdują się także **karty akcji** („Flip 3”, „Zamroź”, „Druga szansa”) i **karty modyfikatorów**.
- ▶ W trakcie rozgrywki warto zapamiętywać, jakie karty zostały już zagrane.

79 KART Z LICZBAMI od 0 do 12



KARTA „0” NIE MA WARTOŚCI PUNKTOWEJ.

6 KART MODYFIKATORÓW



9 KART AKCJI



po 3 egzemplarze
każdej

PRZYGOTOWANIE GRY

- ▶ Należy przetasować talię kart.
- ▶ Następnie gracze ustalają losowo, kto zostanie 1. krupierem w rozgrywce.

W rozgrywce na więcej niż 18 graczy zalecamy skorzystanie z 2 talii.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozpoczynając od gracza po lewej stronie krupiera i idąc dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, **krupier stawia każdego z graczy (w tym siebie) przed wyborem:**

STOP

CZY

JESZCZE JEDNA

Gracz rezygnuje z dalszego udziału w rundzie.

Aby to zaznaczyć, odwraca zebrane przez siebie karty stroną z liczbą do dołu.

Na koniec rundy zdobywa za nie punkty.

Krupier daje graczowi kolejną kartę stroną z liczbą do góry.

- ▶ Jeśli gracz otrzyma kartę z inną liczbą niż ta, którą ma już na kartach, pozostaje w rundzie i może kontynuować rozgrywkę.



- ▶ Gdy gracz otrzyma 2 karty z tą samą liczbą, odpada: jest wyłączony z rozgrywki do końca rundy i nie zdobywa w niej żadnych punktów. Żeby zaznaczyć, że odpadł, odwraca zebrane przez siebie karty stroną z liczbą do dołu.



- ▶ Gdy 1 z graczy zbierze 7 różnych kart z liczbami, następuje Flip 7. W takiej sytuacji runda dobiega końca, a wszyscy gracze, którzy nie odpadli z danej rundy, otrzymują punkty za swoje karty. Gracz, który doprowadził do Flip 7, otrzymuje premię 15 punktów.



- ▶ Gdy gracz otrzyma kartę z liczbą, powinien umieścić ją **przed sobą w rzędzie kart z liczbami**. Dzięki temu wszyscy gracze mogą śledzić, jakie karty zostały już zebrane.



- ▶ Gdy gracz otrzyma kartę modyfikatora, powinien umieścić ją **nad rzędem kart z liczbami**. Modyfikatory wliczają się do punktowania na koniec rundy, o ile gracz z niej nie odpadnie.

Karty modyfikatorów nie są traktowane jako karty z liczbami i nie liczą się do Flip 7.

Nie mogą też sprawić, że gracz odpadnie z rundy.



- ▶ Gdy gracz otrzyma kartę akcji, **musi zastosować jej efekt** (zob. „Karty akcji”).



KONIEC RUNDY

Każda runda rozgrywana jest do momentu, aż zostanie spełniony 1 z poniższych warunków.

- ▶ W rundzie nie pozostał żaden aktywny gracz, ponieważ albo wszyscy zrezygnowali z dalszego udziału w rundzie, albo z niej odpadli.

ALBO

- ▶ Nastąpiło **Flip 7**.

Gracze, którzy nie odpadli z danej rundy, otrzymują punkty za swoje karty i dodają je do punktów zdobytych w poprzednich rundach.

- ▶ Na początku gracze podliczają punkty ze swoich kart z liczbami.

$$3 + 11 + 5 + 7 + 10 = 36$$

- ▶ Jeśli gracz ma kartę „×2”, podwaja sumę zdobytych w tej rundzie punktów.

$$3 + 11 + 5 + 7 + 10 = 36 \times 2 = 72$$

- ▶ Następnie gracze dodają punkty ze swoich kart modyfikatorów.

$$3 + 11 + 5 + 7 + 10 = 36 + 10 = 46$$

- ▶ Gracz, u którego nastąpiło **Flip 7**, otrzymuje premię 15 punktów.

$$3 + 11 + 5 + 7 + 10 + 9 + 4 + 15 = 64$$

NOWA RUNDA

Należy odłożyć na bok wszystkie karty, które zostały wykorzystane w poprzedniej rundzie. Te karty nie trafiają z powrotem do talii.

Krupier przekazuje talię graczowi po swojej lewej stronie. Ten gracz zostaje nowym krupierem.

KONIEC TALII

Gdy talia kart się wyczerpie, należy potasować wszystkie odrzucone karty i utworzyć z nich nową talię.

Jeśli taka potrzeba zajdzie w trakcie trwania rundy, karty zebrane przez graczy zostają przed nimi, nawet jeśli odpadli.

KONIEC GRY

Jeśli po zakończeniu rundy co najmniej 1 z graczy zdobył łącznie minimum **200 punktów**, gra dobiega końca.

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

Zwycięzca może być tylko jeden! W przypadku remisu wszyscy gracze rozgrywają dodatkową rundę w celu jego rozstrzygnięcia.

Rozgrywka 1- lub 2-osobowa
*Gracze mogą postawić
przed sobą wyzwanie:
spróbować zdobyć 200 punktów
w mniej niż 5 rund.*

KARTY AKCJI



Gracz wybiera 1 z graczy nadal biorących udział w rundzie. Wybrany gracz odpada z rundy i odwraca zebrane przez siebie karty stroną z liczbą do dołu. Na koniec rundy podlicza punkty z zebranych kart i dodaje je do łącznej sumy zdobytych punktów. Jeśli gracz zagrywający tę kartę jest ostatnim graczem w rundzie, musi wybrać samego siebie.



Gracz trzyma tę kartę przed sobą. Gdy otrzyma 2. egzemplarz swojej dowolnej karty z liczbą, odrzuca ją i kartę „Druga szansa”. Dzięki temu nie odpada z rundy. Gracz może w danym momencie mieć tylko 1 kartę „Druga szansa”. Jeśli otrzyma 2. egzemplarz karty „Druga szansa”, musi przekazać ją innemu graczowi, który bierze udział w rundzie. Jeśli takowego nie ma albo wszyscy pozostali w rundzie gracze mają już kartę „Druga szansa”, należy ją odrzucić.

Niezależnie od tego, czy zostały wykorzystane, wszystkie karty „Druga szansa” zostają odrzucone na koniec rundy. Te karty mogą zostać niewykorzystane, gdy na którymś z graczy zostanie użyta karta „Zamroź” albo nastąpi **Flip 7**.



Gracz wybiera 1 z aktywnych graczy (może wybrać samego siebie). Jeśli pozostał ostatnim graczem w rundzie, musi wybrać samego siebie. Krupier rozdaje 3 kolejne karty z talii wybranemu graczowi. Przestaje rozdawać, gdy gracz odpadnie albo nastąpi **Flip 7**.

Jeśli podczas rozdawania zostanie odkryta karta „Druga szansa”, gracz odkłada ją na bok i może ją później wykorzystać. Jeśli odkryta zostanie karta „Zamroź” albo kolejna karta „Flip 3”, to będą mogły być rozpatrzone dopiero PO rozdaniu graczowi wszystkich 3 kart (o ile nie odpadnie).

KARTY MODYFIKATORÓW



Te karty dodają podaną wartość do sumy punktów gracza.



Ta karta podwaja sumę punktów za karty z liczbami. Karta „x2” nie podwaja ani punktów przyznawanych przez karty modyfikatorów, ani dodatkowych 15 punktów przyznawanych, gdy nastąpi **Flip 7**.



WIEK 8+



3+



20 MIN

AUTOR GRY:
ERIC OLSEN



FLIP7

NAJLEPSZA GRA KARCIANA WSZECH CZASÓW!*

ZASADY

