FLIP 7

*A reflexshop + CATCH UP GAMES SZERINT

ÁTTEKINTÉS

A ***FLIP 7*** több fordulóból áll, a játékot pedig az nyeri meg, aki elsőként ér el 200 pontot.

Minden fordulóban kártyákat gyűjtesz, majd értéküket pontként zsebeled be. A magasabb értékű kártyák több pontot érnek, ugyanakkor több példány is van belőlük a pakliban. Kulcsfontosságú időben passzolnod a körödet, mielőtt egy olyan értékű kártyát osztanak neked, amilyened már van. Ha ezt nem teszed meg, kiesel a játékból, és egyetlen pontot sem szerzel a fordulóban.

Ha valamikor 7 különböző számkártya áll előtted, ***jackpot***: véget vetsz a fordulónak, és a normál pontjaid mellett 15 bónuszpontot és mindenki elismerését is megszerzed.



- A pakliban van 12 db **12-es**, 11 db **11-es**, 10 db **10-es**, és így tovább, egészen 1 db **1-esig**.
- Továbbá van 1 db **0-s** is.
- Ezen kívül **módosító**kártyák és **akció**kártyák (*Húzz hármat*, *Fagyasztás* és *Második esély*) is vannak.
- A játék során bölcs dolog észben tartani, hogy mely kártyák jelentek már meg.

79 SZÁMKÁRTYA

0-tól 12-ig számozva



A NULLA KÁRTYA EGY 0 PONTOT ÉRŐ SZÁMKÁRTYA.

6 MÓDOSÍTÓKÁRTYA



9 AKCIÓKÁRTYA

3-3 darab mindegyikből



A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

ELŐKÉSZÜLETEK

- Keverjétek meg a paklit.
- Válasszatok véletlenszerűen egy kezdőjátékost, ő lesz az első forduló osztója.

Ha 18-nál többen játszotok, javasolt egy második pakli használata is.

A JÁTÉK MENETE

Az osztó balján ülő játékossal kezdve, és balra haladva, **az osztó egy választást kínál fel mindegyik játékosnak** (önmagának is):



Passzolod az aktuális fordulót.

Pakold egymásra a kártyáidat úgy, hogy az értékük továbbra is látható legyen, így jelezve, hogy passzoltál.

A forduló végén ezeket a pontokat hozzáadod az összpontszámodhoz.

Az osztó oszt neked egy új kártyát, képpel felfelé fordítva.

- Ha egy olyan számkártyát kapsz, **amelyből még nincs előtted, akkor minden rendben:** játékban maradsz.



- Ha egy olyan számkártyát kapsz, **amelyből már van előtted, akkor kiesel** a fordulóból és nem szerzel pontot. Fordítsd a kártyáidat képpel lefelé, így jelezve, hogy kiestél.



- **Ha 7 különböző értékű kártya van előtted, jackpot! A forduló mindenki számára véget ér, és mindenki pontot szerez, aki nem esett ki a játékból.** Te 15 bónuszpontot kapsz jutalomként.



- Amikor **számkártyát** kapsz, helyezd **az előtted lévő sorozatba**, hogy mindenki nyomon követhesse, mid van.



- Amikor **módosítókártyát** kapsz, **helyezd a számkártyáid fölé**. A számkártyákhoz hasonlóan jár értük pont.

A módosítókártyák nem számkártyák, így nem segítenek hozzá, hogy jackpotod legyen, és miattuk nem eshetsz ki.



- Amikor **akciókártyát** kapsz, azonnal **hajtsd végre a hatását** (lásd Akciókártyák, 8–9. oldal).



reflexshop
Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 1–3. C1/8. | Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu | www.reflexshop.hu

FORDULÓ VÉGE

A forduló akkor ér véget, amikor a következő két feltétel egyike teljesül:

- Mindenki passzolt vagy kiesett a fordulóból.

VAGY

- Egy játékosnak jackpotja van.

Azok a játékosok, akik nem estek ki a fordulóból, számolják össze a fordulóban szerzett pontjaikat és adják hozzá az előző fordulók összpontszámához:

- Először add össze a számkártyáid értékét:



- Ha van x2 kártyád, duplázd meg ezt az értéket:



- Add hozzá az összeghez a módosítókártyák értékét:



- Ha jackpotod van, szerzel 15 bónuszpontot.



ÚJ FORDULÓ

Tegyétek félre az előző fordulóban kijátszott összes kártyát. Ezeket ne keverjétek vissza a pakliba!

Az osztó adja tovább a paklit a bal oldalán lévő játékosnak, aki az új forduló osztója lesz.

ÜRES PAKLI

Amikor elfogy a pakli, keverjétek össze az összes félretett kártyát, így képezve egy újabb paklit.

Ha egy forduló során kell új paklit képeznetek, a játékosok előtt lévő kártyákat hagyjátok a helyükön még akkor is, ha az adott játékosok kiestek a fordulóból.

A JÁTÉK VÉGE

Ha egy forduló végén egyikőtök elérte vagy meghaladta a **200 pontot**, a játék véget ér, és a legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer.

Csak egy nyertes lehet! Döntetlen esetén mindenki játsszon egy új fordulót.

Ketten játszotok vagy netán egyedül? Állítsátok kihívás elé magatokat: érjétek el a 200 pontot csupán 5 forduló alatt!

AKCIÓKÁRTYÁK



Célozz meg azonnal egy aktív (még játékban lévő) játékost.
Ez a játékos pakolja egymásra a kártyáit úgy, hogy az értékük továbbra is látható legyen, így jelezve, hogy passzolt a fordulóból. A forduló végén a szokásos szabályok alapján pontokat szerez és az összpontszámához adja azokat.
Ha csak te vagy játékban, akkor ezt a kártyát magadra kell kijátszanod.



Tartsd ezt a kártyát magad előtt. Ha egy későbbi körben egy olyan számkártyát húzol, amilyened már van, ahelyett hogy kiesnél, dobd el a kapott kártyát ezzel a *Második esély* kártyával együtt. Nem esel ki!
Egyszerre csak 1 darab *Második esély* kártyád lehet. Ha az osztótól egy másodikat kapnál, add oda valakinek, aki még játékban van. Ha csak te vagy játékban, vagy a játékban maradtak közül mindenki másnak is van már *Második esély* kártyája, dobd el ezt a *Második esély* kártyát.

A forduló végén dobjátok el az összes *Második esély* kártyát függetlenül attól, hogy a tulajdonosa felhasználta vagy sem. Ez utóbbi megtörténhet akkor, ha a tulajdonosát lefagyasztották vagy jackpotja lett.



Célozz meg azonnal egy aktív (még játékban lévő) játékost (akár saját magadat). Ha csak te vagy játékban, akkor ezt a kártyát magadra kell kijátszanod.
Az osztó egyesével adja a pakli következő 3 kártyáját a célpontnak. Az osztás abbamarad, ha a játékos kiesik a játékból vagy jackpotja lesz.

Ha az akció végrehajtása közben egy *Második esély* kártya kerül kiosztásra, a célpont megkapja és felhasználhatja a kártyát. Ha egy *Fagyasztás* vagy egy másik *Húzz hármat* kártya kerül kiosztásra, az akciójukat csak a három kártya kiosztása UTÁN kell végrehajtani (és csak akkor, ha a célpont nem esett ki a játékból közben).

MÓDOSÍTÓKÁRTYÁK



Ezeket az értékeket add a pontszámodhoz.



Duplázd meg az összes számkártyád értékét. Az x2 módosítókártya nem duplázza meg sem a módosítókártyák értékét, sem a 7 különböző kártya felcsapása után járó 15 bónuszpontot.

8+ éves kortól · 3+ · 20 perc

ERIC OLSEN
JÁTÉKA

FLIP 7

MINDEN IDŐK LEGJOBB KÁRTYAJÁTÉKA!*

JÁTÉKSZABÁLY

MERJ ÉS NYERJ

reflexshop