



IDADE 8+



3+



20 MIN.

UM JOGO POR
ERIC OLSEN



FLIP 7™

THE GREATEST CARD GAME OF ALL TIME!

REGRAS

CONTEÚDO: 94 CARTAS, REGRAS.



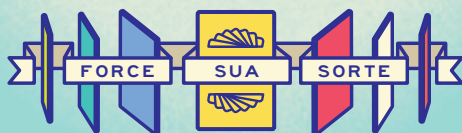
OBJETIVO

Neste jogo de **forçar sua sorte**, seja o primeiro jogador a alcançar 200 pontos para vencer.

Você marca pontos com base no valor total das cartas à sua frente.

Quanto mais valiosa for uma carta, mais cópias dela existirão no baralho. Se você conseguir **Virar 7** cartas numeradas para sua linha, a rodada termina automaticamente para todos, e você ganha 15 pontos de bônus.

No entanto, se você comprar uma segunda carta com o mesmo número de uma que já está na sua linha, você estoura e está fora da rodada, sem marcar nenhum ponto.



IMPORTANTE!

ESTE É UM BARALHO DE CARTAS ESPECIAL.

Ele contém doze cartas 12, onze cartas 11, dez cartas 10... até chegar a uma carta 1; há até mesmo um 0.

Também há algumas cartas de Ação e Modificação: Vire Três, Congele, Segunda Chance e Modificadores de Pontuação.

Ao jogar, é importante ter em mente a quantidade de cartas.

CARTAS NUMERADAS



O ZERO TAMBÉM É UMA CARTA NUMÉRICA E NÃO VALE NENHUM PONTO

CARTAS DE MODIFICAÇÃO



CARTAS DE AÇÃO



Se estiver jogando com mais de 8 pessoas, recomendamos jogar com um segundo baralho.

COMO JOGAR

Embaralhe o baralho e escolha um **Distribuidor**.

Na ordem do turno, ele distribui **uma carta virada para cima** para cada jogador, incluindo ele mesmo. Se sair uma **Carta de Ação**, pause **imediatamente** para resolvê-la. Depois, continue até que todos recebam uma carta.

Importante: Nem todos terão uma carta numerada agora. Alguns podem ter cartas de **Modificação**, outros podem **não ter nenhuma** ou até **três ou quatro**, dependendo das cartas de Ação.

*Veja cartas de Ação e Modificação nas páginas 4-5..

O Distribuidor oferece a cada jogador a opção de "**Pedir**" (receber outra carta) ou "**Parar**" (sair da rodada e guardar os pontos). Se **Pedir**, alinhe as cartas de Número, com as de Modificação acima.

+4 PONTOS DE BÔNUS



Após 4 rodadas, este jogador escolheu "**Pedir**" quatro vezes. Ele tem **três cartas de Número** e **uma carta de Modificação de Pontuação**. Se escolher "**Parar**" na próxima vez, terminará a rodada com **32 pontos**.

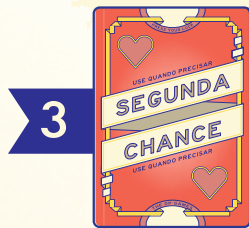


Pontuação das cartas numeradas:
 $11 + 5 + 12 = 28$ pontos
Com o bônus de +4: 32 pontos

REGRAS ADICIONAIS

Você **não pode estourar** com cartas de Ação ou Modificação! Coloque essas cartas **acima** das suas cartas de Número. A única forma de conquistar o **bônus Virar 7** é tendo **sete cartas de Número viradas para cima à sua frente**.

CARTAS DE AÇÃO



As cartas de Ação podem ser jogadas em **qualquer jogador ativo, até em você**. Se for o único jogador ativo, **deve jogar a carta em si mesmo**. Coloque essas cartas acima das suas cartas de Número.

CONGELAR!

O jogador que recebe esta carta guarda todos os pontos acumulados e sai da rodada.

VIRE TRÊS!

O jogador que recebe esta carta **deve aceitar as próximas três cartas**.

- Independentemente de quantas cartas restam para virar, **pare se o jogador conseguir Virar 7**.
- Se, ao revelar as cartas, sair outra **Vire Três** ou **Congelar**, elas **contam no total de cartas necessárias**.

Resolva a carta de Ação adicional **APÓS** todas as três cartas serem reveladas ou o jogador estourar.

Se o jogador estourar, ele escolhe **outro jogador ativo** para jogar a carta **Vire Três** ou **Congelar**.

SEGUNDA CHANCE!

Guarde esta carta. Se o jogador com esta carta **Pedir** e receber outra carta com o mesmo número, descarte **Segunda Chance** e a carta duplicada.

- Um jogador só pode ter **uma** Segunda Chance de cada vez.
- Se receber outra Segunda Chance, **deve passá-la a outro jogador ativo**.
- Se **não houver jogadores ativos ou todos já tiverem uma**, descarte a carta.
- Todas as cartas Segunda Chance **são descartadas no fim da rodada**, mesmo se não forem usadas. Isso pode acontecer se o jogador receber **Congelar** ou se conseguir **Virar 7**.

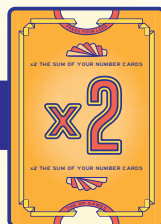
CARTAS DE MODIFICAÇÃO

Cartas de +2 a +10

Adicione o valor mostrado à soma das suas cartas de Número.

Carta x2

Dobre os pontos de todas as suas cartas de Número.
O x2 não dobra os pontos de outras cartas de Modificação.



FIM DE UMA RODADA

A rodada continua até que ocorra um dos dois finais:

- Não há mais jogadores ativos, pois todos estouraram ou escolheram parar.

OU

- Um jogador consegue Virar 7, encerrando a rodada imediatamente.

COMO CALCULAR A PONTUAÇÃO:

1. Some o valor das cartas de Número.



2. Se tiver a carta x2, dobre a pontuação da rodada.



3. Adicione quaisquer pontos de bônus extras.



4. Se conseguir Virar 7, ganhe 15 pontos adicionais.



INICIANDO A PRÓXIMA RODADA

Separe todas as cartas usadas. **Não as embaralhe de volta no baralho.**

Passa as cartas restantes para a esquerda. Esse jogador será o novo Distribuidor.

Se o baralho acabar, **embaralhe os descartes para formar um novo baralho.**

Se precisar embaralhar no meio da rodada, **deixe as cartas dos jogadores onde estão**, mesmo que o jogador tenha estourado e saído da rodada.

FIM DO JOGO

No final da rodada, **se pelo menos um jogador alcançar 200 pontos, vence quem tiver mais pontos.**

FLIP7™

UM JOGO POR
ERIC OLSEN

TRADUÇÃO NÃO OFICIAL POR
ERON GRECO MELO

THE GREATEST CARD GAME OF ALL TIME!



IDADE 8+



3+



20 MIN.

TheOpGames.com 