



+8 AÑOS



+3



20 MIN.

UN JUEGO DE
ERIC OLSEN



FLIP 7

¡EL MEJOR JUEGO DE CARTAS DE LA HISTORIA!*

REGLAS



IDEA DEL JUEGO

FLIP7 se juega por rondas hasta que alguien alcanza los 200 puntos y ¡gana la partida!

En cada ronda, tratarás de ir consiguiendo cartas para sumar sus valores a tus puntos. Pero debes saber cuándo parar, porque si sacas una carta que ya tienes, lo pierdes todo y te quedas sin puntuar en esa ronda. Cuanto mayor es el valor de la carta, más copias hay de esa carta en el montón.

Si consigues sacar 7 cartas de Número diferentes, ¡felicidades! Te has marcado un **Flip 7**: pones fin a la ronda, puntúas tus cartas con un bonus de 15 puntos y te ganas el aplauso del resto de personas.



Nota: En este reglamento hablaremos de "el Repartidor" de manera genérica, pero es un papel sin género que puede representar cualquier persona.

- ▶ La baraja de cartas tiene doce cartas del **12**, once del **11**, diez del **10** y así, hasta una única carta del **1**.
- ▶ También hay una sola carta del **0**.
- ▶ Además hay cartas de **Acción** y cartas de **Mejora**.
- ▶ Durante el juego, sería de gran ayuda que recordaras qué cartas han salido ya.

79 CARTAS DE NÚMERO numeradas del 0 al 12



LA CARTA DE NÚMERO CERO, NO PUNTÚA NADA.

6 CARTAS DE MEJORA



9 CARTAS DE ACCIÓN



3 cartas de cada

PREPARACIÓN

- ▶ Mezcla bien el montón de cartas.
- ▶ Se elige a alguien aleatoriamente para ser el Repartidor de la primera ronda.

*Si hay más de 18 jugadores,
se recomienda usar dos barajas de cartas.*

CÓMO SE JUEGA

Empezando por la persona a la izquierda del Repartidor y siguiendo en sentido horario, **este da dos opciones a cada persona** (¡incluido a sí mismo!), de las cuales **solo puede elegir una** en su turno:

PASAR

Te plantas.

Pon tus cartas boca abajo para mostrar que estás fuera de la ronda.

Al final de la ronda, añades tus nuevos puntos al total.

Después, pasa el turno a la siguiente persona.

0

¡UNA MÁS!

El Repartidor te da **una** nueva carta boca arriba.

▶ Si recibes una carta de Número **que aún no tienes, ¡genial!, sigues a salvo.**



▶ Si recibes una carta de Número **que ya tenías: ¡has fallado!** Te quedas **fuera de la ronda** y no puntúas nada. Deja las cartas boca abajo para mostrar que estás fuera.



▶ Si consigues tener 7 cartas de Número diferentes, **¡te has marcado un Flip 7!** La ronda acaba de inmediato y todos, menos los que hayan fallado, se suman los puntos ganados. Como recompensa, también ganas 15 puntos extra.



▶ Cada carta que recibas, la colocas en una fila de cartas de Número delante de ti, para que todos puedan verlas fácilmente.



▶ Cuando recibas una carta de Mejora, la colocas en otra final encima de las cartas de Número. Estas cartas se puntúan si no has fallado.

Las cartas de Mejora no son de Número y no cuentan para hacer un *Flip 7*. Pero tampoco fallas si consigues más de una.



▶ Si recibes una carta de Acción, debes aplicar su efecto (explicado al final del reglamento).



FINAL DE LA RONDA

La ronda termina cuando se da una de estas condiciones:

- ▶ Todas las personas están fuera de la ronda, porque se han plantado o han fallado.

O

- ▶ Una persona ha conseguido un **Flip 7**.

Las personas que no hayan fallado suman los puntos de la ronda a su total:

- ▶ Primero, suma los valores de todas tus cartas de Número.



- ▶ Si tienes la Mejora de x2, se duplica la suma.



- ▶ Luego suma los puntos del resto de cartas de Mejora que tengas.



- ▶ Si has conseguido un **Flip 7**, suma 15 puntos extra.



NUEVA RONDA

Se descartan las cartas usadas en la ronda anterior. No se deben mezclar con el montón de cartas restantes.

El Repartidor le pasa las cartas a la persona de su izquierda, que pasa a ser el nuevo Repartidor.

SIN CARTAS

Cuando se acabe el montón, mezcla bien todas las cartas descartadas para formar un nuevo montón. Solo se usan las cartas descartadas de anteriores rondas: no se tocan las cartas de la mesa, aunque sean de personas que han fallado en la ronda.

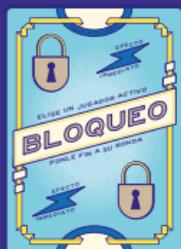
FINAL DEL JUEGO

Si al final de la ronda una o más personas han llegado a **200 puntos o más**, el juego termina. La persona con más puntos es la ganadora.

Solo puede ganar una persona. En caso de empate, ¡todos juegan una última ronda para desempatar!

*¿Juegas solo o en pareja?
Ponte a prueba:
¿¡Podrás llegar a 200
puntos antes de 5 rondas!?*

CARTAS DE ACCIÓN



Puedes terminar la ronda de alguien que aún esté jugando. Debe poner sus cartas boca abajo, para indicar que está fuera de la ronda. Puntuará el valor de sus cartas al final de la ronda.

Si eres la única persona jugando la ronda, debes jugar la carta contra ti.



Coloca esta carta delante de ti. Si recibes una carta de Número repetida durante esta ronda, en vez de fallar, descártala junto a la carta de Vida Extra. ¡Sigues en la ronda!

Cada persona puede tener como máximo una carta de Vida Extra. Si recibes una segunda carta de Vida Extra, debes dársela a otra persona que esté aún jugando la ronda. Si solo quedas tú jugando la ronda o todas las personas ya tienen una Vida Extra, se descarta.

Si esta carta no se ha usado y termina la ronda, se descarta. Esto puede ocurrir si alguien con esta carta recibe la carta de Bloqueo o si una persona consigue un **Flip 7**.



Solo se puede jugar contra una persona que aún esté jugando (incluida tú). El Repartidor le da 3 cartas del montón a la persona que haya recibido la carta Saca Tres. Si esta persona falla o consigue un **Flip 7** antes, no se le dan más cartas.

Si una de las 3 cartas es de Vida Extra, se puede usar de forma normal. Si sale una carta de Bloqueo u otra Saca Tres, se activan DESPUÉS de haber repartido las tres cartas (solamente si la persona no falla).

CARTAS DE MEJORA



Suma su valor a tus puntos al final de la ronda.



Duplica el valor de todas las cartas de Número. La carta x2 no duplica las cartas de Mejora, ni los 15 puntos extra del **Flip 7**.