



8+



3+



20 MIN.

AUTOR:
ERIC OLSEN



FLIP 7™

NAJBOLJA KARTIČNA IGRA SVIH VREMENA!*

PRAVILA



©2025 USAOPOLY, LLC.
ALL RIGHTS RESERVED.



KAKO SE IGRA?

PREGLED IGRE

U igri **FLIP 7** igrači sakupljaju poene, tokom više rundi, sve dok neko od njih ne sakupi 200 poena i pobedi!

U svakoj rundi sakupljate karte kako biste njihovu vrednost dodali svom ukupnom rezultatu. Međutim, morate znati kada da kažete „dosta“ pre nego što dobijete broj koji već imate! Ukoliko se to dogodi, ispadate iz runde i nećete osvojiti nijedan poen u njoj. Što je veći broj na karti, to više tih karata ima u špilju.

Ukoliko imate sedam različitih karata brojeva ispred sebe, čestitamo! Upravo ste uspjeli da **Okrenete 7** - stavili ste tačku na rundu i osvojili ste dodatnih 15 poena.



- ▶ Špil karata sadrži dvanaest **12**, jedanaest **11**, deset **10**, i tako dalje, sve do jedne **1**.
- ▶ Takođe, naći ćete u špilu i usamljenu **0**.
- ▶ U špilu su i **akcione** karte (Okreni tri, Stop i Druga šansa), kao i karte **modifikatora poena**.
- ▶ Bilo bi pametno da tokom igre pamтите koje karte su podeljene.

79 KARATA BROJEVA

sa brojevima od 0 do 12



NULA JE KARTA BROJA KOJA NE DONOSI POENE.

6 KARATA MODIFIKATORA POENA



9 AKCIONIH KARATA



po tri od svake

POSTAVKA

- ▶ Promešajte špil karata.
- ▶ Nasumično izaberite igrača koji će biti delilac u prvoj rundi.

Ukoliko igrate sa više od 18 igrača, preporučujemo vam da koristite dva špila!

TOK IGRE

Počevši od igrača levo od sebe, pa u smeru kretanja kazaljke na satu, **delilac svakom igraču** (uključujući i sebe!) **daje mogućnost izbora:**

DOSTA

Izlazite iz runde.

Okrenite svoje karte licem nadole kako biste označili da ste izašli iz runde.

Na kraju igre dodaćete poene svom ukupnom rezultatu.

ILI

JOŠ JEDNU

Delilac vam daje novu kartu, licem nagore.

▶ Ukoliko dobijete kartu broja koju **nemate, sve je u redu**: ostajete u rundi.



▶ Ukoliko dobijete kartu broja koju **već imate, u problemu ste**: ispadate iz runde, i u njoj nećete osvojiti nijedan poen. Okrenite svoje karte licem nadole kako biste označili da ste ispali iz runde.



▶ Ukoliko imate **sedam različitih karata brojeva uspeli ste da Okrenete 7!** Runda se završava za sve igrače i svi igrači koji nisu ispali osvajaju svoje poene. Takođe, dobijate 15 dodatnih poena kao nagradu.



▶ Ukoliko dobijete kartu broja, postavite je **u niz karata brojeva ispred sebe**. Na taj način svi igrači mogu da vide koje karte imate.



▶ Ukoliko dobijete kartu modifikatora poena, **postavite je iznad svog niza karata brojeva**. Ona će se računati kada izađete iz runde, ali ne i ako ispadnete.

Karte modifikatora poena nisu karte brojeva tako da vam ne mogu pomoći da Okrenete 7. Međutim, zbog njih ne možete ni da ispadnete iz runde.



▶ Ukoliko dobijete akcionu kartu, **morate da primenite njen efekat** (za više informacija pogledajte *Akcione karte*).



KRAJ RUNDE

Runda se nastavlja sve dok se ne ispuni jedan od sledećih uslova:

▶ Svi igrači su izašli ili ispali iz runde.

ILI

▶ Igrač je **Okrenuo 7**.

Svi igrači koji nisu ispali iz runde, sabiraju poene za tu rundu, i dodaju ih svom rezultatu iz prethodnih rundi:

▶ Prvo, saberite vrednosti svih svojih karata brojeva.



▶ Ukoliko imate kartu x 2 duplirajte svoje poene.



▶ Zatim dodajte poene od karata modifikatora poena.



▶ Ukoliko ste **Okrenuli 7**, dobijate dodatnih 15 poena.



NOVA RUNDA

Ostavite po strani sve karte koje su korišćene u prethodnoj rundi. Nemojte ih umešati u špil.

Delilac daje špil igraču sa svoje leve strane: taj igrač postaje novi delilac.

NOVI ŠPIL

Kada god nemate više karata u špilu, promešajte sve odbačene karte i formirajte novi špil.

Ukoliko morate da formirate novi špil tokom runde, ostavite sve karte koje se nalaze ispred igrača, čak i ako su ti igrači ispali ili izašli iz runde.

KRAJ PARTIJE

Ukoliko na kraju runde jedan ili više igrača sakupi najmanje **200 poena** igra se završava. Pobednik je igrač koji je sakupio najviše poena.

Može biti samo jedan pobednik. U slučaju nerešenog rezultata, svi igrači igraju jednu dodatnu rundu da biste dobili pobednika!

Jedan ili dva igrača?

Oprobajte se u ovom izazovu: Da li možete da sakupite 200 poena u manje od pet rundi?!

AKCIONE KARTE



Primenite efekat ove karte na bilo kog igrača koji je još uvek u rundi. Taj igrač izlazi iz runde i okreće svoje karte licem nadole kako bi to označio. On će na kraju runde osvojiti poene, na osnovu karata koje je sakupio, i dodati ih svom ukupnom rezultatu.

Ukoliko ste vi jedini igrač koji je ostao u rundi, morate odigrati ovu kartu na sebe.



Čuvajte ovu kartu ispred sebe. Ukoliko dobijete kartu broja koju već imate, umesto da ispadnete iz runde, odbacite tu kartu i kartu Druga šansa. Na taj način nećete ispasti iz runde!

Igrač može imati samo jednu kartu Druga šansa. Ukoliko bi trebalo da dobije još jednu kartu Druga šansa mora da je da nekom drugom igraču koji je još uvek u rundi. Ukoliko je on jedini igrač koji je ostao u rundi, ili ukoliko svi drugi igrači koji su još u rundi imaju kartu Druga šansa, ta karta se odbacuje.

Sve karte Druga šansa se odbacuju na kraju runde, bez obzira na to da li su iskorišćene ili ne. Ovo se može desiti ukoliko se na nekog odigra karta Stop ili neki igrač **Okrene 7**.



Primenite efekat ove karte na bilo kog igrača koji je još uvek u rundi. Možete je primeniti i na sebe, a ukoliko ste jedini igrač koji je ostao u rundi, morate je primeniti na sebe. Delilac daje tri karte sa vrha špila odabranom igraču. Delilac prestaje da mu daje karte ukoliko je igrač izbačen iz runde ili uspe da **Okrene 7**.

Ukoliko se tokom ovog procesa otkrije karta Druga šansa, može se ostaviti po strani i koristiti. Ukoliko se otkriju karte Stop ili Okreni tri, njihovi efekti se primenjuju NAKON izvlačenja sve tri karte (ali samo ako igrač nije izbačen iz runde).

KARTE MODIFIKATORA POENA



Dodajte njihove vrednosti svojim poenima.



Duplirajte vrednost svih svojih karata brojeva. Karta x 2 ne duplira vrednosti karata modifikatora poena, niti dodatnih 15 poena, koje ste dobili ukoliko ste **Okrenuli 7**.