

Flip 7

Igra tveganja s kartami · 3+ · 20 min · Do 200

PREDEN ZAČNEŠ

Višja številka je vrednejša in pogostejša: v kupčku je ena 1, dve 2, tri 3 ... dvanajst 12.

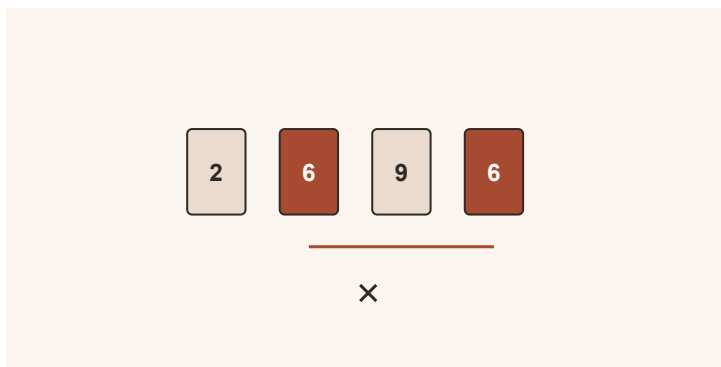
CILJ

Prvi zberi vsaj 200 točk, ne da bi v posamezni rundi podvojil številko.

POTEZA

Dajalec vsakemu odpre po eno karto. Nato vsakega aktivnega igralca po vrsti vpraša: HIT za novo karto ali STAY za konec in shranitev trenutnih točk. Igralec, ki ostane, do konca runde ne prejema več kart.

Če dobiš številko, ki jo že imaš, počiš in v tej rundi dobiš 0. Če zbereš 7 različnih številskih kart, takoj dosežeš Flip 7: runda se konča, ti pa dobiš še 15 točk.



Podvojena številčna karta pomeni bust in konec tvoje runde. Diagram je izviren.

Posebne karte

- Freeze: izbrani aktivni igralec takoj ostane in shrani točke. Flip Three: izbrani igralec mora prejeti naslednje 3 karte eno za drugo; prej se ustavi le ob podvojitvi ali Flip 7.
- Second Chance ostane pred tabo in enkrat odstrani podvojeno številsko karto skupaj s sabo. Ne prepreči Freeze in ne šteje kot številka.
- Modifikatorji +2, +4, +6, +8, +10 se prištejejo. $\times 2$ podvoji samo vsoto številskih kart, ne plusov ali bonusa Flip 7. Posebne karte ne povzročijo podvojitve in ne štejejo med sedem števil.

Točkovanje in zmaga

Računaj po vrsti: seštej številke → uporabi $\times 2$ → dodaj + modifikatorje → dodaj 15 za Flip 7. Ko po koncu runde nekdo doseže 200 ali več, zmaga igralec z največ skupnimi točkami. Ob izenačenju nad 200 vsi igralci igrajo dodatne runde.

Podrobnosti, ki štejejo

Če ob koncu runde izenačeni igralci presežejo 200, nadaljujejo vsi igralci. V kupčku je tudi ena karta 0, ki šteje med sedem različnih števil. Podvojena karta Second Chance se mora predati drugemu aktivnemu igralcu, ki je še nima; če takega ni, jo zavrzi.

Dodatni viri: [The Op Flip 7 FAQ](#)

Viri: [The Op Games — Flip 7](#) · [Official Flip 7 FAQ](#)
