

# INSERT COIN TO PLAY

Flip & Write

Giocatori 2 - 6

Età 8+

Tempo di gioco 15'

Insert a coin to play!

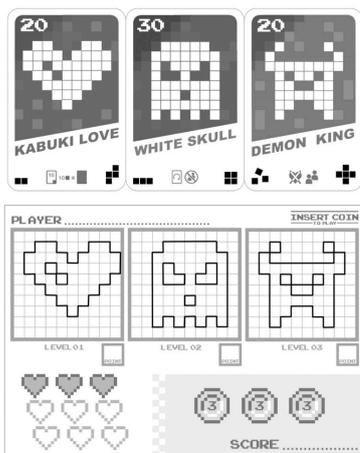
Completa i livelli e sblocca i bonus per ottenere il punteggio più alto e vincere la partita.

## SETUP

Ogni giocatore prende 1 foglio dal blocco note che d'ora in avanti chiameremo GamePad.

Togli da mazzo le due carte GAME OVER, quindi mescola e distribuisce 5 carte per ogni giocatore.

Ogni giocatore sceglie 3 carte e disegna le forme delle carte nelle tre caselle (Livelli) del proprio GamePad. Fai attenzione a non commettere errori quando li disegni!

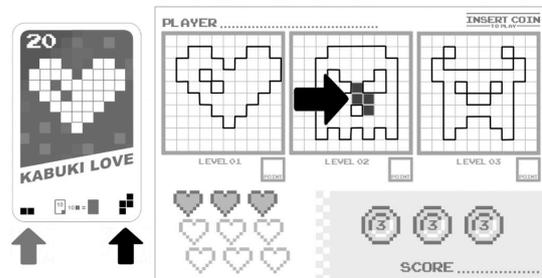


Raccogli le carte unendole al mazzo, mescola di nuovo tutte le carte e dividile in 2 pile di 15 carte ciascuna. Aggiungi 1 carta GAME OVER in ogni pila, mescola separatamente e posiziona le pile una sopra l'altra al centro del tavolo (dove puoi raggiungerlo) a formare un unico mazzo.

## GAMEPLAY

All'inizio di ogni turno, gira la prima carta del mazzo e posizionala dove tutti i giocatori possano vederla. Ogni giocatore deve scegliere uno dei due simboli bianchi mostrati nella parte inferiore della carta e disegnarlo all'interno di una delle forme nelle proprie caselle Livello, riempiendo i quadrati vuoti.

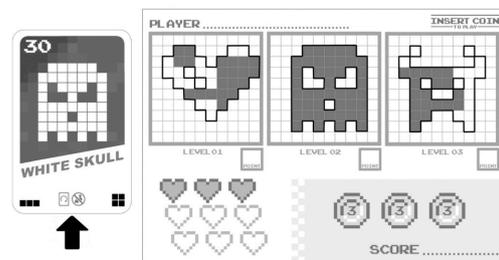
Il simbolo scelto può essere ruotato o specchiato (orizzontalmente e / o verticalmente) e deve essere disegnato completamente all'interno dei contorni della forma del Livello scelto.



Puoi decidere di perdere 1 punto vita e non utilizzare nessun simbolo della carta girata. Se lo fai, riempi 1 quadrato all'interno di una delle tue forme.

## LIVELLO COMPLETATO

Quando riempi interamente una forma sul tuo GamePad, hai completato il livello e puoi attivare l'abilità riportata sulla carta con la forma scelta.



**Nota:** puoi trovare le descrizioni delle abilità alla fine del regolamento.

## CARTA GAME OVER

Quando capovolgi la prima carta GAME OVER, tutti i giocatori devono usare un gettone a meno che non abbiano già completato 1 livello (qualsiasi livello).

Quando capovolgi la seconda carta GAME OVER, tutti i giocatori devono usare un gettone a meno che non abbiano già completato 2 livelli (qualsiasi livello).



# INSERT COIN TO PLAY

## GETTONI E PUNTI VITA

Inizi il gioco con 3 gettoni e 3 punti vita.  
Se perdi tutte le tue 3 vite, devi usare un gettone per ottenerne altre 3, evidenzia i 3 punti vita sotto i precedenti sul Gamepad.  
Quando utilizzi o perdi monete o vite, depennale dal Gamepad.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando viene soddisfatta una delle seguenti condizioni:

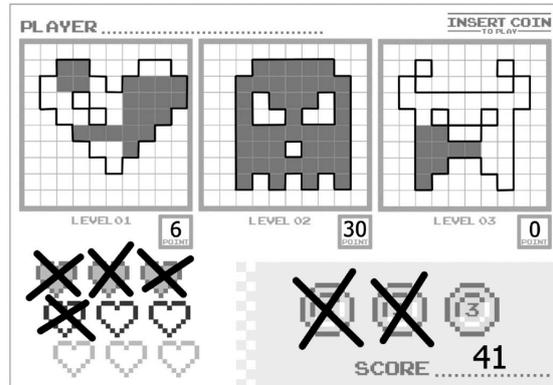
- Un giocatore completa tutti e 3 i livelli
- Non puoi più pescare carte
- Un giocatore ha terminato punti vita e gettoni
- Un giocatore non può utilizzare un gettone con la carta GAME OVER

## PUNTEGGIO

Il valore del punteggio di ciascuna forma è mostrato nell'angolo in alto a sinistra delle carte corrispondenti. Alla fine del gioco, totalizzi quel valore -1 punto per ogni quadrato non riempito nella forma. Non puoi realizzare punteggi negativi.

I gettoni non utilizzati valgono 3 punti ciascuno. Ogni punto vita evidenziato e non depennato vale 1 punto.

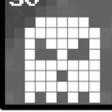
## Esempio:



Level 1:  
20 Punti - 14 quadrati non riempiti  
= 6 Punti  
Livello 2: 30 punti  
Livello 3: 20 punti - 23 quadrati non  
riempiti = 0 punti  
Gettone non utilizzato = 3 punti  
2 Punti vita evidenziati non  
utilizzati = 2  
punti  
Totale = 41 Punti



**Designer:** Marco Salogni  
**Co-Designer:** Zemilio  
**Illustrations:** MarcoSalogni  
[www.littlerocketgames.com](http://www.littlerocketgames.com)

20 	<b>ULTRA ROBOT</b> Guadagna 1 punto vita. Se hai completato ALIEN INVADER i tuoi avversari perdono una vita.	20 	<b>KABUKI LOVE</b> Completa una forma da 10 punti con almeno 10 quadrati già riempiti.
10 	<b>SPACE SHIP</b> Puoi utilizzare entrambi i simboli della prossima carta.	20 	<b>MAGIC SHIELD</b> Sei immune dagli attacchi avversari.
20 	<b>DEMON KING</b> I tuoi avversari perdono una vita.	20 	<b>ALIEN INVADER</b> Riempi 3 quadrati qualsiasi. Se hai completato ULTRA ROBOT riempi altri 3 quadrati qualsiasi.
30 	<b>WHITE SKULL</b> I tuoi avversari saltano il prossimo turno.	10 	<b>POWER CHERRY</b> Riempi 3 quadrati qualsiasi.

---

**INSERT COIN**  
— **TO PLAY** —

---