

INSERT COIN TO PLAY

Flip & Write

Giocatori 2 - 6

Età 8+

Tempo di gioco 15'

Insert a coin to play!

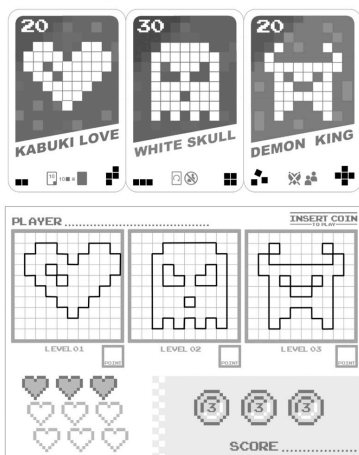
Completa i livelli e sblocca i bonus per ottenere il punteggio più alto e vincere la partita.

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!

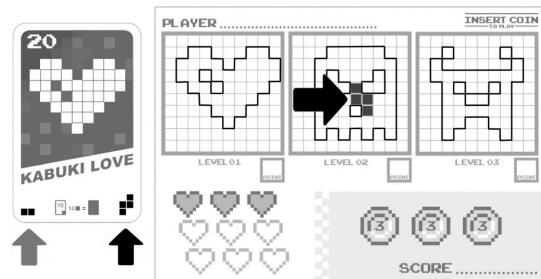


Raccogli le carte unendole al mazzo, mescola di nuovo tutte le carte e dividile in 2 pile di 15 carte ciascuna. Aggiungi 1 carta GAME OVER in ogni pila, mescola separatamente e posiziona le pile una sopra l'altra al centro del tavolo (dove puoi raggiungerlo) a formare un unico mazzo.

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.

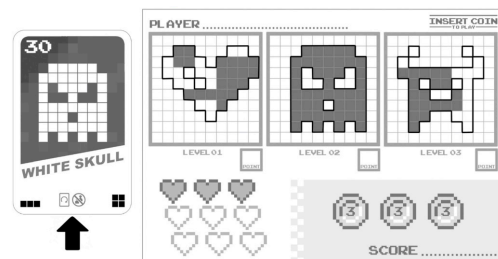
Il simbolo scelto può essere ruotato o specchiato (orizzontalmente e / o verticalmente) e deve essere disegnato completamente all'interno dei contorni della forma del Livello scelto.



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:

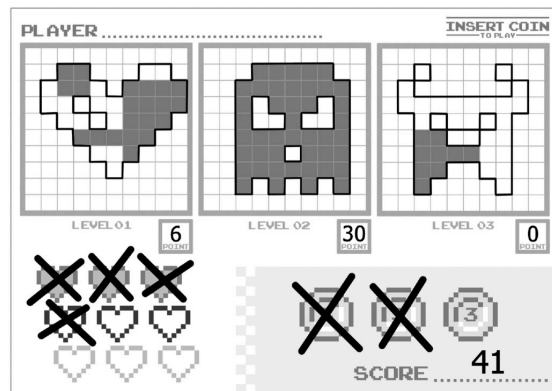
- Un giocatore completa tutti e 3 i livelli
- Non puoi più pescare carte
- Un giocatore ha terminato punti vita e gettoni
- Un giocatore non può utilizzare un gettone con la carta GAME OVER

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

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

INSERT COIN
— **TO PLAY** —
