

# FlipOut™

THE SWITCHING, SWAPPING & SWIPING CARD GAME  
2-5 players • Ages 8+

## RULES OF PLAY

### CONTENTS

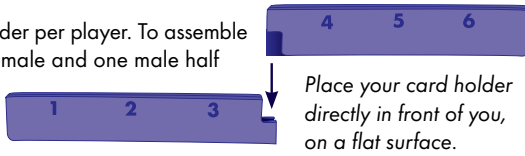
90 double-sided cards  
5 card holders (10 halves)

### OBJECT

Collect sets of 4, 5, or 6 adjacent cards of the same color. But beware, the cards are double-sided, so if opponents see a set on the backs of your cards, they can take them! Whoever collects the most cards wins.

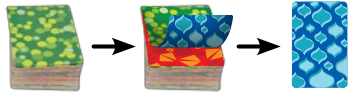
### SET UP

1. Assemble one card holder per player. To assemble a card holder, find one female and one male half and join them together by sliding one down into the groove of the other.



2. Shuffle the deck of cards and stack it in the center of the playing area. All players should draw 6 cards and place them left to right in their card holders, in order from 1 to 6.

*Important: Draw cards so that only you see the undersides. Place them in your holder with the undersides facing you and the backs facing out, so the other players don't know the colors on the inside. Also, you may not look at the backs of the cards in your holder!*



### HOW TO PLAY

The person with the most colorful socks goes first and play continues to the left. On your turn, **always take two actions** from the list of six shown below, in any order.

*Note: If you chose to score as your first action, you can still take a second action after you replenish your cards.*

### ENDING THE GAME

The game ends as soon as any player cannot draw enough cards to fill their holder back up to 6. At this point, anyone with a set of 4, 5, or 6 facing them in **their own** holder can collect it. (The rest do not count.) All players count their scoring piles and whoever has the most cards wins! In case of a tie, whoever has the most of any one color wins.

### VARIATION

For an added challenge, give each player 3 tokens (poker chips, coins, buttons, etc.). On your turn, you may "buy" a third action by turning in a token. Use your extra actions carefully!

### TWO-PLAYER RULES

In a two-player game, you may also draw the top card from the center deck as one of your actions. (Remember: only you see the underside.) If you choose this option, you must swap it with one of your 6 cards. Place the old one at the bottom of the center deck.

### A WORD FROM GAMESRIGHT

Just when we thought we had played every type of card game, along comes this one that literally flips everything inside out! Between the double-sided cards, the clever varieties of actions, and the easy-to-learn rules, this game has the perfect combination of elements that makes for hours of family fun. *FlipOut*, the game where there really are two sides to everything!

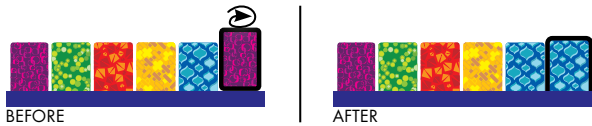


**GAMESRIGHT®** | Games for the Infinitely Imaginative®  
70 Bridge Street, Newton, MA 02458 | tel: 617-924-6006  
e-mail: jester@gamesright.com | www.gamesright.com  
©2010 Gamesright, a division of Ceaco | All worldwide rights reserved.

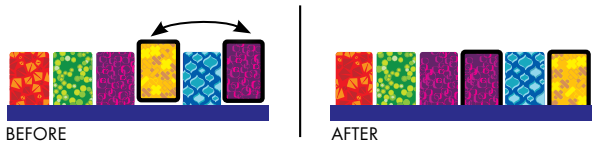
Game by Daniel Weaver  
Under license from Knightweaver Games, LLC

## ACTIONS (CHOOSE 2 PER TURN)

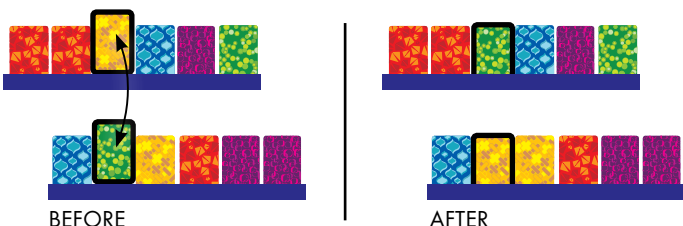
1. **FLIP:** You can flip a card around in any holder (yours or an opponent's), so that the back (outside) becomes the front (inside). This is the only way to see the backs of your cards!



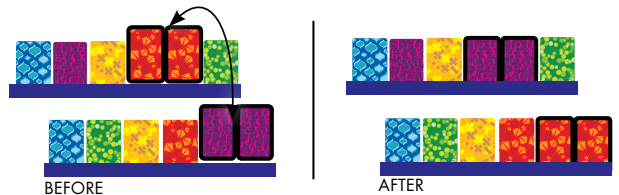
2. **SWITCH:** You can switch the position of two cards in your or any other player's holder.



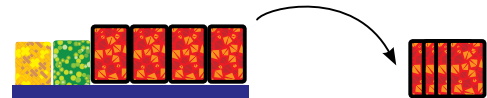
3. **SWAP 1:** You can swap any one of your cards with another player's. To swap, take (or request by number) any one card from another player's holder and replace it with one from yours. Don't flip the cards! You give and get the colors you see.



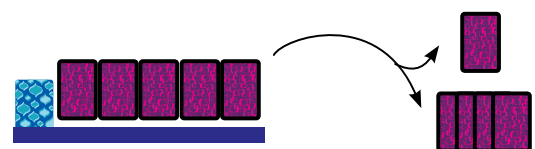
4. **SWAP 2:** You can swap two adjacent, same-color cards from your holder with two adjacent, same-color cards in another player's. As with swapping 1 card, don't flip the cards – what you see is what you get.



5. **SCORE:** Collect a set from your holder. If you have 4, 5, or 6 adjacent same-color cards in your holder, remove and show everyone your set, then put them in a scoring pile in front of you. Immediately draw enough new cards to refill your holder to 6.



6. **SWIPE:** Collect a set from an opponent's holder. If you see 4, 5, or 6 adjacent same-color cards on the backs of another player's cards, you can take their set! However, you must give them one card. Place cards in your scoring piles: they get 1 and you get the rest. The player whose set you stole immediately draws back up to 6.



# FlipOut™

¡EL JUEGO DE CARTAS DE TRUEQUES, CANJES Y CAMBALACHES!  
2-5 jugadores • Edades, 8 años y mayores

## REGLAS DEL JUEGO

### CONTENIDO

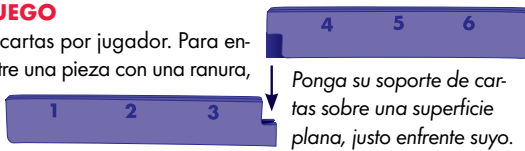
90 cartas  
5 soportes para las cartas (10 mitades)

### OBJETIVO

Coleccione conjuntos de 4, 5 ó 6 cartas adyacentes del mismo color. Pero tenga cuidado, las cartas son de cara doble, así es que si su oponente ve un conjunto sobre la otra cara de sus cartas, ¡este se las podrá quitar! Quien colecciona más cartas ganara.

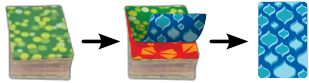
### ESTABLECIENDO EL JUEGO

**1.** Ensable un soporte de cartas por jugador. Para ensamblar el soporte, encuentre una pieza con una ranura, y otra que no la tenga, y deslice esta pieza en la ranura de la otra.



**2.** Baraje el naípe y haga un montón en el centro del área de juego. Cada jugador deberá tomar 6 cartas y organizarlas en el soporte de cartas en orden numérico, del 1 al 6.

*Nota importante: Tome cartas de tal manera que solo usted pueda ver la parte de abajo. Póngalas en el soporte con el lado de abajo hacia usted y la espalda hacia afuera, de esta manera los otros jugadores no podrán saber cuál es el color interior. ¡Y tenga en cuenta que usted tampoco deberá mirar el reverso de las cartas en su soporte!*



### COMO JUGAR

La persona con más colores sobre su espalda jugara primero y el turno continuara hacia la izquierda. A su turno, **siempre tome dos acciones**, en cualquier orden, de las que se listan a continuación.

*Nota: Si decide anotar puntos como su primera acción, todavía podrá tomar una segunda acción después de reponer las cartas usadas.*

### TERMINANDO EL JUEGO

El juego terminara tan pronto cualquier jugador ya no pueda tomar suficientes cartas para llenar su soporte de cartas con 6 cartas. En ese momento quien tenga un conjunto de 4, 5 ó 6 cartas **en su soporte de cartas** podrá recolectarlas. (El resto de cartas no cuentan.) Todos los jugadores deberán contar las cartas en su montón de cartas de puntaje, ¡y quien tenga más cartas ganara! En caso de un empate, quien tenga más cartas de un solo color ganara.

### VARIACIONES

Para que el juego sea un reto mayor, dele a cada jugador 3 fichas (fichas de póker, monedas, botones, etc.). A su turno podrá "comprar" una tercera acción con una de sus fichas. ¡Use su acción adicional con mucho cuidado!

### REGLAS PARA UN JUEGO CON DOS JUGADORES

En un juego con dos jugadores, usted podrá intercambiar cartas con la última carta encima del naípe. (Recuerde: Solo usted deberá ver la parte de abajo de la carta.) Si decide tomar esta acción, deberá intercambiar esta carta con una de sus 6 cartas. Ponga la carta vieja debajo del naípe.

### UNA NOTE DE GAMEWRIGHT

¡Justo cuando creíamos que ya habíamos jugado todo tipo de juego de cartas llega este juego que literalmente volteo todo y lo pone al revés! Entre las cartas de doble cara, las variaciones astutas de las acciones, y unas reglas que son fáciles de enseñar, este juego tiene la combinación perfecta para producir horas de diversión para toda la familia. ¡FlipOut es el juego donde todo realmente tiene dos lados!

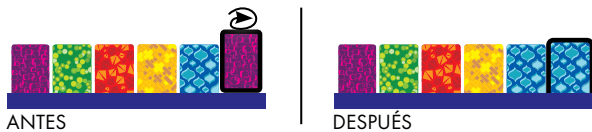


**GAMEWRIGHT** | Games for the Infinitely Imaginative®  
70 Bridge Street, Newton, MA 02458 | tel: 617-924-6006  
e-mail: jester@gamewright.com | www.gamewright.com  
©2010 Gamewright, a division of Ceaco | All worldwide rights reserved.

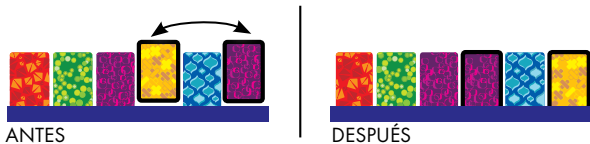
Juego de Daniel Weaver  
Bajo licencia de Knightweaver Games, LLC

## ACCIONES (ESCOJA 2 POR TURNO)

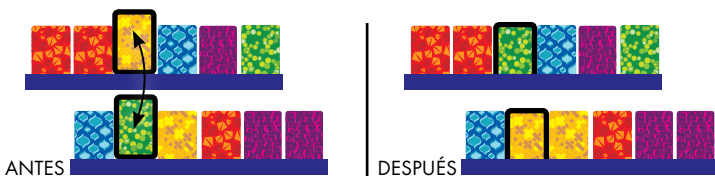
**1. VOLTEE:** Usted puede voltear cartas en cualquier soporte de cartas (incluyendo el suyo y el de otros jugadores), y de este manera la espalda de la carta (el lado de afuera) se convierte en el envés (la parte de adentro). ¡Esta es la única forma de ver el otro lado de sus cartas!



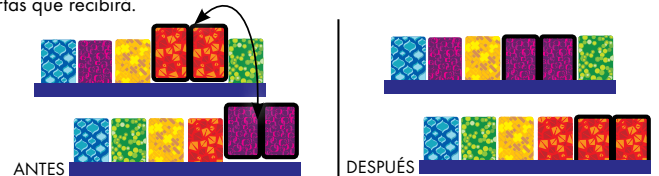
**2. INTERCAMBIÉ:** Usted puede intercambiar la posición de 2 cartas en su soporte de cartas, o en el soporte de otro jugador.



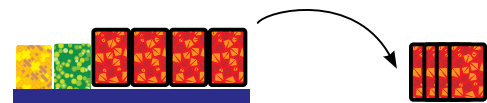
**3. CAMBIO 1:** Usted podrá cambiar cualquiera de sus cartas con las cartas de otro jugador. Para cambiar, tome (o pida por número) cualquier carta del soporte de cartas de otro jugador y reemplácela con una de sus cartas. ¡No le de vuelta a la carta! Usted dará, y recibirá una carta del color que ya vio



**4. CAMBIO 2:** Usted podrá cambiar dos cartas adyacentes del mismo color de su soporte de cartas, con dos cartas adyacentes del mismo color en el soporte de otro jugador. Igual que en el cambio 1, no le de vuelta a las cartas, las cartas que ve son las cartas que recibirá.



**5. ¡ANOTE PUNTAJE!** Recoja un conjunto de su soporte de cartas: Si tiene 4, 5 ó 6 cartas adyacentes del mismo color en su soporte de cartas, retírelas y muéstrselas a los demás jugadores, luego póngalas en un montón de cartas de puntaje en frente suyo. Inmediatamente tome cartas del naípe para que una vez más tenga 6 cartas en su soporte de cartas.



**6. ¡ANOTE PUNTAJE!** Quitele un conjunto de cartas a un oponente: Si ve un conjunto de 4, 5 ó 6 cartas adyacentes del mismo color en el soporte de cartas de otro jugador, ¡usted podrá quitárselas! Sin embargo usted deberá darles una carta. Ambos jugadores pondrán cartas en su montón de cartas de puntaje: Ellos recibirán 1 carta, y usted recibirá el resto. El jugador al que le quitaron las cartas inmediatamente deberá reponer las cartas que le quitaron.

