

HI LO FLIP™

A GAME OF HIGHS & LOWS



CONTENTS

100 cards (numbered 1 to 100)
1 Hi-Lo chip

OVERVIEW

Score points by winning discard piles, while also trying to be the first player out of cards.

SETUP

1. Grab a piece of paper and a writing utensil to keep track of scores.
Nominate a scorekeeper.
2. Shuffle the deck thoroughly, and deal each player a hand of 7 cards, face-down.
3. Place the remaining cards face-down in the center of the play area as a draw pile.
4. Flip the Hi-Lo chip and place it next to the draw pile. If the chip landed on “Hi” the oldest player starts, if it landed on “Lo” the youngest player starts.

HOW TO PLAY

On your turn, look at the Hi-Lo chip. If “Hi” is face-up, you must play a card to the discard pile that’s **higher** than the current top card of the pile. If “Lo” is face-up, then you must play a **lower** card.

Note: *If you are starting a round, form a new discard pile by playing any card from your hand next to the draw pile.*

You **must** play a card if possible, but if not then flip the Hi-Lo chip. If the chip lands on the **opposite** side, play a card from your hand and end your turn. If it lands on the **same** side as before, draw the top card of the draw pile and play it if possible. If you’re **still** unable to play a card, you’ll instead make a “reset” play. To make a reset play, first, the player who most recently played a card collects all the cards in the discard pile. (Keep collected cards in a face-down pile in front of you.) Then, play any card from your hand to start a new discard pile. Play proceeds clockwise, with the next player following the same rules as above.

Note: *If the draw pile ever runs out, keep the top card of the discard pile and shuffle the rest of the cards in the discard pile to form a new draw pile.*



SPECIAL CARD ABILITIES



Cards ending in “1”: Playing one of these cards causes the next player to draw 1 card and immediately skip their turn.

Clarifications:

- *Once a player is skipped, if the next (third) player is unable to make a legal play, then whoever played the card ending in 1 collects the discard pile.*
- *If you play a card ending in 1 in a two-player game, in essence, you take a second turn. However, if you are unable to make a legal play during this second turn, then you must make a reset play, and your opponent collects the discard pile.*



Cards ending in “2”: When you play a card ending in 2, you **must** immediately play a second card, unless it was your final card.

Clarifications:

- *If you play a card ending in 2 but are unable to play a second card, then you must make a reset play, and the discard pile is awarded to the player who most recently played a card prior to you.*
- *If you play a card ending in 2 during a reset play but are unable to play a second card, then you must reset again, and once again award the discard pile to the previous player.*



Cards ending in “0”: These cards are each worth 10 points when scoring (see: “Ending the Round”).

ENDING THE ROUND

The round ends when one player has discarded all the cards in their hand. That player wins all of the cards in the current discard pile and receives a **bonus of 10 points** for going out. All players count the cards they collected and **score 10 points for each card ending in “0”**, and **1 point each for all other cards**. Each player announces their total for the scorekeeper to tally.

STARTING A NEW ROUND

To start a new round collect all the cards, shuffle them thoroughly, and deal each player a new hand of 7 cards. The Hi-Lo chip remains on the same side from the previous round, and **the player in last place starts the next round**. If there is a tie for last place, either the oldest or youngest tied player starts, based on which side of the Hi-Lo chip is face-up.

ENDING THE GAME

The game ends once any player has accumulated at least 75 points at the end of a round. Whoever has the highest score is the winner.

A WORD FROM GAMEWRIGHT

We love games that combine strategy with a little bit of luck, so we were drawn to *Hi-Lo Flip* when we first played it. As with life, knowing when to play your cards right will serve you well, but you also never know if the cards you want will be lost in the shuffle, leaving the deck stacked against you. With the flip of a coin, you're sure to experience both highs and lows, but we're confident you'll never be without a good time!

GAME BY: GARRETT J. DONNER AND MICHAEL S. STEER



70 Bridge Street, Newton, MA 02458 Tel: 617-924-6006
jester@gamewright.com | gamewright.com

©2020 Gamewright, a division of Ceaco Inc. All rights reserved.

FOLLOW US!



fb.com/gamewright



@gamewright



youtube.com/gamewright

HI LO FLIP™

EL JUEGO DE ALTIBAJOS



CONTENIDO

100 cartas (numeradas del 1 al 100).
1 ficha de alto y bajo (Hi-Lo).

RESEÑA

Obtén puntos ganando la pila de descarte, mientras descartas tus cartas y tratas de irte.

PREPARACIÓN

1. Toma un pedazo de papel y algo con que escribir para anotar los puntajes. Nomina a un anotador.
2. Baraja bien el mazo y reparte a cada jugador una mano de 7 cartas, bocabajo.
3. Coloca las cartas restantes bocabajo en el centro del área de juego como un mazo de robo.
4. Lanza la ficha de Hi-Lo y colócala junto al mazo.



CÓMO JUGAR

Si la ficha Hi-Lo cayó por la cara “Hi”, el jugador más viejo comienza, si cayó en “Lo” comienza el jugador más joven. En tu turno, mira la ficha Hi-Lo. Si “Hi” está bocarriba, debes jugar en la pila de descarte una carta que sea **más alta** que la carta superior actual de la pila. Si “Lo” está bocarriba, debes jugar una carta **más baja**. Si estás comenzando una ronda, puedes jugar cualquier carta de tu mano.

Debes hacer una jugada si es posible, pero si no es posible, lanza la ficha Hi-Lo.

Si la ficha cae en el lado **opuesto**, juega una carta de tu mano y termina tu turno.

Si la ficha cae en el **mismo** lado que antes, roba la carta superior de del mazo y juega si es posible. Si **aún** no puedes realizar una jugada legal, en su lugar, realizarás una jugada de “reinicio”. Para hacer una jugada de reinicio, primero, el jugador que jugó más recientemente una carta recoge todas las cartas en la pila de descarte.

A continuación, puedes jugar **cualquier** carta de tu mano para comenzar una nueva pila de descarte.

El juego continúa en sentido horario, con el siguiente jugador siguiendo las mismas reglas que las anteriores.

Nota: Si el mazo alguna vez se agota, mantén la primera carta de la pila de descarte y baraja el resto de las cartas de la pila de descarte para formar un nuevo mazo.

HABILIDADES ESPECIALES DE LAS CARTAS



Cartas que terminan en “1”: Jugar una de estas cartas hace que el siguiente jugador robe 1 carta e inmediatamente se salte su turno.

Aclaraciones:

- Cuando un jugador sea saltado, si el siguiente (tercer) jugador no puede realizar una jugada legal, el que jugó la carta que termina en 1 recoge la pila de descarte.
- Si juegas una carta que termina en 1 en un juego de dos jugadores, en efecto, tomas un segundo turno. Sin embargo, en el caso de que no puedas hacer una jugada legal durante este segundo turno, debes hacer una jugada de reinicio y tu oponente recoge la pila de descarte.



Cartas que terminan en “2”: Cuando juegas una carta que termina en 2, **debes** jugar inmediatamente una segunda carta, a menos que sea tu carta final.

Aclaraciones:

- Si juegas una carta que termina en 2 pero no puedes jugar una segunda carta, entonces debes hacer una jugada de reinicio, y la pila de descarte se otorga al jugador que más recientemente jugó una carta antes de ti.
- Si juegas una carta que termina en 2 durante una jugada de reinicio pero no puedes jugar una segunda carta, debes reiniciar nuevamente y, una vez más, otorgar la pila de descarte al jugador anterior.



Cartas que terminan en “0”: Estas cartas valen 10 puntos cada una al puntuar (ver: “Finalizando la ronda”).

FINALIZANDO LA RONDA

La ronda termina cuando un jugador ha descartado todas las cartas de su mano. Ese jugador gana todas las cartas en la pila de descarte actual y recibe una **bonificación de 10 puntos** por irse. Todos los jugadores cuentan las cartas que recogieron y obtienen **10 puntos por cada carta que termina en "O", y 1 punto por todas las demás cartas**. Cada jugador anuncia su total para que el anotador lo registre.

COMENZANDO UNA NUEVA RONDA

Para comenzar una nueva ronda, recoge todas las cartas, barájalas bien y reparte a cada jugador una nueva mano de 7 cartas. La ficha Hi-Lo permanece por la misma cara que estaba cuando terminó la ronda anterior, **y el jugador en el último lugar comienza la siguiente ronda**. Si hay un empate en el último lugar, comenzará el jugador empatado más viejo o más joven, según el lado de la ficha Hi-Lo que esté bocarriba.

TERMINANDO EL JUEGO

El juego termina una vez que cualquier jugador ha acumulado al menos 75 puntos al final de una ronda. Quien tenga la puntuación más alta es el ganador.

UNAS PALABRAS DE GAMEWRIGHT

Nos encantan los juegos que combinan estrategia con un poco de suerte, por lo que nos atrajo *Hi-Lo Flip* cuando lo jugamos por primera vez. Al igual que con la vida, saber cuándo jugar tus cartas te servirá bien, sin embargo no sabes si las cartas que quieres se perderán en la baraja, dejando el mazo contra ti. Con el lanzamiento de una moneda, seguramente experimentarás altibajos, ¡pero estamos seguros de que nunca dejarás de pasar un buen momento!

JUEGO DE: GARRETT J. DONNER Y MICHAEL S. STEER



70 Bridge Street, Newton, MA 02458 Tel: 617-924-6006
jester@gamewright.com | gamewright.com

©2020 Gamewright, una división de Ceaco Inc. Todos los derechos reservados

¡SÍGUENOS!



fb.com/gamewright



@gamewright



youtube.com/gamewright