



FLUSH



Flush es un juego de cartas de descarte para 2 a 6 jugadores en el que el objetivo es quedarse sin cartas, haciendo que el resto de la mesa acumule puntos. El juego puede jugarse con un límite de rondas (gana el jugador con la puntuación total más baja al finalizar todas las rondas) o por Eliminación (cuando un jugador alcanza un número determinado de puntos, normalmente 30, queda eliminado).

Cada baraja consta de valores de cartas del 1 al 10 (8 cartas para cada valor) y 10 cartas Flush. Para más información sobre las reglas, tenemos videos y una sección detallada de preguntas frecuentes en nuestro sitio web:

www.flushcardgame.com



**Videos y Preguntas
Frecuentes**

INICIANDO EL JUEGO

- El repartidor reparte 14 cartas boca abajo a cada jugador.
- Cada jugador coloca 3 cartas al azar (todavía boca abajo) frente a sí y luego una carta al azar boca arriba sobre cada una, creando 3 "Bases" (ver imagen abajo).
- Los jugadores ahora pueden mirar en privado sus 8 cartas restantes.
- El mazo restante se aparta, con la carta superior volteada para revelar el valor "Mimic" (ver página 4).
- El jugador que comienza es el ganador de la ronda anterior (o al azar si es la primera mano).
- Nota: Los jugadores no deben ocultar en ningún momento el número de cartas que les quedan. También deben abstenerse de sugerir jugadas mientras una ronda está en progreso.



LIBERAR CARTAS

- En sentido horario, los jugadores se turnan para colocar cartas de su propia mano (incluidas sus propias bases) para crear una única "Pila de Juego" en el centro.
- Se puede colocar una carta si coincide con el valor de la carta de la Pila de Juego o si es menor.
- Si no se ha jugado ninguna carta previamente, se puede colocar cualquier carta disponible.
- Los jugadores pueden colocar varias cartas del mismo valor a la vez (incluidas las cartas de sus propias bases).
- Si un jugador desea jugar una carta Blind (boca abajo) debe estar libre de su carta superior (ver página 6).
- Todas las jugadas deben declararse verbalmente (ver página 8).

HACER UN FLUSH

- Colocar 4 o más cartas del mismo valor crea un "Flush".
- Esto puede incluir las cartas del jugador anterior. Por ejemplo, si ellos juegan 2 doses y tú luego juegas 2 doses encima, tienes 4 doses (ahora un Flush).
- Un Flush descarta toda la Pila de Juego y el jugador que hizo el Flush comienza una nueva.
- Un Flush también se puede lograr jugando una sola carta Flush sobre la Pila de Juego o jugando cualquier combinación de 4 (o más) cartas Link (ver página 8).

CARTAS MIMIC

- La carta Mimic, revelada al inicio de cada ronda, puede imitar cualquier valor numérico de una carta con la que se juegue durante esa ronda.
- Por ejemplo: si la carta Mimic es un 5, un 5 puede representar el mismo valor que las cartas con las que se juegue.
- Por ejemplo, un jugador puede usar un 5 para imitar un 6, convirtiendo 3 seises en 4 seises para un Flush (imagen abajo).
- Una vez jugada en un turno, una carta Mimic que esté en la Pila de Juego permanece fija en el valor que imitó y se reinicia cuando se recoge de nuevo.
- Los jugadores también pueden jugar una carta Mimic con su valor normal (siguiendo las reglas regulares).
- El Mimic solo imita el valor, no la acción de otras cartas (acción = texto en la carta).
- Las propias acciones del Mimic siempre se realizan.
- Si se revela una carta Flush como valor Mimic, el jugador que comienza debe cambiar una de sus cartas visibles (una carta en su mano o en la cima de una base) para ser el Mimic de la ronda. Ellos mantienen la carta Flush.

**"4x6's
Flush"**



Carta Mimic

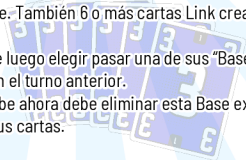


RECOGIENDO

- Si un jugador no puede o decide no poner una carta del mismo valor o menor, debe:
 - 1) Comenzar otra Pila de Juego a un lado con un valor numérico más alto. No agregar cartas de la pila actual.
 - 2) Declarar la jugada (ver página 8).
 - 3) Recoger la pila original en su mano.
 - 4) Si se jugaron cuatro o más cartas de valor más alto para comenzar la nueva pila, se hace un Flush y el jugador que hizo el Flush vuelve a jugar. De lo contrario, el juego continúa con el siguiente jugador con la nueva pila.
- Si se jugaron cartas Skip para comenzar la nueva pila, ahora saltan los jugadores relevantes.
- Las cartas Flush y las 4 cartas Link no tienen valor numérico y no pueden comenzar una pila adyacente.

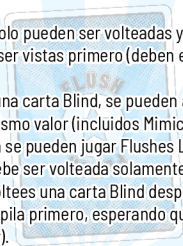
SUPER FLUSH

- Jugar 6 o más cartas del mismo valor (incluidos los Mimics) resulta en un Super Flush, descartando la Pila de Juego como de costumbre. También 6 o más cartas Link crean un Super Flush.
- Este jugador puede luego elegir pasar una de sus "Bases" al jugador que jugó en el turno anterior.
- El jugador que recibe ahora debe eliminar esta Base extra cuando descarte sus cartas.



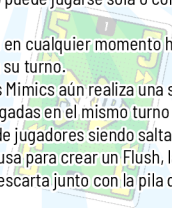
CARTAS CIEGAS

- Una carta Blind es una carta boca abajo en el fondo de una Base.
- Las cartas Blind solo pueden ser volteadas y jugadas en la Pila de Juego sin ser vistas primero (deben estar libres de la carta superior).
- Cuando se juega una carta Blind, se pueden añadir cartas adicionales del mismo valor (incluidos Mimics) antes de declarar. También se pueden jugar Flushes Link.
- Una carta Blind debe ser volteada solamente al comienzo de un turno. No voltees una carta Blind después de poner otras cartas en la pila primero, esperando que coincidan (antes de declarar).
- Solo se puede jugar una carta Blind por turno.
- Los Flushes crean un nuevo turno para el mismo jugador.



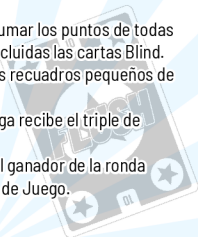
CARTAS DE SALTO

- Una carta de Salto (Skip) puede jugarse sola o como parte de un grupo.
- Jugar una carta de Salto en cualquier momento hace que el siguiente jugador pierda su turno.
- La acción de Salto en los Mimics aún realiza una salta.
- Varias cartas de Salto jugadas en el mismo turno resultan en el número relevante de jugadores siendo saltados.
- Si una carta de Salto se usa para crear un Flush, la acción de salto se ignora y se descarta junto con la pila de juego.



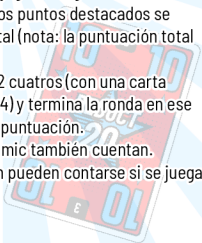
FIN DE LA RONDA

- La ronda termina cuando el primer jugador ha descartado todas sus cartas.
- Los jugadores restantes deben sumar los puntos de todas las cartas que tienen en mano, incluidas las cartas Blind.
- Los puntos están indicados en los recuadros pequeños de cada carta (ver página 1).
- Cualquier carta Mimic que se tenga recibe el triple de puntos.
- Una nueva ronda comienza con el ganador de la ronda anterior iniciando la primera Pila de Juego.



CARTAS DE DEDUCCIÓN ★

- Si un jugador gana una ronda jugando legalmente cartas de Deducción en su turno final, los puntos destacados se deducen de su puntuación total (nota: la puntuación total no puede bajar de cero).
- Ejemplo: Si un jugador juega 2 cuatros (con una carta siendo la carta de Deducción 4) y termina la ronda en ese turno, deduce 5 puntos de su puntuación.
- Las deducciones en cartas Mimic también cuentan.
- Múltiples cartas de Deducción pueden contarse si se juegan juntas legalmente.



CARTAS LINK



- Cualquier cuatro (o más) cartas Link se pueden jugar juntas (independientemente de sus valores) para crear un Link Flush, despejando la Pila de Juego.
- Si no es un Flush, actúan como cartas normales (según las reglas habituales).
- Si el valor más reciente en la Pila de Juego incluye cartas Link (por ejemplo, el valor actual son 3 seises con dos cartas Link), estas también pueden ser usadas por el jugador actual para completar las 4 cartas necesarias.
- 6 cartas Link crean un Super Link Flush (ver página 5).
- Un jugador no puede añadir cartas normales que no sean Link cuando hace un Flush con cartas Link.

CARTA BIG FLUSH



- Carta Flush, pero los oponentes también deben robar una carta extra del mazo sin usar y añadirla a su mano.

DECLARACIÓN

- Para completar su turno, los jugadores deben declarar verbalmente la conclusión de su jugada. Una vez que un jugador declara su jugada (por ejemplo, "3 seises"), no se pueden hacer cambios en la jugada (debe cumplirse).
- Una declaración que no se pueda cumplir es nula y el mismo jugador debe hacer una nueva declaración legal.

