

DOEL VAN HET SPEL

Scor de meeste punten met de actieve sterren op je FLIP-kaarten door slagen te winnen en je punten verstandig te kiezen. Opgelet, want misschien moet je bepaalde FLIP-kaarten ook weer terugdraaien!

VOORBEREIDING

AFBEELDING 1



- Elke speler neemt 1 set van 10 FLIP-scorekaarten en plaatst deze met de cijferzijde naar boven in 2 rijen van 5 kaarten, in oplopende volgorde. Zie afbeelding 1.
- Alle spelers krijgen 1 set van 4 Twhist-kaarten (zie Twhist-kaarten). De spelers komen onderling overeen of ze deze zichtbaar voor zich (tactischer) of verstopt tussen hun kaarten plaatsen (moeilijker).
- Schud alle cijferkaarten (met cijfers van -1 tot 5) en verdeel deze gelijk en gedekt tussen alle spelers. Voor een spel met 3 of 5 spelers, leg je de 31ste en 32ste kaart open op tafel als informatie voor alle spelers. Deze cijferkaarten worden niet gebruikt in het spel.

SPEEL & PAS JE AAN

De speler links van de deler begint en plaatst een speelkaart open op de tafel. Het spel verloopt met de klok mee en elke speler legt om de beurt 1 kaart open op tafel. Hierdoor wordt een centrale stapel gevormd van 4 kaarten per slag bij een 4-speler spel (3 kaarten bij een 3-speler spel, 5 bij een 5-speler spel).

Indien mogelijk, moeten spelers een cijferkaart spelen met dezelfde kleur als de eerst geplaatste kaart. Wanneer een speler meerdere kaarten in die kleur heeft, mag deze zelf kiezen welke daarvan te spelen. Als een speler de leidende kleur niet heeft, kan hij een andere kleur cijferkaart plaatsen, maar zal in dat geval deze ronde niet kunnen winnen.

Als er geen Twhist-kaarten gespeeld werden, wordt de slag gewonnen door de speler met de hoogste cijferkaart in de eerst gespeelde kleur. Deze speler mag ook de volgende ronde beginnen.

INHOUD

52 speelkaarten (32 cijferkaarten + 20 Twhist-kaarten),
50 hexagonale FLIP (score)-kaarten, spelregels



Dit spel versterkt je
ADAPTIEVE PLANNING
RISICO NEMEN

+ deze 6 andere FlexiQ vaardigheden

TWHIST-KAARTEN



Twhist-kaarten mogen op elk moment gespeeld worden, ook als een speler de eerst gespeelde kleur heeft.

Wanneer de speler die de ronde begint, een Twhist-kaart speelt, dan bepaalt de eerstvolgende speler die een cijferkaart speelt de leidende kleur voor die ronde. Enzovoort.

- 1 focus & herfocus
- 2 verbindingen maken
- 3 van perspectief wisselen
- 4 meerdere opties overwegen
- 5 werkgeheugen trainen
- 6 probleemoplossend denken



RONDE-WINNAAR KAART

Deze kaart wint de slag en deze speler kiest als eerste 1 of 2 kaarten van de centrale stapel om punten te scoren (zie Puntenscore), tenzij er een 'diefkaart' werd gespeeld. Deze speler begint ook de volgende ronde, tenzij er een 'Poleposition-kaart' werd gespeeld.



DIEFKAART

Deze kaart steelt de slag. Deze speler mag nu als eerste 1 of 2 kaarten uit de centrale stapel kiezen, zelfs als er een Ronde-winnaar kaart werd gespeeld. Deze speler mag de volgende ronde echter niet beginnen. De speler die de hoogste kaart van de leidende kleur gooide of de speler die als eerste een Ronde-winnaar kaart gooide, begint de volgende ronde, tenzij een speler de Poleposition-kaart speelde.



POLEPOSITION-KAART

De eerste speler die deze kaart speelt, mag altijd de volgende slag beginnen, wie de ronde ook won.



PAS-KAART

Deze speler slaat deze ronde volledig over en moet deze ronde dus geen FLIP-kaart omdraaien



DIT TEKEN DUIDT EEN SPELELEMENT AAN DAT JE HELPT OM
JE AANPASSINGSVERMOGEN TE VERSTERKEN!

Ontdek al onze spellen op

WWW.FLEXIQGAMES.COM

LET OP! Als meerdere Twist-kaarten in dezelfde ronde gespeeld worden, moet je volgende regels volgen:

- Als meerdere identieke Twist-kaarten gespeeld werden, mag enkel de eerst gespeelde haar kracht gebruiken.
- Als een Ronde-winnaar kaart, een Diefkaart en een Poleposition-kaart in dezelfde ronde gespeeld worden, dan verliest de Ronde-winnaar kaart haar kracht. De speler van de Diefkaart bepaalt dan welke FLIP-kaarten er deze ronde worden omgedraaid en de speler met de Poleposition-kaart begint de volgende ronde.
- Als alle spelers hun Pas-kaart spelen, gaan deze uit het spel en begint de speler die deze slag begon ook de volgende slag.
- Alle andere combinaties met Twist-kaarten beïnvloeden elkaar en hun krachten niet.
- Twist-kaarten hebben geen waarde, dus deze beïnvloeden de puntenscore niet.

PUNTENSORE



Bij elke ronde MOET de winnaar van die slag 1 of 2 cijferkaarten (indien beschikbaar) van de centrale stapel kiezen en de waarden hiervan optellen (in geval van 2 kaarten). Deze speler moet dan de FLIP-kaart omdraaien, die overeenkomt met de som van de gekozen kaarten. Alle andere spelers (behalve wie een Pas-kaart speelde) MOETEN dan de FLIP-kaart omdraaien, die overeenkomt met de som van de overgebleven cijferkaarten. Als er geen cijferkaarten overblijven, moeten er geen FLIP-kaarten omgedraaid worden. Na elke slag worden de kaarten van de centrale stapel op een aflegstapel gelegd.

OPMERKING

- Als de som lager is dan -1, moet je de FLIP-kaart met -1 omdraaien.
- Als de som hoger is dan 8, moet je de FLIP-kaart met 8 omdraaien.

Het totaal aantal zichtbare sterren op de sterrenzijde van de FLIP-kaarten bepaalt het aantal punten dat elke speler op dat moment scoort.

OPGELET!

Het kan gebeuren dat je een FLIP-kaart terug moeten omdraaien naar de cijferzijde! Hierdoor verlies je dan de punten die je eerder won. Het is natuurlijk mogelijk dat je diezelfde FLIP-kaart later opnieuw weer kan omdraaien naar de sterrenzijde ... enzovoort.

VOORBEELD

SCORE BIJ BEGIN VAN DE SLAG



SPELER 3 WINT DE SLAG



Ronde-winnaar kiest



Alle tegenspelers krijgen



SCORE BIJ BEGIN VAN DE SLAG



SPELEINDE

Het spel eindigt als de laatste slag is gespeeld en de laatste FLIP-kaarten zijn omgedraaid. De spelers tellen nu alle zichtbare sterren op de sterrenzijde van hun FLIP-kaarten.

DE WINNAAR!

De speler met de meeste zichtbare sterren op zijn FLIP-kaarten wint het spel. Bij gelijkspel, wint de speler met de meeste FLIP-kaarten waarvan de sterrenzijde zichtbaar is.

