KORT SPELOVERZICHT

In ***FLIP 7*** speel je meerdere ronden totdat een speler 200 punten heeft en het spel wint!

Elke ronde verzamel je kaarten om de totale waarde ervan te scoren. Je moet echter weten wanneer je "stop" moet roepen, voordat je een getal krijgt dat je al hebt! Gebeurt dat, dan ben je af en scoor je deze ronde geen enkel punt. Om het nog spannender te maken: hoe hoger het getal op de kaart, des te meer exemplaren ervan in het spel zitten.

Heb je 7 verschillende getalkaarten voor je, dan gefeliciteerd! Je hebt een ***Flip 7***: je beëindigt de ronde en scoort je kaarten met een bonus van 15 punten en een groot applaus van iedereen.

SPEELMATERIAAL

- De stapel kaarten bevat twaalf **12-en**, elf **11-en**, tien **10-en**, enzovoort, tot en met één **1**.
- Er is ook één **0**.
- Er zijn ook een paar **actiekaarten** (Draai drie, Vast, Tweede kans) en **aanpassingskaarten**.
- Het is verstandig om tijdens het spel te onthouden welke kaarten al voorbij zijn gekomen.

79 GETALKAARTEN met getallen van 0 - 12



DE NULKAART IS EEN GETALKAART DIE 0 PUNTEN WAARD IS.

6 AANPASSINGSKAARTEN



9 ACTIEKAARTEN



Van elk 3 exemplaren

VOORBEREIDING

- Schud de stapel kaarten.
- Bepaal een speler die in de eerste ronde van het spel de kaarten deelt.
- Leg papier en pen klaar om de scores te kunnen noteren.

Speel je met meer dan 18 spelers, dan raden we aan om een tweede spel te gebruiken!

SPELVERLOOP

Te beginnen met de speler links van hem en dan met de klok mee, **geeft de deler iedere speler** (inclusief de deler zelf!) **steeds een keuze**:

STOP OF **NOG ÉÉN**

Je verlaat de ronde.

Draai je kaarten om, om aan te geven dat je gestopt bent.

Aan het einde van de ronde tel je je punten bij je totaalscore op.

De deler geeft je een open nieuwe kaart.

- Krijg je een getalkaart **die je nog niet hebt, dan is alles in orde**: je blijft in de ronde.



- Krijg je een getalkaart **die je al hebt, dan ben je af**: je bent uit de ronde en scoort deze ronde geen punten. Draai je kaarten om, om aan te geven dat je uit de ronde bent.



- **Heb je 7 verschillende getalkaarten, dan heb je een Flip 7! De ronde is voor iedereen voorbij en alle spelers die niet af zijn, scoren hun punten.** Jij krijgt als beloning 15 extra punten.



- Elke keer dat je een kaart krijgt, leg je die **in een gesorteerde rij voor je neer**. Zo kan iedereen goed zien wat je hebt.



- Elke keer dat je een aanpassingskaart krijgt, **leg je die boven je rij getalkaarten**. Die tellen aan het einde van je ronde bij je score mee als je niet af bent.

Aanpassingskaarten zijn geen getalkaarten en helpen je niet om een Flip 7 te krijgen. Ze kunnen er echter ook niet voor zorgen dat je af bent.



- Krijg je een actiekaart, **dan moet je het effect ervan uitvoeren** (zie achterin deze spelregels).



EINDE VAN DE RONDE

De ronde gaat door totdat 1 van de volgende situaties optreedt:

- Alle spelers zijn uit de ronde omdat ze gestopt of af zijn.

OF

- Een speler heeft ***Flip 7***.

De spelers die niet af zijn, bepalen hun punten voor deze ronde en tellen die bij hun vorige score(s) op:

- Tel eerst de waarden van al je getalkaarten bij elkaar op.



- Heb je de "x2"-kaart, dan verdubbel je dat aantal.



- Tel dan de punten voor aanpassingskaarten erbij op.



- Heb je ***Flip 7***, dan scoor je 15 punten extra.



Noteer de scores op een vel papier.

NIEUWE RONDE

Leg alle in de vorige ronde gebruikte kaarten opzij. Schud deze niet in de stapel terug.

De deler geeft de stapel nu aan de speler links van hem. Die wordt de nieuwe deler.

LEGE STAPEL

Is de stapel kaarten leeg, schud dan alle opzijgelegde kaarten en gebruik die als nieuwe stapel.

Gebeurt dit tijdens een ronde, laat dan alle kaarten die vóór de spelers liggen op hun plek, ook al zijn die spelers af en uit de ronde.

EINDE VAN HET SPEL

Hebben 1 of meer spelers aan het einde van een ronde 200 of meer punten, dan is het spel voorbij. De speler met de hoogste score wint.

Speel bij een gelijke stand nog een ronde totdat er maar 1 winnaar is!

Ben je met z'n tweeën of alleen? Hoeveel ronden heb jij nodig om 200 punten te halen?

ACTIEKAARTEN



Kies een speler die nog in de ronde is. Die is uit de ronde en draait zijn kaarten om. Deze speler scoort zijn kaarten zoals gebruikelijk aan het einde van de ronde. Ben je de enige speler die nog in de ronde is, dan moet je de kaart op jezelf spelen.



Leg deze kaart voor je neer. Krijg je later deze ronde een getalkaart die je al hebt, dan leg je die samen met de "Tweede kans"-kaart af en ben je niet af! Je mag maar 1 "Tweede kans"-kaart tegelijk hebben. Krijg je er nog 1 als je er al 1 hebt, dan moet je die aan iemand geven die nog in de ronde is. Is er geen andere speler in de ronde of hebben alle spelers in de ronde er al 1, leg de extra "Tweede kans"-kaart dan af.

Leg alle "Tweede kans"-kaarten aan het einde van de ronde af, ongeacht of die al dan niet zijn gebruikt. Dit kan voorkomen als een speler door een kaart "Vast" wordt getroffen of een speler ***Flip 7*** heeft.



Kies een speler die nog in de ronde is (dat mag jij zelf zijn). Ben je de enige in de ronde, dan moet je jezelf kiezen. De deler geeft de gekozen speler één voor één 3 kaarten van de stapel. Stop met delen zodra de speler af is of ***Flip 7*** heeft.

Krijgt de speler tijdens dit proces een "Tweede kans"-kaart, dan mag hij die bewaren en gebruiken. Krijgt hij een "Vast"-kaart of een andere "Draai drie", dan mag hij die afhandelen NADAT alle 3 kaarten zijn gedeeld (en uitsluitend als hij niet af is).

AANPASSINGSKAARTEN



Tel de waarden bij je score op.



Verdubbel de punten van al je getalkaarten. De "x2"-kaart verdubbelt aanpassingskaarten en de 15 bonuspunten van een ***Flip 7*** niet.

FIP02-05068-2511

© 2024 Catch Up Games
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur:
Eric Olsen
Illustraties:
O'Neil Mabile
Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in China

FLIP 7™

HET BESTE KAARTSPEL ALLER TIJDEN *

SPELREGELS

©2025 USAOPOLY, LLC.
ALL RIGHTS RESERVED.