

Draai een kaart van het dek om en bekijk ze aandachtig. Je doei: het juiste antwoord vinden dat beide kaarten verbindt.

DOEL VAN HET SPEL

- 54 driehoekige kaarten
- 5 fruitpenningen
- 5 cijferpenningen

SPELMATERIAAL

- Spelregels



SPEL 1 VOORBEREIDING

Schud alle kaarten en plaats ze in een stapel in het midden van de tafel met de diverse vruchten als zichtbare zijde.

De jongste speler draait de eerste kaart om en daarna spelen alle spelers tegelijkertijd.

SPELRONDE

Alle spelers spelen tegelijkertijd.
Een spelronde verloopt als volgt:

1 Een speler draait de bovenste kaart van de stapel om en legt ze ernaast. De spelers zullen ofwel een cijfer of een vrucht zien verschijnen. Op de (nieuwe) bovenste kaart van de stapel verschijnen verscheidene vruchten.



2 Bekijk de twee kaarten aandachtig:
a Als op de omgedraaide kaart een vrucht te zien is, dan zal het juiste antwoord het getal zijn dat overeenstemt met aantal keren dat deze vrucht op de bovenste kaart van de stapel afgebeeld staat.

2

het
antwoord



b Als op de omgedraaide kaart een cijfer te zien is, dan zal het juiste antwoord de vrucht zijn die evenveel keren op de bovenste kaart van de stapel afge-



beeld
antwoord



6 Het spel wordt beëindigd als er maar twee kaarten overblijven, een omgedraaide kaart en de laatste kaart van de stapel. Elke speler telt de kaarten die hij verzameld heeft. Wie het hoogste aantal kaarten heeft, wint de partij.

EINDE VAN HET SPEL

Als een speler zich vergist, mag hij niet meespelen in de volgende spelronde.

3 De eerste speler die het juiste antwoord geeft, neemt de kaart en verdient een punt.

REANDELIJK

Een nieuwe ronde kan dan beginnen.

SPEL 2 PAK DE PENNINGEN!

Neem de penningen en plaats ze in een cirkel naast elkaar in de buurt van de stapel kaarten (zorg ervoor dat er voldoende ruimte is tussen de penningen en dat ze voor alle spelers bereikbaar zijn).

De kaarten waarop een cijfer of vrucht afgebeeld staat, worden niet meer gebruikt om de score van de spelers te berekenen. Zij zullen een nieuwe stapel vormen die naast het dek wordt geplaatst. De gewonnen penningen die voor zich uit geplaatst worden, kunnen op elk moment door een tegenstander gestolen worden. Als een speler een penning van een tegenstander ontfutselt en dat hij het juiste antwoord geeft, dan heeft hij die gewonnen en legt hij die op zijn beurt voor zich uit.

7

Om te verhinderen dat een van de tegenstanders je penning neemt, moet je sneller zijn en zelf een van je eigen penningen nemen.

Wanneer een speler 4 penningen verzameld, wint deze de partij en wordt het spel beëindigd.

Voor een korter spel kan je beslissen dat er maar 2 of 3 penningen verzameld moeten worden in plaats van 4.

© 2016 Blue Orange. Alle rechten voorbehouden voor alle landen.
Fast Flip en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange.
Vervaardigd in China. Onder licentie verdeeld door Blue Orange,
Europe, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk.
Ontworpen in Frankrijk. www.blueorangegames.eu

8

Retournez une carte de la pioche puis observez. Votre objectif : trouver la bonne réponse correspondant aux 2 cartes.

BUT DU JEU

CONTENU

1 Règle du jeu,
54 Cartes triangulaires

5 tuiles "fruit"
5 tuiles "chiffre"



JEU 1 PRÉPARATION

Mélangez toutes les cartes et placez-les en pioche au centre de la table, en laissant face visible le côté avec plusieurs fruits.

Le plus jeune joueur retourne la 1^{ère} carte puis tous les joueurs jouent en même temps.

TOUR DE JEU

Tous les joueurs jouent simultanément. Un tour de jeu se constitue de la manière suivante:

1 Un joueur retourne la première carte de la pioche et la pose à côté de celle-ci. Les joueurs y verront soit un nombre, soit un fruit. La nouvelle carte de la pioche laissera apparaître plusieurs fruits.



2 Observez les 2 cartes:
a Si la carte retournée montre un fruit, la bonne réponse sera le chiffre indiquant le nombre de fois qu'apparaît ce fruit sur la carte au dessus de la pioche.

2

Bonne réponse



b Si la carte retournée montre un chiffre, la bonne réponse sera le fruit qui apparaît le nombre de fois indiqué par ce chiffre, au-dessus de la pioche.



Bonne réponse



6

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus que 2 cartes restantes, 1 de la pioche et 1 retournée.

Chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a récolté. Celui qui en a le plus remporte la partie.

FIN DU JEU

Si un joueur se trompe, il ne peut plus jouer pour ce tour-ci.

IMPORTANT

3 Le premier joueur à annoncer la bonne réponse, prend la carte et remporte un point.

4 Un nouveau tour commence.

JEU 2 ATTRAPEZ LES JETONS!

Prenez les jetons et placez-les en rond les uns à côté des autres près de la pioche de cartes (veillez à laisser suffisamment d'espace entre chaque jeton et à ce qu'ils soient accessibles de tous les joueurs).

NOTE

Les cartes retournées côté fruit ou chiffre ne sont plus utilisées pour compter les points des joueurs. Elles formeront une pile à côté de la pioche. Les jetons gagnés et placés devant soi peuvent être à tout moment volés par vos adversaires.

Si un joueur attrape un jeton chez un adversaire et que c'est à son tour de répondre, il vient le placer devant lui. Pour empêcher un adversaire de se faire voler un jeton, il faut être plus rapide que lui. Lorsqu'un joueur a collecté 4 jetons devant lui, la partie s'arrête et ce joueur gagne la partie.

NOTE

Pour des parties plus courtes, vous pouvez collecter 2 ou 3 jetons au lieu de 4 pour gagner.

© 2016 Blue Orange, Fast Flip et Blue Orange sont des marques de Blue Orange. Le jeu est publié et distribué sous licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu