



Flip

Voor 2-8 spelers met een snelle reactie.
Drie verschillende sets maken het spelen mogelijk op uiteenlopende vragen en niveau's.

INHOUD VAN HET SPEL

3 sets met steeds 60 kaarten
Set 1: Flip-spel voor beginners
Set 2: Flip-spel voor kenners
Set 3: Flip-spel voor experts
3 dobbelstenen
3 kaarten met spelregels



FLIP SPELEN

Vorbereiding

De spelers kiezen een set kaarten uit en verdelen alle kaarten zo aan de me-despelers, dat ieder het gelijke aantal kaarten krijgt. De overgebleven kaarten worden omgekeerd op een stapel – de *Flip-pot* – in het midden gelegd.

Doel van het spel

Wie de meeste kaarten verzameld heeft, wint. Het spel is afgelopen, wanneer een speler alle kaarten gewonnen heeft.

Bij 2 of 3 spelers kan de speeltijd van tevoren, bijv. op 10 minuten worden vastgelegd. Gewonnen heeft degene, die aan het einde van de speeltijd de meeste kaarten heeft.

Spelverloop

Iedere speler legt zijn kaarten omgekeerd op een stapel voor zich. De speler met de kortste naam begint, terwijl hij de eerste kaart van zijn stapel open op de tafel legt. Daarbij moet hij de kaart zo open leggen, dat iedere medespeler de kaart ziet. Daarna laten ook de andere spelers hun kaarten om de beurt zien.

Bij het omkeren van de kaarten kunnen verschillende dingen gebeuren:

1. Iemand keert een kaart om, die bij een andere, reeds omgekeerde kaart past. Wie dat het eerst ontdekt, roept hardop *Flip* en krijgt de beide kaarten en de stapel die eronder ligt. De gewonnen kaarten worden onder de eigen voorraadstapel gelegd.
Foute Flip: Roept iemand *Flip*, hoewel er geen bijpassende kaart is, dan moet hij de bovenste kaart van zijn voorraadstapel bij de *Flip-pot* leggen.

2. Iemand keert een kaart om met een dobbelsteen erop en gooit met de dobbelsteen. Het aantal gegooide ogen geeft aan, wat de volgende stap is:





In de volgende ronde mag je helaas niet meer mee doen.



Je krijgt alle stapels open gelegde kaarten van je medespelers.



Wissel van spelrichting!



Ruil je weggelegde stapel kaarten met je buurman naar keuze.



Je mag je kaarten in de voorraadstapel bekijken.



Je wint de Flip-pot.

Flip-memory

De kaarten zijn ook geschikt om er memory mee te spelen. Bij het uitkiezen van de kaarten moet men erop letten, dat er een juist aantal kaarten van een groep in het spel wordt opgenomen.

SPELVARIANT VOOR FLIP – REKENEN

Het grootste of kleinste getal

Bij deze spelvariant wordt eerst vastgelegd, of het grootste resp. het kleinste getal wint. Alle dobbelsteenkaarten worden gesorteerd. Alle spelers leggen hun kaarten omgekeerd op een stapel voor zich op tafel. De deler geeft met *Flip* het teken voor alle spelers, gelijktijdig een kaart van hun stapel om te keren. Nu gaat het erom uit te vinden, waar het grootste resp. het kleinste getal ligt. Wie het eerst *Flip* en de naam van de speler roept, voor wie de kaart ligt met het afgesproken getal erop, krijgt alle openliggende kaarten.

EINDE VAN HET SPEL

Heeft een speler zijn voorraadstapel opgemaakt, dan draait hij zijn weggelegde stapel om en speelt verder. Heeft hij geen kaarten meer, is het spel voor hem afgelopen.

Is er van te voren een vaste speeltijd afgesproken, kan de speler zonder kaarten weer verder aan het spel meedoen tot de speeltijd voorbij is.

SPELVARIANTEN VOOR ALLE FLIP-SPELLEN

Grote Flip

De drie kaartensets kunnen geheel of gedeeltelijk met elkaar gecombineerd worden. Daarbij moet je opletten, dat bij elke kaart de bijbehorende kaarten in het spel zijn. Als voorbereiding op het spel kunnen de kaarten eerst gesorteerd worden, zodat alle kaarten, die tot dezelfde groep behoren, bij elkaar liggen. Op deze manier krijgen de spelers een idee, welke kaarten bij elkaar horen en zijn ze goed op het spel voorbereid.

OVERZICHT ALLE FLIP-SPELLEN

Waarnemen en Concentratie

K2-Nr. 40340 Flip – Gelijk of niet gelijk?

Rekenkundige Items

K2-Nr. 40012 Flip – Getallen, cijfers, hoeveelheden

K2-Nr. 40011 Flip – Plus en min

K2-Nr. 40013 Flip – Keer en delen (uitkomsten)

K2-Nr. 40014 Flip – Oriënteren van 0–100

K2-Nr. 40009 Flip – Rekenen met breuken