

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Ihr spielt **FLIP 7** über mehrere Runden, bis jemand 200 Punkte erreicht und das Spiel gewinnt.

In jeder Runde sammelt ihr Karten, um Punkte in Höhe ihrer Zahlenwerte zu bekommen. Aber seid nicht zu gierig: Wer eine Zahlenkarte aufdeckt, die bereits in der eigenen Reihe liegt, hat sich verzockt und fliegt ohne einen einzigen Punkt aus der Runde! Je höher der Zahlenwert ist, desto öfter kommt diese Karte im Stapel vor.

Schaffst du es, 7 verschiedene Zahlenkarten vor dir auszulegen, ist dir ein Flip 7 gelungen. Die Runde endet sofort und du sicherst dir 15 Extrapunkte – sowie den Applaus (und den Neid) der anderen!

Autor: Eric Olsen
Illustration und Grafik: O'Neil Mabile
Produktionsmanagement: Dania Faiz
Projektmanager: Clément Milker
Deutsche Redaktion: Wolfgang Lüdtko
Übersetzung: Christina Brombach
Lektorat und Satz: Michael Csorba, die spiele|texter
Grafische Bearbeitung: RobZoid Art
Herstellung: Alicia Kaufmann

© 2025 KOSMOS
Franch-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfirzerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter
Alle Rechte vorbehalten.

© 2024 USAopoly, LLC.
© CatchUp Games 2024
Alle Rechte vorbehalten.

Art.-Nr.: 685430

MADE IN CHINA

Hinweise zum
Verpackungsmüll:



kosmos.de/disposal

*GEMÄSS:



Der Kartenstapel enthält zwölfmal die **12**, elfmal die **11**, zehnmal die **10**, und so weiter, bis hin zu einer einzigen **1**.

Außerdem findet ihr darin auch eine einsame **0**.

Es gibt die drei **Aktionskarten** „Freeze“, „Second Chance“ und „Flip Three“ sowie sechs **Bonuskarten**.

Während des Spiels ist es hilfreich, sich zu merken, welche Karten schon vorgekommen sind.

79 ZAHLENKARTEN mit Zahlen von 0 bis 12



DIE „0“ IST EINMAL IM STAPEL UND KEINE PUNKTE WERT.

6 BONUSKARTEN



9 AKTIONSKARTEN



je 3-mal

SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle Karten und bestimmt zufällig, wer in der ersten Runde die Karten gibt.

SPIELABLAUF

Die Person, welche die Karten gibt, teilt an alle anderen reihum jeweils eine Karte **offen** aus, einschließlich sich selbst. Wird dabei eine Aktionskarte aufgedeckt, wird das Austeilen sofort unterbrochen und die Aktion der Karte ausgeführt. Danach geht es mit dem Austeilen weiter, bis alle eine Karte von der gebenden Person erhalten haben.

Wichtig: Nicht alle haben dann eine Zahlenkarte vor sich ausliegen. Einige von euch können statt einer Zahlenkarte eine Bonuskarte haben. Manche können sogar keine Karte, andere drei oder vier Karten haben, je nachdem, welche Aktionskarten ausgeteilt wurden.

Wer die Karten gibt, bietet anschließend allen (auch sich selbst) einzeln der Reihe nach an, aus der Runde auszusteigen (**STOPP**) oder eine weitere Karte zu erhalten (**NOCH EINE**). Dies geht so lange, bis das Rundenende eintritt (siehe dort).

Du steigst aus der Runde aus. Lege deine Karten als Stapel zusammen und drehe sie um eine Vierteldrehung. Damit zeigst du an, dass du raus bist. Am Ende der Runde zählst du deine Punkte und addierst sie zu deinen Punkten aus vorherigen Runden.

Du bekommst eine weitere Karte offen ausgeteilt.

Bekommst du eine Zahlenkarte, **die du noch nicht hast, ist alles okay:** Du bleibst in dieser Runde im Spiel.



Bekommst du eine Zahlenkarte **mit einer Zahl, die du schon ausliegen hast**, hast du dich verzockt und bekommst keine Punkte. Drehe deine Karten auf die Rückseite, um anzuzeigen, dass du in dieser Runde nicht mehr im Spiel bist.



Liegen 7 verschiedene Zahlenkarten vor dir, ist dir ein Flip 7 gelungen! Die Runde endet sofort für alle. Alle, die sich nicht verzockt haben, zählen nun ihre Punkte zusammen. Außerdem erhältst du **15 Extrapunkte** als Belohnung.

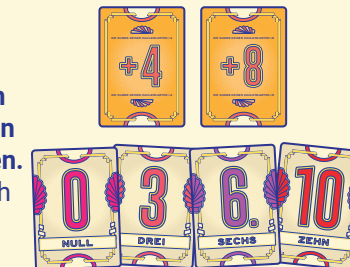


Immer wenn du eine Zahlenkarte bekommst, legst du sie **in einer Reihe vor dir ab**. So behaltet ihr alle den Überblick, wer welche Karten hat.

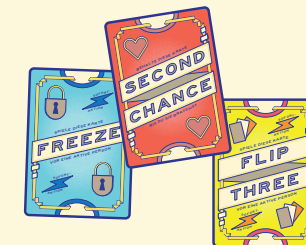


Bonuskarten legst du **oberhalb der Reihe deiner Zahlenkarten ab**. Sie werden am Ende der Runde gewertet, wenn du ausgestiegen bist – es sei denn, du hast dich verzockt.

Bonuskarten sind keine Zahlenkarten und helfen dir nicht, auf die 7 Karten für den Flip 7 zu kommen. Allerdings kannst du dich damit auch nicht verzocken.



Bekommst du eine Aktionskarte, **musst du ihren Effekt sofort ausführen** (mehr dazu auf der Rückseite dieser Anleitung).



RUNDENENDE

Ihr spielt weiter, bis einer dieser Fälle eintritt:

- ▶ In dieser Runde ist niemand mehr im Spiel, weil entweder alle ausgestiegen sind oder sich verzockt haben.

ODER

- ▶ Jemandem ist ein **Flip 7** gelungen.

Für alle, die sich nicht verzockt haben, werden jetzt die Punkte auf einem Blatt notiert. In weiteren Runden addiert ihr sie zu den Punkten aus vorherigen Runden:

- ▶ Zuerst zählst du alle deine Zahlenwerte zusammen.

$$3 + 11 + 5 + 7 + 10 = 36$$

- ▶ Falls du eine $\times 2$ -Karte hast, verdoppelt sich deine Punktzahl.

$$3 + 11 + 5 + 7 + 10 = 36 \times 2 = 72$$

- ▶ Nach der Verdopplung (falls zutreffend) zählst du alle Punkte von deinen Bonuskarten dazu.

$$3 + 11 + 5 + 7 + 10 = 36 \times 2 = 72 + 10 = 82$$

- ▶ Für einen **Flip 7** erhältst du 15 Extrapunkte.

$$3 + 11 + 5 + 7 + 10 + 9 + 4 + 15 = 64$$

NÄCHSTE RUNDE

Legt alle Karten beiseite, die ihr in der letzten Runde benutzt habt. Mischt sie **nicht** wieder zurück in den Stapel. Wer zuletzt Karten verteilt hat, gibt den übrigen Stapel nach links weiter. Diese Person gibt nun allen von euch offen jeweils eine Karte usw.

LEERER STAPEL

Sobald der Kartenstapel leer ist, mischt ihr alle abgelegten Karten und bildet daraus einen neuen Stapel.

Gehen euch während einer laufenden Runde die Karten aus, lasst ihr alle schon verteilten Karten vor euch liegen – auch bei denen, die sich verzockt haben – und nutzt nur die beiseitegelegten Karten als neuen Kartenstapel.

ENDE DES SPIELS

Sobald jemand am Ende einer Runde **200 Punkte** oder mehr erreicht, endet die Partie. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Es kann nur eine Person gewinnen. Bei Gleichstand spielt ihr eine weitere Runde mit allen Personen, bis jemand eindeutig gewonnen hat.

Bereit für eine Solo-Herausforderung?
Versuche in weniger als 5 Runden,
200 Punkte zu erreichen.

AKTIONSKARTEN



Wähle eine Person, die noch im Spiel ist (auch dich selbst). Falls außer dir niemand mehr im Spiel ist, gilt die Karte für dich. Die Person fliegt aus der Runde, legt ihre Karten als Stapel zusammen und dreht sie um eine Vierteldrehung.

Am Ende der Runde wertet sie ihre Punkte und zählt sie wie üblich zur Gesamtsumme hinzu.



Lass diese Karte vor dir liegen. Bekommst du später in dieser Runde eine Zahlenkarte, die du schon hast, lege sie zusammen mit der „Second Chance“-Karte ab. Damit hast du dich nicht verzockt!

Du darfst nur eine einzige „Second Chance“-Karte vor dir liegen haben. Bekommst du eine zweite, musst du sie einer anderen Person geben, die noch im Spiel ist. Falls außer dir niemand mehr im Spiel ist, wirf die zweite „Second Chance“-Karte ab.

Am Ende der Runde werden alle „Second Chance“-Karten abgeworfen, egal, ob ihr sie benutzt habt oder nicht. Das kommt vor, wenn jemand zum Ziel einer „Freeze“-Karte wird oder jemandem ein **Flip 7** gelingt.



Wähle eine Person, die noch im Spiel ist (auch dich selbst). Falls außer dir niemand mehr im Spiel ist, gilt die Karte für dich. Die Person bekommt die nächsten 3 Karten einzeln vom Stapel. Wenn sie sich verzockt oder ihr ein **Flip 7** gelingt, erhält sie keine weiteren Karten.

Auch Aktionskarten zählen zu den 3 Karten. Dabei darf man eine „Second Chance“-Karte noch während des „Flip Three“ benutzen. „Freeze“- und „Flip Three“-Karten werden (in der Reihenfolge ihres Aufdeckens) aber erst ausgeführt, nachdem alle Karten gegeben wurden UND die Person sich nicht verzockt hat oder ihr kein **Flip 7** gelungen ist.

BONUSKARTEN



Zähle den entsprechenden Wert zu deinen Punkten hinzu. Solltest du am Ende einer Runde nur eine „+“-Bonuskarte haben, erhältst du diese Punkte.



Verdopple die Punkte all deiner Zahlenkarten. Die $\times 2$ -Karte verdoppelt nicht die Punkte von Bonuskarten und auch nicht die 15 Extrapunkte, die du für einen **Flip 7** bekommst.

