KARTENSPIELE

So spielt man Flip 7

Ein schnelles Zockerspiel für 3 bis 18 Spieler, in dem du möglichst viele Punkte sammelst, ohne eine Zahl doppelt zu bekommen.

Spieler	Du brauchst	Spieldauer	Schwierigkeit	Alter
3–18	Ein Flip-7-Kartenspiel und Stift & Papier	20 Min.	Schnell gelernt	8+

REGELN IN 60 SEKUNDEN

Reihum entscheidest du: noch eine Karte oder Stopp. Die Zahlen auf deinen Karten werden zusammengezählt. Kommt eine Zahl doppelt, hast du dich verzockt und bekommst in dieser Runde nichts. Mit Stopp sicherst du deine Punkte. Sieben verschiedene Zahlen beenden die Runde und bringen 15 Punkte extra. Gespielt wird, bis jemand 200 Punkte hat. Dann gewinnt, wer am meisten hat.

01 — SPIELPRINZIP

Karten sammeln und rechtzeitig aufhören

In jeder Runde sammelst du Zahlenkarten. Nach jeder Karte entscheidest du: Nimmst du noch eine, oder hörst du auf? Die Zahlen auf deinen Karten werden zusammengezählt. Das sind deine Punkte für die Runde.

Der Haken: Bekommst du eine Zahl, die du schon hast, hast du dich **verzockt**. Dann bekommst du in dieser Runde gar keine Punkte.

Beispiel: Ben bekommt eine 8. Er könnte jetzt aufhören und 8 Punkte sichern. Er nimmt aber noch eine Karte und bekommt eine 5. Jetzt hat er 13 Punkte. Nimmt er noch eine Karte und es ist wieder eine 8 oder eine 5, verliert er alle Punkte dieser Runde. Bei jeder anderen Zahl darf er weitermachen.

Schaffst du sieben verschiedene Zahlen, ist das ein **Flip 7**. Die Runde endet dann sofort für alle, und du bekommst 15 Punkte extra.

Ihr spielt mehrere Runden und schreibt die Punkte auf. Das Spiel endet nach der Runde, in der jemand 200 Punkte erreicht. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt.

Diese Anleitung folgt den aktuellen offiziellen Regeln der deutschen Ausgabe von Kosmos. Sie stimmen mit der englischen Ausgabe von The Op überein.

02 — VORBEREITUNG

Jeder bekommt eine Karte offen

1. Mischt alle Karten und bestimmt, wer gibt.
2. Der Geber gibt reihum jedem eine Karte offen, auch sich selbst.
3. Leg deine Zahlenkarten in einer Reihe vor dich. Bonuskarten und eine Second Chance legst du

darüber, damit alle sie sehen (Schritt 4 und 5).

Kommt beim Geben eine Aktionskarte, unterbrecht ihr kurz und führt sie sofort aus (Schritt 5). Danach geht das Geben weiter. Deshalb hat nach dem Geben vielleicht nicht jeder eine Zahlenkarte.

03 — EIN ZUG

Noch eine oder Stopp

Nach dem Geben fragt der Geber reihum jeden, der noch in der Runde ist:

- **Noch eine:** Du bekommst eine weitere Karte offen.
- **Stopp:** Du steigst aus der Runde aus und behältst die Punkte vor dir. Gewertet wird am Ende der Runde.

„Stopp“ sagen darfst du, sobald mindestens eine Karte vor dir liegt. So geht es reihum weiter, bis niemand mehr in der Runde ist oder jemand einen Flip 7 schafft.

Gut zu wissen:

- Verzocken kannst du dich nur mit Zahlenkarten. Bonuskarten werfen dich nie raus (Schritt 4).
- Für den Flip 7 zählen nur Zahlenkarten, und die 0 zählt als eigene Zahl.
- Endet die Runde durch einen Flip 7, werten alle, die sich nicht verzockt haben, die Karten vor sich.

04 — DIE KARTEN

Zahlenkarten, Bonuskarten und Aktionskarten

Flip 7 hat 94 Karten in drei Sorten:

- **Zahlenkarten** (79 Karten): Die Zahlen gehen von 0 bis 12. Jede Zahl gibt es so oft, wie ihr Wert ist: zwölf Zwölfen, elf Elfen und so weiter bis zu einer einzigen 1. Dazu kommt eine 0. Sie bringt keine Punkte, hilft dir aber beim Flip 7.
- **Bonuskarten** (6 Karten): +2, +4, +6, +8, +10 und x2, je einmal. Sie bringen dir zusätzliche Punkte (Schritt 6).
- **Aktionskarten** (9 Karten): Freeze, Flip Three und Second Chance, je dreimal (Schritt 5).

Spielt ihr mit mehr als 18 Personen, nehmt am besten die Karten eines zweiten Spiels dazu.

05 — AKTIONSKARTEN

Freeze, Flip Three und Second Chance

Aktionskarten bekommst du wie jede andere Karte. Freeze und Flip Three behältst du aber nicht. Du entscheidest, wen sie treffen: jeden, der noch in der Runde ist, auch dich selbst. Bist du als Einziger noch in der Runde, musst du sie selbst nehmen.

Freeze („einfrieren“)

Wen Freeze trifft, der muss sofort aufhören und behält seine bisherigen Punkte. Zum Beispiel hat Lea erst 6 Punkte vor sich. Tom bekommt eine Freeze-Karte und gibt sie Lea. Lea muss aufhören und bekommt in dieser Runde 6 Punkte.

Flip Three („drei aufdecken“)

Wen Flip Three trifft, der muss die nächsten drei Karten nehmen, eine nach der anderen. Zum Beispiel gibt Tom Flip Three an Lea, die 3, 8, 10 und 12 vor sich hat. Lea bekommt eine 5, dann +4 und dann eine 8. Die 8 hat sie schon, also hat sie sich verzockt.

Dabei gilt:

- Verzockt sich der Spieler oder schafft er einen Flip 7, bekommt er keine weiteren Karten.
- Alle Karten zählen zu den drei, auch Bonus- und Aktionskarten. Bei Lea zählt also auch die +4 mit.
- Kommt dabei eine Second Chance, darf der Spieler sie noch während Flip Three nutzen.
- Kommt eine Freeze- oder eine weitere Flip-Three-Karte, wird sie erst nach der dritten Karte ausgeführt, aber nur, wenn sich der Spieler nicht verzockt und keinen Flip 7 geschafft hat. Er entscheidet wie gewohnt, wen sie trifft. Bei mehreren Karten gilt die Reihenfolge, in der sie aufgedeckt wurden.

Second Chance („zweite Chance“)

Die Second Chance rettet dich einmal vor dem Verzocken. Zum Beispiel hat Mia 4, 9 und 11 und eine Second Chance vor sich. Sie bekommt eine zweite 9. Sie legt die 9 und die Second Chance ab und bleibt in der Runde.

- Die Second Chance behältst du selbst und legst sie vor dich.
- Eine Ersatzkarte für die abgelegte Zahl bekommst du nicht sofort.
- Vor einem Freeze schützt sie dich nicht.
- Du darfst immer nur eine Second Chance haben. Bekommst du eine zweite, gibst du sie einem anderen Spieler in der Runde, der noch keine hat. Kann sie niemand nehmen, wird sie abgelegt.
- Eine unbenutzte Second Chance wird am Ende der Runde abgelegt.

Ältere Auflage: In der ersten Auflage der Kosmos-Spielregel werden Aktionskarten aus einem Flip Three auch dann ausgeführt, wenn sich der Spieler verzockt hat. Kosmos hat die Regel für die Nachauflage präzisiert. Diese Anleitung folgt der neuen Regel.

06 — PUNKTE

Punkte in vier Schritten zählen

Am Ende der Runde zählt jeder, der sich nicht verzockt hat, seine Punkte:

1. Zähl deine Zahlenkarten zusammen.
2. Hast du die x2-Karte, verdoppelst du diese Summe. Sie verdoppelt nur die Zahlenkarten.
3. Zähl die Bonuskarten +2 bis +10 dazu.
4. Hast du einen Flip 7 geschafft, kommen 15 Punkte dazu.

Wer sich verzockt hat, bekommt 0 Punkte. Schreibt die Punkte auf und zählt sie zum bisherigen Stand dazu.

Beispiel: Sam hört mit 11, 5 und 12 und der Karte +4 auf. Er bekommt 11 + 5 + 12 = 28, plus 4, also 32 Punkte. Clara schafft einen Flip 7 mit 0, 1, 3, 5, 7, 9 und 12 und hat außerdem x2 und +6. So rechnet sie:

Claras Punkte	Summe
Zahlenkarten: 0 + 1 + 3 + 5 + 7 + 9 + 12	**37**
x2 verdoppelt die Zahlenkarten	**74**
Bonuskarte +6	**80**
Flip-7-Bonus +15	**95**

07 — SPIELENDE

Runden spielen, bis jemand 200 Punkte hat

1. Legt nach jeder Runde alle Karten der Runde auf einen Ablagestapel. Mischt sie noch nicht wieder ein.
2. Gebt den restlichen Stapel nach links weiter. Wer ihn bekommt, ist der neue Geber.
3. Ist der Stapel aufgebraucht, mischt ihr den Ablagestapel als neuen Stapel. Passiert das mitten in der Runde, bleiben die Karten vor den Spielern liegen.

Das Spiel endet nach der Runde, in der mindestens ein Spieler 200 Punkte oder mehr erreicht. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt, auch wenn mehrere Spieler 200 erreicht haben. Bei Gleichstand an der Spitze spielen alle weitere Runden, bis es einen einzigen Sieger gibt.

08 — WERTUNG

Wer bekommt was

Zahlenkarten	Summe der Zahlen
x2	Verdoppelt die Summe deiner Zahlenkarten
+2, +4, +6, +8, +10	Wert dazuzählen, nach dem Verdoppeln
Flip 7 (sieben verschiedene Zahlen)	+15 Punkte
Verzockt (eine Zahl doppelt)	0 Punkte für die Runde
Spielende	Nach der Runde, in der jemand 200 erreicht, gewinnt die höchste Punktzahl

09 — TIPPS

Klüger spielen

- Je mehr Zahlenkarten du hast, desto eher verzockst du dich mit der nächsten. Mit einer guten Summe aufzuhören ist deshalb oft klug.
- Pass auf, wenn du schon hohe Zahlen hast, denn es gibt zwölf Zwölfen, aber nur eine 1.
- Gib Flip Three einem Spieler mit vielen Karten, denn mit drei weiteren Karten verzockt er sich oft.
- Hast du eine Second Chance, kannst du ein zusätzliches Risiko eingehen, ohne deine Runde zu verlieren.