

### Flip 7 - KSR

Es werden mehrere Runden gespielt, bis jemand mind. 200 Punkte erreicht.  
Ihr bildet einen Karten-Stapel mit 12-mal "12", 11-mal "11" usw. bis 1-mal "1" sowie 1-mal "0".  
Dazu kommen 9 Aktions-Karten: je 3-mal "Freeze" / "Second Chance" / "Flip Three" und die  
6 Bonus-Karten. Mischt alle Karten und bestimmt zufällig einen Startspieler für Runde 1.

#### Runde vorbereiten:

- ◆ Der Startspieler verteilt bei sich beginnend reihum an alle Spieler **je 1 Karte OFFEN**, die jeder vor sich auslegt. Bonus-Karten platziert man in einer Reihe über seinen Zahlen-Karten.
- ◆ Wird dabei eine **Aktions-Karte aufgedeckt**, wird diese sofort ausgeführt. Danach wird beim nächsten Spieler weiter verteilt, bis jeder durch die Verteilung bedacht wurde.
- ◆ Der Startspieler bietet allen (zunächst sich selbst) der Reihe nach an, aus der Runde auszusteigen (STOPP) oder 1 weitere Karte zu erhalten (NOCH EINE).  
Das geht solange weiter, bis das Rundenende eintritt.

**STOPP:** Die Runde endet für dich. Stapel deine Karten und drehe diesen um 90°.

**NOCH EINE:** Erhalte 1 weitere Karte OFFEN zugeteilt.

**Leerer** Mischt alle abgelegten Karten = neuer Karten-Stapel.

**Stapel:** Gehen euch während einer laufenden Runde die Karten aus, lasst ihr alle die schon verteilten Karten vor euch liegen (auch Spieler, die verzockt haben) und nutzt nur beiseite gelegte Karten nach dem Mischen als neuen Karten-Stapel.

⇒ Bekommst du eine ZAHLEN-Karte, die du noch NICHT vor dir ausliegen hast, ist alles OK.  
FLIP 7: Liegen 7 verschiedene Zahlen vor dir, sind das 15 Extra-Punkte UND  
**damit endet die Runde SOFORT.**

⇒ Bekommst du eine ZAHLEN-Karte, die du SCHON vor dir ausliegen hast, hast du **VERZOCKT**.  
Drehe deine Karten auf die Rückseite nach oben. Du bist aus dem Spiel für diese Runde.

**Runden-** SOFORT, wenn jemand "FLIP 7" erzielt ODER niemand ist mehr im Spiel.

**Ende:** Wer nicht verzockt hat, wertet seine Auslage und notiert die Punkte:

- a) Summe aller Zahlenwerte vor sich. Hat man die "x2-Karte", verdoppelt sich Summe.
- b) Werte aus Bonus-Karten.
- c) FLIP 7 geschafft = 15 Punkte.

**Neue Runde:** Legt alle Karten der letzten Runde beiseite. Der bisherige Startspieler reicht den restlichen Karten-Stapel nach LINKS weiter an den neuen Startspieler.

**Spielende:** Sobald jemand am Ende einer Runde mind. 200 Punkte erreicht/passiert hat, endet die Partie. Im Fall eines Patts spielt man 1 Runde weiter, um es aufzulösen.

#### Aktions-Karten:

**FREEZE:** Wähle 1 Person, die noch im Spiel ist. Sie fliegt aus der Runde und dreht ihre Karten auf die Rückseite. Am Rundenende wertet sie ihre Punkte und addiert sie zur Gesamtsumme. Bist nur du allein noch im Spiel, so wende die Karte auf dich selbst an.

**SECOND CHANCE:** Lass die Karte vor dir liegen. Bekommst du später in dieser Runde eine Zahlen-Karte, die du schon hast, lege sie zusammen mit der Aktions-Karte vor dir aus.

Solltest du eine zweite "Second Chance" bekommen, gib sie einer anderen Person, die noch im Spiel ist. Andernfalls wirf die Karte ab.  
Am Rundenende werden alle "Second Chance"-Karten abgeworfen.

**FLIP THREE:** Wähle eine Person, die noch im Spiel ist (das kannst auch du sein). Diese Person bekommt die nächsten 3 Karten einzeln vom Stapel. Verzockt sie sich oder erzielt sie "FLIP 7", erhält sie keine weiteren Karten.  
Wurden alle 3 Karten gegeben oder die empfangende Person hat sich verzockt, werden ERST DANACH dabei evtl. gezogene AKTIONS-Karten ausgeführt. Wurde verzockt, muss der Verzocker 1 andere Person als Ziel wählen, die noch im Spiel ist.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 09.05.25