

Spielende :

Das Spiel endet sobald ein Spieler seine vierte Aufgabenkarte gewonnen hat. Er hat somit das Spiel gewonnen.

Variante mit mehr als 4 Spielern :

Um mit mehr als 4 Spielern zu spielen benötigt man 2 Flip Hop Spiele.

Beachtet dass ihr die benötigten Sets beim Einräumen der Schachteln nicht vermischt.

Die Spielregeln bleiben gleich.

Variante für die kleinen Spieler :

Wenn jüngere Mitspieler in der Runde sind, lasst ihnen die Möglichkeit dass sie die Ausrichtung der Schneckenkarten frei wählen können.



Autor : Jean-Claude Pellin
Grafik : Camille Chaussy
Herausgegeben von Azao Games

Fragen zur Spielregel ?

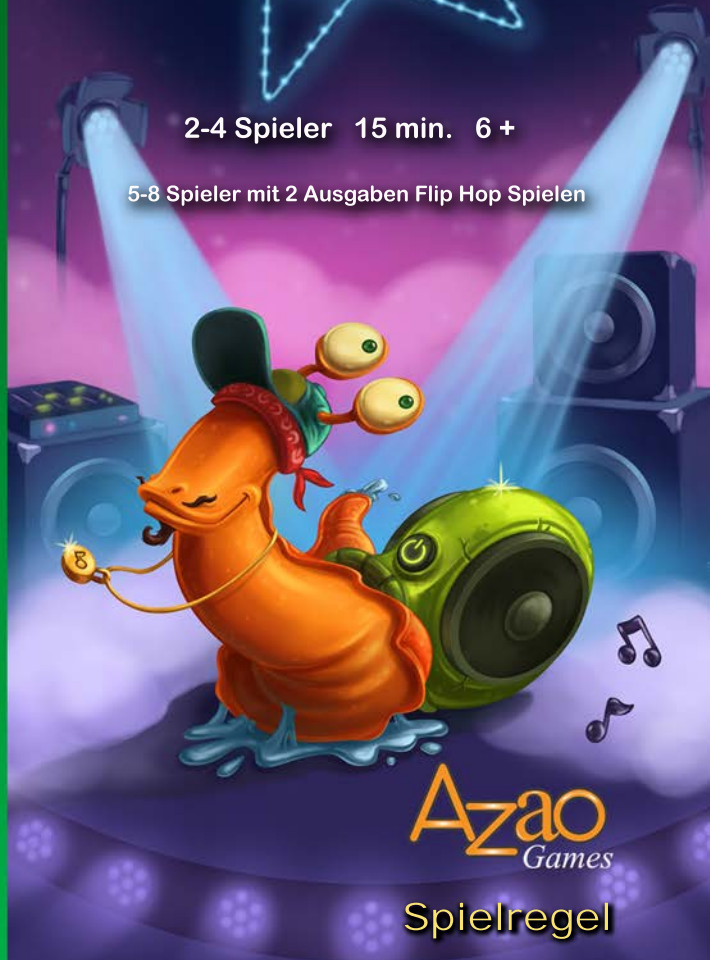
Besucht unsere Internetseite

www.azaogames.com



2-4 Spieler 15 min. 6 +

5-8 Spieler mit 2 Ausgaben Flip Hop Spielen



Azao
Games

Spielregel

Spielmaterial :
36 Schneckenplättchen
(4 Sets mit je 9 Plättchen)



30 Aufgabenkarten



Spielregel :

Versuche in Flip Hop die beste Schneckenbande zu haben indem du vorgegebene Figuren so schnell wie möglich nachmachst.

Spielziel :

Der Erste der 4 Aufgabenkarten erhält gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung :

Die Aufgabenkarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereit gelegt.

Jeder Mitspieler bekommt ein Set bestehend aus 9 Schneckenplättchen. Die verschiedenen Sets sind durch die Symbole in der rechten unteren Ecke erkennbar. Die neun Karten legt jeder Mitspieler in einem Quadrat (3x3 Karten) beliebig vor sich aus.

Spielverlauf :

Der Startspieler dreht die erste Karte vom Nachziehstapel um und legt sie sichtbar in der Mitte des Tisches ab.

Der Spieler, dem es als erstes gelingt die Aufgabenkarte in der Mitte des Tisches nachzubilden gewinnt diese (siehe Abbildung). Aufgepasst: auf beiden Seiten der Plättchen sind Schnecken abgebildet. Die richtige Kombination muss gefunden werden und die Plättchen müssen in die richtige Richtung gedreht werden. Die Plättchen können verschoben und umgedreht werden um die richtige Kombination nachzubilden.

Wem es gelingt die Aufgabenkarte nachzubilden, legt seine Hand so schnell wie möglich darauf.

Ab diesem Moment hören alle Mitspieler auf zu spielen. Die Aufgabenkarte wird mit den Schneckenplättchen des Spielers, welcher das Spiel gestoppt hat, verglichen. Die Plättchen müssen an der gleichen Stelle liegen und in die gleiche Richtung gedreht sein wie es die Aufgabenkarte vorgibt.

Ist die Kombination richtig, legt der Spieler die Aufgabenkarte als gewonnenen Punkt verdeckt vor sich ab.



Gibt es einen Fehler somit bekommt der Spieler einen Strafpunkt. Er legt die Aufgabenkarte offen vor sich ab. Beim zweiten Strafpunkt scheidet man aus dem Spiel aus. Nun dreht der linke Nachbar des Startspielers die nächste Aufgabenkarte um.

Sobald ein Spieler 2 Karten Vorsprung auf einen anderen hat, können die Mitspieler zusammen beschließen welche dieser Einschränkungen er bekommen soll :

- mit einer Hand spielen;
- mit der bevorzugten Hand im Rücken spielen;
- mit einer Hand ein Auge verdecken;
- das Kinn auf die Schulter legen;
- bis 20 zählen und dann erst mit spielen beginnen;
- jede Karte die bewegt wird erst über den eigenen Kopf halten bevor man sie wieder ablegt.

Sobald ein Spieler 3 Karten Vorsprung auf einen anderen hat, können 2 dieser Einschränkungen kombiniert werden. Es ist jedoch zu beachten dass der Spieler immer eine Hand frei haben muss.