

## Einde van het spel :

Het spel eindigt als een van de spelers 4 doelkaarten heeft veroverd. Hij wordt dan de winnaar.

## Variante voor meer dan 4 spelers :

Om met meer dan 4 spelers te kunnen spelen, zijn er twee dozen Flip Hop nodig.

Neem in dat geval enkel de benodigde sets plaatjes uit de tweede doos en zorg ervoor deze niet te mengen met dezelfde sets uit de andere doos.

De spelregels blijven identiek.

## Variante voor de kleintjes :

Wanneer het spel gespeeld wordt door jongere kinderen, kunt u ervoor kiezen om geen rekening te houden met de richting van de te plaatsen slakken.

Auteur : Jean-Claude Pellin  
Illustrator : Camille Chaussy  
Uitgegeven blijven Azao Games

Vragen  
over de spelregels ?  
bezoek onze website

[www.azaogames.com](http://www.azaogames.com)



2 – 4 spelers 15 min. 6+

5 tot 8 spelers met 2 exemplaren van het spel



Azao  
Games

Spelregels

## Inhoud :

36 slakken  
(4 sets van 9 plaatjes)

30 doelkaarten



## Spelregels :

*In Flip Hop moet elke speler zijn groep dansende slakken zo snel mogelijk laten overeenkomen met de opgelegde figuren.*

## Doel van het spel :

Als eerste speler 4 doelkaarten verzamelen.

## Vorbereiding :

Neem de doelkaarten, schud ze en leg ze met de afbeelding naar beneden in het midden van de tafel.

Elke speler krijgt een set van 9 plaatjes met slakken (elke set is onderaan met een eigen symbool gemerkt) en legt ze voor hem en door elkaar in een vierkant op tafel (3x3 slakken) (zie schema).

## Spelverloop :

De eerste speler draait de eerste doelkaart om en legt die met de afbeelding naar boven in het midden van de tafel.

De speler die het snelst de afbeelding op de doelkaart met behulp van zijn plaatjes kan vormen mag de doelkaart nemen (zie schema).

Opgelet: er staat een slak aan weerszijden van de plaatjes! Zoek de juiste combinatie en leg de plaatjes in de juiste richting en op dezelfde plaats als de doelkaart. Je mag dus je plaatjes verplaatsen en omkeren om de juiste combinatie te vinden.

Eens een speler erin geslaagd is om de afbeelding op de doelkaart met zijn plaatjes te vormen, tikt hij op de doelkaart in het midden van de tafel.

Op dat moment stoppen alle andere spelers met het combineren en omdraaien van hun plaatjes. De doelkaart wordt vergeleken met de plaatjes van de speler die de doelkaart in het midden van de tafel heeft aangetikt.

Als de indeling van zijn plaatjes perfect overeenkomt met die van de doelkaart, wint hij de doelkaart die hij vervolgens omgekeerd voor hem legt. De plaatjes moeten op dezelfde manier geplaatst en gericht zijn als de doelkaart.



Als de indeling van zijn plaatjes niet overeenkomt met die van de doelkaart, krijgt hij een boete: hij neemt de doelkaart en legt hem met de afbeelding zichtbaar voor hem. Na 2 boetes gekregen te hebben, mag een speler niet meer meespelen.

Nu is het beurt aan de aan de speler links van de eerste speler om een nieuwe doelkaart om te draaien enzovoort.

Wanneer een speler twee doelkaarten meer heeft verzameld dan de andere spelers, dan kunnen zijn tegenstanders hem een van de volgende regels opleggen:

- spelen met één hand;
- spelen met zijn beste hand op de rug;
- spelen met één oog afgedekt;
- spelen met de kin op de schouder;
- tellen tot 20 vooraleer hij de slakken mag beginnen verplaatsen;
- elke geplaatste slak eerst op zijn hoofd leggen vooraleer hem neer te leggen.

Wanneer een speler drie doelkaarten meer heeft verzameld, mogen 2 verplichtingen gecombineerd worden, maar moet natuurlijk altijd één hand vrijgelaten worden.