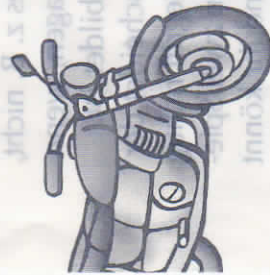
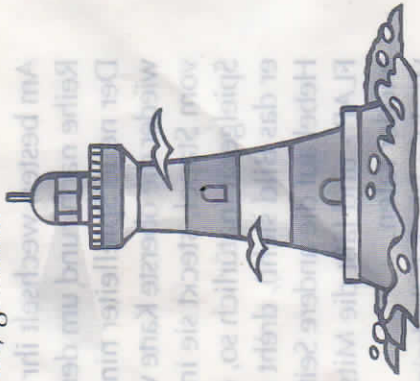


■ Ende des Spiels

Ist die vereinbarte Anzahl von Bildkarten erraten, ist das Spiel zu Ende. Alle Spieler zählen nun ihre Karten. Wer die meisten Karten hat, gewinnt.



© 1997 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860
D-88188 Ravensburg

■ Wie man sich eine noch größere Kartensammlung machen kann

Wer Lust hat, kann der Kartensammlung eigene Motive hinzufügen. Zeichnungen, Fotos oder Bilder aus Zeitungen, Zeitschriften und Prospekten eignen sich toll zum Raten. Falls ihr diese Motive auf Pappe aufklebt und dann ausschneidet, müsst ihr darauf achten, daß die neuen Karten nicht zu dick werden und gut in den grünen Stab eingesteckt werden können.



Gisela Dürr
Dietrich Ebert
Chris Forsey
IDL
Mario Kessler
Wolfgang Metzger
Kim Raymond
Detlev Richter
Werner Ring
Michael Schober
Rena Thiel

221798

Ravensburger®

FLIP-FLAP

Ravensburger Spiele® Nr. 21 335 1

Das Bilder-Ratespiel mit dem blitzschnellen Dreh für 2 - 8 Spieler von 5 - 99 Jahren.

Autor: Fuhrer Licensing
Titel-Illustration: Wolfgang Scheit
Design: Hansjoachim Dietrich / Andrea Schmitzer
Design Spielgerät: Design Box



■ Inhalt

FLIP FLAP Spielgerät
96 Bildkarten

Erdbeere oder Tomate?
Sonnenblume oder Mond?
Wer hat das Bild erkannt?

Karte für Karte wird in das Spielgerät gesteckt und - FLIP FLAP - vor den Augen der Mitspieler hin und her gedreht. Dabei ist das Bildmotiv ganz kurz zu sehen. Wer es als erster erkennt oder richtig rät, gewinnt die Karte.



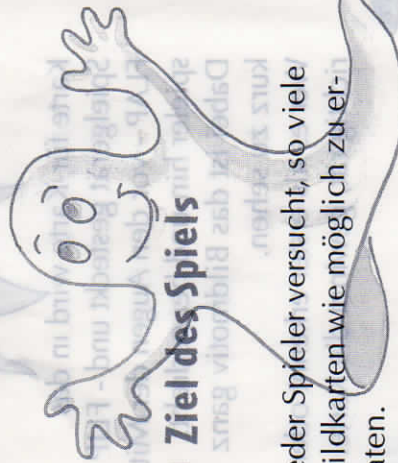
®

Ravensburger®

■ Bevor es losgeht, ein paar Vorbereitungen

Das FLIP FLAP Spielgerät ist bereits zusammengebaut. Ihr nehmt es aus der Schachtel und stellt es auf einen Tisch. Die Bildkarten legt ihr in einem Stapel verdeckt daneben. Der Spielleiter, der jeweils das Spielgerät bedient, sitzt auf der einen Seite, das Rateteam ihm gegenüber. Spielleiter und Rateteam sollten weit genug auseinander sitzen.

Vor dem Spiel legt ihr eine bestimmte Anzahl von Karten fest, die in dieser Runde geraten werden sollen. Ihr könnt natürlich auch mit allen Karten spielen, dann dauert das Spiel eben etwas länger.



■ Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, so viele Bildkarten wie möglich zu erraten.

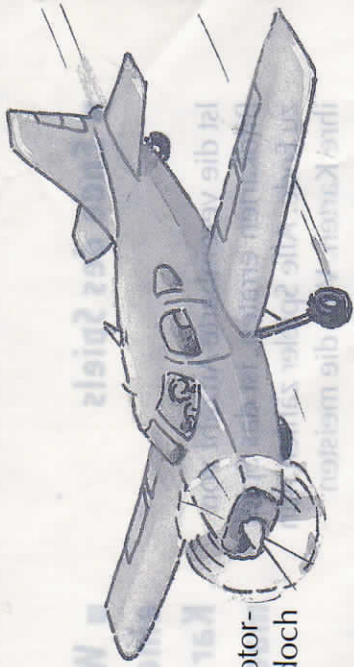


■ Spielregel

Der älteste Spieler ist zuerst Spielleiter. Er stellt das Spielgerät so vor sich auf, daß der rote Hebel zu ihm zeigt. Der grüne Stab liegt auf der Seite. Das Rateteam wartet gespannt.

Nun nimmt der Spielleiter die oberste Karte vom Stapel und steckt sie in den grünen Stab. Dabei ist wichtig, daß keiner der Mitspieler aus dem Rateteam einen Blick auf das Bildmotiv werfen kann. Die Karte wird so eingesteckt, daß das Bild zum Spielleiter zeigt und die anderen Spieler die Rückseite der Karte sehen.

Wenn die Karte feststeckt, dreht der Spielleiter den roten Hebel auf die andere Seite. Dabei dreht sich die Karte: FLIP FLAP. Rückseite - Bild - Rückseite. Die Mitspieler sehen das Bild ganz kurz, dann ist es auch schon wieder weg.



Und jetzt wird geraten: Motorrad, Dreirad, oder war es doch der Leuchtturm?

Der Mitspieler, der das Motiv zuerst richtig nennt, gewinnt die Karte.

Es kann auch passieren, daß keiner der Spieler das Bild beim ersten Mal erkennt. In diesem Fall bewegt der Spielleiter den roten Hebel - FLIP FLAP - wieder zurück.

Wie schnell gedreht wird, bestimmt der Spielleiter. Natürlich nicht zu fix, sonst wirbelt das Bild zu schnell vorbei, aber auch nicht langsam, sonst ist es für das Rateteam zu einfach. Der Spieler, der das Bild erkannt hat, erhält die Karte.



Nach jeder geratenen Karte wechselt der Spielleiter: Der bisherige Spielleiter geht zum Rateteam, ein Mitglied des Rateteams wird Spielleiter. Das FLIP FLAP Spielgerät bleibt an seinem Platz stehen.

Am besten wechselt ihr der Reihe nach rund um den Tisch. Der neue Spielleiter nimmt wieder die oberste Karte verdeckt vom Stapel, steckt sie in das Spielgerät (natürlich so, daß nur er das Bild sieht), dreht den Hebel auf die andere Seite - FLIP FLAP - und läßt die Mitspieler wieder raten.

Wichtig ist, daß ihr beim Raten die Bildmotive möglichst genau bezeichnet. So gilt es z. B. nicht, einfach "Obst" zu sagen, wenn eine Erdbeere abgebildet ist.

Im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter, ob ein Begriff richtig geraten wurde. Raten zwei Spieler gleich schnell und ihr könnt euch nicht entscheiden, wer das Motiv zuerst genannt hat, wandert die Karte zurück in die Spieleschachtel.

