

Reiner Knizia

FLIP-FLOP

MONSTER



Spielanleitung



Spielidee

Flip-Flop-Monster ist ein witziges Memo-Spiel mit spannendem Twist. Macht es euch gemütlich und begeht euch auf die Suche nach den vollständigen Monster-Gruppen. Dreht die Plättchen um und entdeckt die Monster auf den Rückseiten – wer hat am Ende die meisten Monster vor sich liegen?

Spielmaterial

- 28 doppelseitige Plättchen



Spielziel

Ziel ist es, möglichst viele Plättchen zu gewinnen und vor sich zu legen. Aber auch diese Plättchen sind zunächst nicht sicher. Erst wer am Spielende die meisten Plättchen vor sich liegen hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Die Plättchen werden gemischt und beliebig durcheinandergeworfen, sodass sie auf verschiedenen Seiten zum Liegen kommen. Die Plättchen werden dann in der Mitte des Tisches einzeln ausgebreitet. Die jüngste Person darf die Runde beginnen.



Spielregeln

Es geht darum, Monster einer Gruppe zu finden und vor sich zu sammeln. Die Zahl auf den Plättchen gibt an, wie viele gleiche Bilder eine komplette Gruppe ergeben.

Wer an der Reihe ist, begibt sich auf die Suche nach einer kompletten Monster-Gruppe. Dafür gibt es **zwei Möglichkeiten**:



Komplette Gruppe: Liegen Plättchen in der Mitte und vor den Mitspielenden, von denen bereits eine komplette Gruppe zu sehen ist, zum Beispiel vier rosa Monster mit der Zahl 4 in der Ecke, darf die Person alle diese Plättchen nehmen – von der Mitte und von den anderen Mitspielenden. Sie legt die Gruppe anschließend vor sich und dreht alle dazugehörigen Plättchen um, sodass jetzt die Monster auf den Rückseiten dieser Plättchen sichtbar sind. Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Wichtig: Das Umdrehen bitte nicht vergessen! Dabei ist es nützlich, sich die Monster auf der anderen Seite zu merken.



Gruppe suchen: Sieht die Person keine komplette Gruppe, so muss sie eine suchen. Dazu dreht sie in der Mitte zunächst eines der Plättchen um. Das umgedrehte Plättchen bestimmt nun die gesuchte Gruppe. Eine andere Gruppe darf die Person nicht mehr wählen. Am besten sagt sie an, nach welchem Monster sie jetzt sucht.

Sieht sie nun von dem umgedrehten Plättchen eine komplette Gruppe, nimmt die Person diese Monster. Sieht sie von dem umgedrehten Plättchen noch keine komplette Gruppe, dreht sie ein weiteres Plättchen in der Mitte um.

Zeigt das umgedrehte Plättchen nicht das gesuchte Monster, endet der Zug leider erfolglos. Andernfalls macht die Person entsprechend weiter, bis sie die komplette Gruppe gefunden hat. Diese Monster legt die Person dann vor sich und dreht jetzt alle diese Plättchen um, sodass die Monster auf der anderen Seite des Plättchens zu sehen sind. Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Achtung: Mindestens ein Plättchen der kompletten Gruppe muss aus der Mitte kommen. Es ist nicht erlaubt, eine komplette Gruppe von den Mitspielenden zu nehmen.

Wichtig: Auch hier gilt, das Umdrehen bitte nicht vergessen!

Spielende und Sieg

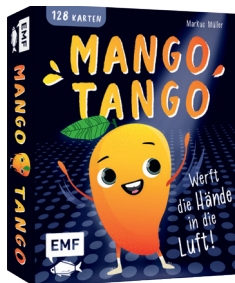
Das Spiel endet, wenn das letzte Plättchen aus der Mitte genommen wurde. Wer die meisten Plättchen hat, gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet, wer mehr offene 5er-Plättchen hat.



Noch mehr Lustige Spiele



Clever wie Archimedes
GTIN 4260478342484



Mango Tango
GTIN 4260478342378



Crazy cats!
GTIN 4260478342248

Impressum

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2024

© 2024 Edition Michael Fischer GmbH, Donnersbergstr. 7, 86859 Igling

Autor: Dr. Reiner Knizia, 2024. All rights reserved.

Covergestaltung, Layout und Satz: Anna Fiedler

Produktmanagement und Lektorat: Charlotte Faul

Bildnachweis: © Spaceless Store/Shutterstock, © world of vector/Shutterstock, © Lmpala/Shutterstock.

GTIN 4260478342774

Printed in China

www.emf-verlag.de