

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

FLIP7 ist zurück und diesmal *Voll Fies!* Ab jetzt sind eure Karten (und Freundschaften) nicht mehr sicher! In jeder Runde sammelst du Karten, um möglichst viele Punkte zu erzielen. Sei der Erste, der 200 Punkte erreicht!

Allerdings musst du rechtzeitig „Stopp“ sagen, bevor du eine Zahl erhältst, die du bereits hast! Denn sonst hast du dich verzockt und bist aus der Runde raus. Je höher die Zahl auf einer Karte ist, desto mehr Karten gibt es davon im Stapel.

IHR KENNT *Flip7* SCHON?

Dann lest gleich auf den blau hinterlegten Seiten weiter. Dort werden die neuen Karten erklärt.

Autor: Eric Olsen & Alyssa Swatek
Illustration und Grafik: O'Neil Mabile
Produktionsmanagement: Donia Faiz
Projektmanager: Clément Milker
Deutsche Redaktion: Wolfgang Lütke
Übersetzung: Christina Brombach, Wolfgang Lütke
Lektorat und Satz: Michael Csorba, die spiele!texter
Grafische Bearbeitung: RobZoid Art, Fiore GmbH
Herstellung: Simone Gorgus

© 2026 KOSMOS
Franch-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfrizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter
Alle Rechte vorbehalten.

© 2026 USAopoly, LLC.
© CatchUp Games 2026
Alle Rechte vorbehalten.

Art.-Nr.: 687595

MADE IN CHINA

Hinweise zum
Verpackungsmüll:



kosmos.de/disposal

Wir behalten uns auch die Nutzung von
uns veröffentlichter Werke für Text und
Data Mining im Sinne von §44b UrhG
ausdrücklich vor.

*GEMÄSS:



► Der Kartenstapel enthält dreizehnmal die **13**, zwölfmal die **12**, elfmal die **11** und so weiter, bis hin zu einer einzigen **1**. Außerdem findet ihr darin auch eine einsame **0**.

► Drei dieser Zahlenkarten sind **besondere Karten**. Zusätzlich gibt es **5 verschiedene Aktions-** und **6 Maluskarten**.

► Während des Spiels ist es hilfreich, sich zu merken, welche Karten schon vorgekommen sind.

92 ZAHLENKARTEN mit Zahlen von 0 bis 13



DIE 0, EINE DER 7ER UND EINE DER 13ER SIND BESONDERE ZAHLENKARTEN.

6 MALUSKARTEN



10 AKTIONSKARTEN



SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle Karten und bestimmt zufällig, wer in der ersten Runde die Karten gibt.

SPIELABLAUF

Die Person, welche die Karten gibt, teilt an alle anderen reihum jeweils eine Karte **offen** aus, einschließlich sich selbst. Wird dabei eine Aktionskarte aufgedeckt, wird das Austeilen sofort unterbrochen und die Aktion der Karte ausgeführt. Danach geht es mit dem Austeilen weiter, bis alle eine Karte von der gebenden Person erhalten haben.

Wichtig: Nicht alle haben dann eine Zahlenkarte vor sich ausliegen. Einige von euch können statt einer Zahlenkarte eine Maluskarte haben. Manche können sogar keine Karte, andere drei oder vier Karten haben, je nachdem, welche Aktionskarten ausgeteilt wurden.

Wer die Karten gibt, bietet anschließend allen (auch sich selbst) einzeln der Reihe nach an, aus der Runde auszusteigen (STOPP) oder eine weitere Karte zu erhalten (NOCH EINE). Dies geht so lange, bis das Rundenende eintritt (siehe dort).

STOPP

ODER

NOCH EINE

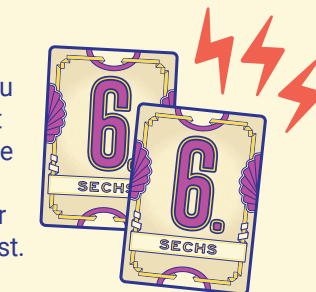
Du steigst aus der Runde aus. Drehe die erste Karte deiner Reihe um eine Vierteldrehung. Damit zeigst du an, dass du raus bist und wirst vom Geber ausgelassen. Achtung: Du bist dennoch nicht sicher. Selbst, wenn du ausgestiegen bist, können andere Malus- oder Aktionskarten gegen dich spielen. Am Ende der Runde zählst du deine Punkte und addierst sie zu deinen Punkten aus vorherigen Runden.

Du bekommst eine weitere Karte offen ausgeteilt.

► Bekommst du eine Zahlenkarte, **die du noch nicht hast, ist alles okay:** Du bleibst in dieser Runde im Spiel.



► Bekommst du eine Zahlenkarte **mit einer Zahl, die du schon ausliegen hast**, hast du dich verzockt und bekommst keine Punkte. Drehe alle deine Karten auf die Rückseite, um anzuzeigen, dass du in dieser Runde nicht mehr im Spiel bist.



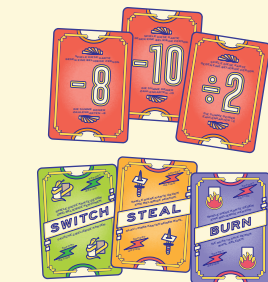
► Liegen 7 verschiedene Zahlenkarten vor dir, ist dir ein Flip 7 gelungen! Die Runde endet sofort für alle. Alle, die sich nicht verzockt haben, zählen nun ihre Punkte zusammen. Außerdem erhältst du **15 Extrapunkte** als Belohnung.



► Immer wenn du eine Zahlenkarte bekommst, legst du sie **in einer Reihe vor dir ab**. So behaltet ihr alle den Überblick, wer welche Karten hat.



► Bekommst du eine Malus- oder Aktionskarte, **musst du ihren Effekt sofort ausführen** (mehr dazu auf der Rückseite dieser Anleitung).



► Erhaltene Maluskarten legst du **oberhalb der Reihe deiner Zahlenkarten ab**. Sie werden am Ende der Runde gewertet, wenn du ausgestiegen bist – es sei denn, du hast dich verzockt.



► **Maluskarten sind keine Zahlenkarten und helfen dir nicht, auf die 7 Karten für den Flip 7 zu kommen.** Allerdings kannst du dich damit auch nicht verzocken.

RUNDENENDE

Ihr spielt weiter, bis einer dieser Fälle eintritt:

► In dieser Runde ist niemand mehr im Spiel, weil entweder alle ausgestiegen sind oder sich verzockt haben.

ODER

► Jemandem ist ein **Flip 7** gelungen.

Für alle, die sich nicht verzockt haben, werden jetzt die Punkte auf einem Blatt notiert. In weiteren Runden addiert ihr sie zu den Punkten aus vorherigen Runden:

► Zuerst zählst du alle deine Zahlenwerte zusammen.

$$4 + 5 + 7 + 10 + 11 = 37$$

► Falls du eine ÷2-Maluskarte hast, halbiert sich deine Punktzahl (abgerundet).

$$4 + 5 + 7 + 10 + 11 = 37 \div 2 = 18$$

► Falls du Minuspunkte-Maluskarten hast, ziehe ihre Punkte ab (weniger als null Punkte kannst du nicht haben).

$$4 + 5 + 7 + 10 + 11 = 37 - 4 = 33$$

► Für einen Flip 7 erhältst du 15 Extrapunkte.

$$3 + 4 + 5 + 7 + 9 + 10 + 11 + 15 = 64$$

NÄCHSTE RUNDE

Legt alle Karten beiseite, die ihr in der letzten Runde benutzt habt. Mischt sie **nicht** wieder zurück in den Stapel. Wer zuletzt Karten verteilt hat, gibt den übrigen Stapel nach links weiter. Diese Person gibt nun allen von euch offen jeweils eine Karte usw.

LEERER STAPEL

Sobald der Kartenstapel leer ist, mischt ihr alle abgelegten Karten und bildet daraus einen neuen Stapel. Gehen euch während einer laufenden Runde die Karten aus, lasst ihr alle schon verteilten Karten vor euch liegen – auch bei denen, die sich verzockt haben – und nutzt nur die beiseitegelegten Karten als neuen Kartenstapel.

ENDE DES SPIELS

Sobald jemand am Ende einer Runde **200 Punkte** oder mehr erreicht, endet die Partie. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Es kann nur eine Person gewinnen. Bei Gleichstand spielt ihr eine weitere Runde mit allen Personen, bis jemand eindeutig gewonnen hat.

Bereit für eine Solo-Herausforderung?
Wie viele Runden brauchst du, um
200 Punkte zu erreichen?

BESONDERE ZAHLENKARTEN

Diese besonderen Zahlenkarten haben einzigartige Effekte und können durch die Aktionskarten STEAL gestohlen oder durch SWITCH getauscht werden. Eine besondere Zahlenkarte gilt für dich, solange sie vor dir ausliegt.



DIE NULL
Deine ausgelegten Karten haben den Wert null. Es sei denn, dir gelingt ein Flip 7, nur dann wertest du deine Karten wie gewohnt. Daher musst du in jedem Zug „NOCH EINE“ wählen. Die 0 zählt zu deinen 7 Zahlenkarten. Wenn du die Aktionskarte JUST 1 MORE & FREEZE erhältst, kannst du eventuell keine 7 Zahlenkarten aufdecken.



UNLUCKY 7
Leg sofort alle deine anderen Zahlen- und Maluskarten auf den Ablagestapel. Behalte nur die UNLUCKY 7. Hattest du schon eine 7 vor dir ausliegen, hast du dich nicht verzockt. Ziehst du eine andere 7 jedoch **danach**, dann hast du dich verzockt. Erhältst du die UNLUCKY 7 durch eine Aktionskarte FLIP FOUR, musst du zuerst deine anderen Karten ablegen, bevor du weitere Karten bekommst.



LUCKY 13
Erhältst du die LUCKY 13, darfst du danach noch **eine** weitere 13 bekommen, ohne dich zu verzocken. Beide 13er zählen für deine Punkte und als zwei Karten für einen Flip 7. Aber Achtung: Bei einer dritten 13 hast du dich verzockt!

MALUSKARTEN

- ▶ Du kannst Maluskarten gegen jede Person spielen, die sich **nicht** verzockt hat; also auch gegen Personen, die freiwillig aus der Runde ausgestiegen sind (STOPP) oder dazu gezwungen wurden (siehe JUST 1 MORE & FREEZE). Bist nur noch du im Spiel, musst du die Maluskarte **selbst** behalten.
- ▶ Maluskarten sind keine Zahlenkarten und zählen nicht für einen Flip 7.
- ▶ Du kannst dich mit Maluskarten nicht verzocken. Und du kannst nicht weniger als null Punkte in einer Runde erhalten.
- ▶ Maluskarten können durch die Aktionskarten STEAL gestohlen oder durch SWITCH getauscht werden.



÷2 KARTE
Teile die Summe deiner Zahlenkarten durch zwei (abgerundet). Wenn du weitere Maluskarten hast, teilst du zuerst und ziehst danach die weiteren Punkte ab.



-2 bis -10 KARTEN
Ziehe die Minuspunkte von der Summe deiner Zahlenkarten ab.

AKTIONSKARTEN

- ▶ Wenn eine Aktionskarte aufgedeckt wird, muss sie **sofort** befolgt werden.
- ▶ Du kannst Aktionskarten gegen jede Person spielen, die sich **nicht** verzockt hat; also auch gegen Personen, die freiwillig aus der Runde ausgestiegen sind (STOPP) oder dazu gezwungen wurden (siehe JUST 1 MORE & FREEZE). Bist nur noch du im Spiel, musst du die Aktionskarte **selbst** befolgen.
- ▶ Bist du aus der Runde ausgestiegen und erhältst eine Aktionskarte, musst du sie befolgen – auch wenn du dich dadurch doch noch verzockst. Du steigst aber nicht wieder in die Runde ein.
- ▶ Aktionskarten werden nur einmal befolgt und danach auf den Ablagestapel gelegt.



JUST 1 MORE & FREEZE
Wähle eine beliebige Person, die sofort 1 Karte vom Stapel bekommt und befolgt. Danach muss sie aus der Runde aussteigen. Ihre Punkte werden am Ende wie üblich gezählt.



BURN
Wähle eine beliebige Person, die eine ihrer Karten auf den Ablagestapel legen muss. Du entscheidest, welche Karte das ist!



STEAL
Klau eine ausliegende Karte einer anderen Person und lege sie an deine Kartenreihe an.

Wird in der ersten Runde eine Aktionskarte SWITCH, STEAL oder BURN aufgedeckt und es liegen noch keine Karten aus, wird diese Aktionskarte einfach auf den Ablagestapel gelegt.



SWITCH
Tausche 2 ausliegende Zahlen- oder Maluskarten: entweder eine deiner eigenen mit der einer anderen Person oder Karten zwischen zwei anderen Personen. Dadurch kann sich eine Person verzocken (oder sogar zwei). Es können auch Zahlen- gegen Maluskarten getauscht werden.



FLIP FOUR
Wähle eine beliebige Person, die die nächsten vier Karten einzeln vom Stapel erhält. Wenn sie sich verzockt oder ihr ein **Flip 7** gelingt, erhält sie keine weiteren Karten. Alle Zahlen-, Malus- und Aktionskarten zählen zu den vier Karten. Achtung: Aufgedeckte Aktions- oder Maluskarten werden in der Reihenfolge ihres Aufdeckens erst **nach** dem Ziehen aller vier Karten befolgt – sofern die Person sich nicht verzockt hat.

MEGA-FIES-VARIANTE
Es gelten alle Regeln mit den folgenden Änderungen:
▶ Du kannst durch Maluskarten am Ende einer Runde negative Punkte erhalten. Dann musst du diese von deinen bereits notierten Gesamtpunkten abziehen.
▶ Du kannst Maluskarten auch gegen Personen spielen, die sich verzockt haben.
▶ Gelingt dir ein Flip 7, kannst du auf die 15 Extra-Punkte verzichten und stattdessen eine Person bestimmen, die 15 Punkte von ihren notierten Gesamtpunkten abziehen muss.

ANLEITUNG

the op GAMES

FLIP 7™

„DAS BESTE KARTENSPIEL ALLER ZEITEN“

VOLL FIES!

JETZT ERST RECHT

FÜR 3–18 PERSONEN AB 10 JAHREN

Wenn ihr mit mehr als 18 Personen spielen wollt, dann solltet ihr die Karten aus einem zweiten Spiel hinzunehmen.

KOSMOS