



 Ken Gruhl
Quentin Weir





CONTENTS

54 Cards, 10 Tokens, Rules

DESCRIPTION

Fast Flip is a high-speed game of recognition and reaction. Your objective is to be the first player to find the match between two cards.

SETUP

Shuffle the cards together and place them facedown in a pile (so you cannot see the side with all the different fruits printed on it).

GAME 1

Flip it!

Fast Flip is played over a series of rounds.
All players play simultaneously,
racing to find a match.

Each round

- 1 When all players are ready, flip the top card of the pile and place it faceup next to the pile so that everyone can see the different fruits printed on it.



- 2 Quickly compare the new faceup card with the card on top of the facedown pile.

2

Correct answer



- a. If the facedown card shows a fruit, then you will race to determine how many times that fruit is printed on the faceup card.

b. If the facedown card shows a number, then you will race to find which fruit is printed that many times on the faceup card.



3 The first player to call out the correct answer scores the faceup card as one point.

4 Get ready to start the next round.

IMPORTANT

If you call out the wrong answer, you may not participate until the next round.

GAME END

The game is over when there is only one card left in the deck. The player with the most cards scored wins the game!

The following games play the same as the game 1, with the following differences:

GAME 2

Token Grab

During set up, arrange the 10 tokens faceup in reach of all players. When you find the correct match, instead of calling out your answer, you must quickly grab the correct token. When you claim a token, it is kept faceup in front of you within reach of all players. Scored tokens can be scored by other players on future rounds (assuming it is the correct match for that round). When one player has 4 tokens in front of them, the game ends immediately with that player as the winner.

Note: for a shorter game, you may wish to play to 2 or 3 tokens instead of 4 to win.

GAME 3

Token Line

During set up, arrange the tokens in a row, in whatever order you wish. These tokens will determine which match you are looking for each turn (the backs of cards no longer decide).

When a new card is flipped faceup, players will treat the left-most token as though it were on the back of the card (in the base game).

Whoever first calls out the correctly matching symbol or number scores the token as 1 point.

The player with the most tokens after all 10 turns have been played, wins the game.

©2016 Blue Orange. Fast Flip and Blue Orange are trademarks of Blue Orange. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu



 Ken Gruhl
Quentin Weir





CONTENU

1 Règle du jeu,
54 Cartes triangulaires
5 tuiles "fruit"
5 tuiles "chiffre"

BUT DU JEU

Retournez une carte de la pioche puis observez. Votre objectif : trouver la bonne réponse correspondant aux 2 cartes.

JEU 1

PRÉPARATION

Mélangez toutes les cartes
et placez-les en pioche au centre
de la table, en laissant face
visible le côté avec plusieurs fruits.

Le plus jeune joueur retourne la 1^{ère} carte puis
tous les joueurs jouent en même temps.

TOUR DE JEU

Tous les joueurs jouent simultanément.
Un tour de jeu se constitue
de la manière suivante:

1 Un joueur retourne la première carte de la pioche et la pose à côté de celle-ci.

Les joueurs y verront soit un nombre, soit un fruit.

La nouvelle carte de la pioche laissera apparaître plusieurs fruits.



2 Observez les 2 cartes:

a Si la carte retournée montre un fruit, la bonne réponse sera le chiffre indiquant le nombre de fois qu'apparaît ce fruit sur la carte au dessus de la pioche.



b Si la carte retournée montre un chiffre, la bonne réponse sera le fruit qui apparaît le nombre de fois indiqué par ce chiffre, sur la carte au-dessus de la pioche.



5

3 Le premier joueur à annoncer la bonne réponse, prend la carte et remporte un point.

4 Un nouveau tour commence.

IMPORTANT

Si un joueur se trompe, il ne peut plus jouer pour ce tour-ci.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus que 2 cartes restantes, 1 de la pioche et 1 retournée.

Chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a récolté.

Celui qui en a le plus remporte la partie.

JEU 2 ATTRAPEZ LES JETONS!

Prenez les jetons et placez-les en rond les uns à côté des autres près de la pioche de cartes (veillez à laisser suffisamment d'espace entre chaque jeton et à ce qu'ils soient accessibles de tous les joueurs).

NOTE

Les cartes retournées côté fruit ou chiffre ne sont plus utilisées pour compter les points des joueurs. Elles formeront une pile à côté de la pioche. Les jetons gagnés et placés devant soi peuvent être à tout moment volés par vos adversaires.

Si un joueur attrape un jeton chez un adversaire et que c'est la bonne réponse, il vient le placer à son tour devant lui. Pour empêcher un adversaire de se faire voler son jeton, il faut être plus rapide que lui et attraper son propre jeton.

Lorsqu'un joueur a collecté 4 jetons devant lui, la partie s'arrête immédiatement et ce joueur gagne la partie.

NOTE

Pour des parties plus courtes, vous pouvez collecter

2 ou 3 jetons au lieu de 4 pour gagner.

© 2016 Blue Orange. Fast Flip et Blue Orange sont des marques de Blue Orange. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu



 Ken Gruhl
Quentin Weir





INHALT

- 1 Spielregel
- 54 beidseitig bedruckte Karten
- 5 Fruchtchips
- 5 Zahlenchips

ZIEL DES SPIELS

FAST FLIP ist ein flinkes Spiel für frische Früchtchen, bei dem es gilt, zwei Karten zu vergleichen, die abgebildete Aufgabe zu lösen und dadurch möglichst viele Früchtekarten für seinen Cocktail zu sammeln.

VORBEREITUNG

Die 54 Karten haben jeweils eine Fruchteseite (mit mehreren Früchten) und eine Symbolseite (mit genau 1 Frucht oder Zahl). Mische alle 54 Karten mit der Symbolseite nach oben und bilde daraus einen Stapel in Tischmitte.

Das süßeste Früchtchen unter den Spielern beginnt und dreht die erste Karte um. Alle versuchen gleichzeitig, die aufgedeckte Aufgabe am schnellsten zu lösen.

SPIEL 1

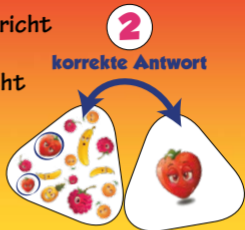
FRÜCHTECOCKTAIL

1 Ein Spieler dreht die oberste Karte des Kartenstapels um und legt sie mit der Fruchteseite nach oben neben den Stapel. Dadurch kommt oben auf dem Kartenstapel ein neues Symbol zum Vorschein (1 Frucht oder Zahl).



2 Beobachtet zügig die beiden Karten. Zeigt die Symbolseite...

a ...eine Frucht, so entspricht die korrekte Antwort der Anzahl, wie oft diese Frucht auf der Früchteseite der aufgedeckten Karte vorkommt.



b ...eine Zahl, so ist der Name der Fruchtart, die auf der Früchteseite genauso oft abgebildet ist, die richtige Lösung.

3 Wer zuerst die korrekte Antwort herausruft, erhält zur Belohnung die Früchtekarte.

4 Der nächste Spieler beginnt die neue Runde (siehe 1.)

WICHTIG

Ruft ein Spieler eine falsche Antwort heraus, muss er in den sauren Apfel beißen und bis zur nächsten Runde eine Cocktailpause einlegen.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn der Kartenstapel bis auf eine Karte aufgebraucht ist. Wer die meisten Früchtekarten geerntet hat und damit den größten Cocktail schlürft, gewinnt das Spiel.

SPIEL 2

SCHNAPP DIR DIE CHIPS!

Zusätzlich zur obigen Spielvorbereitung werden die 10 Frucht- und Zahlenchips für alle Spieler gut erreichbar um den Kartenstapel herum offen ausgelegt. Die Regeln von Spiel 1 bleiben erhalten mit folgender Ausnahme: Anstelle davon, die richtige Antwort zu rufen, versuchen alle Spieler, schnellstmöglich den entsprechenden Chip zu schnappen und fortan offen vor sich zu platzieren.

Sie müssen weiterhin für alle Spieler gut erreichbar sein, denn solange die Partie nicht zu Ende ist, können die Chips von den Mitspielern geklaut werden! Einen gestohlenen Chip platziert der Spieler mit der korrekten Lösung offen vor sich. Um die Mitspieler am erfolgreichen Klau eines eigenen Chips zu hindern, darf man sich den Chip selbst schnappen.

HINWEIS Die Fruchtekarten werden nicht mehr zum Punkte zählen benötigt sondern kommen nach gelöster Aufgabe aus dem Spiel.

SPIELENDE

Hat ein Spieler 4 Chips vor sich gesammelt, gewinnt er die Partie sofort.

Variante: Für ein kürzeres Spiel kann vereinbart werden, dass anstelle von 4 zu sammelnden Chips auch 3 oder 2 genügen.

© 2016 Blue Orange. Alle weltweiten Rechte vorbehalten. Fast Flip und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange. Made in China. Vertrieb unter Lizenz von Blue Orange Europe ; 97, impasse Jean Lamour ; 54700 Pont-à-Mousson ; FRANCE. Entwickelt in Frankreich. www.blueorangegames.eu



 Ken Gruhl
Quentin Weir





COMPONENTES

54 cartas
10 fichas,
Instrucciones

DESCRIPCIÓN

Fast Flip es un rápido juego de reconocimiento y reacción. Tu objetivo es ser el primer jugador en encontrar la relación correcta entre dos cartas.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Mezcla todas las cartas y colócalas boca abajo en una pila, de forma que no puedan verse las caras en las que aparecen los grupos de frutas.

JUEGO 1

Fast Flip se juega por rondas. En cada ronda todos los jugadores compiten simultáneamente para encontrar la respuesta correcta antes que los demás.

FASES DE LA RONDA

1 Cuando todos los jugadores estén listos, voltea la primera carta de la pila y colócala boca arriba junto a la misma para que todos los jugadores puedan ver las distintas frutas que muestra.



2 Rápidamente compara la carta mostrada con la que ahora es la primera carta de la pila:

a Si la carta de la pila muestra una fruta, deberás encontrar cuántas veces está esa fruta en la carta mostrada.



b Si la carta de la pila muestra un número, deberás encontrar qué fruta aparece ese número de veces en la carta mostrada.

3 El primer jugador en decir en voz alta la respuesta correcta, se queda la carta.

4 Prepararse para empezar la siguiente ronda.

IMPORTANTE

Si la respuesta que dice un jugador es incorrecta, no podrá volver a participar hasta la siguiente ronda.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina en el momento en que sólo queda una carta en la pila. El jugador que haya conseguido más cartas ganará la partida.

JUEGO 2 COGE LA FICHA

Esta variante se juega con las mismas normas que el Juego 1 pero colocando al inicio de la partida las 10 fichas boca arriba al alcance de todos los jugadores. Cuando un jugador encuentra la respuesta correcta, en vez de anunciarla en voz alta, debe coger rápidamente la ficha correspondiente. Al conseguir la ficha, el jugador la coloca frente a él pero al alcance del resto de jugadores.

En las siguientes rondas, cualquier jugador, incluido él mismo, puede volver a coger esa ficha siempre y cuando sea la respuesta correcta.

Cuando un jugador tiene 4 fichas frente a él, la partida termina automáticamente y ese jugador es el ganador.

NOTA

Para partidas más cortas, puede jugarse hasta conseguir 2 ó 3 fichas.

© 2016 Blue Orange. Todos los derechos reservados para todos los países. Fast Flip y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange. Fabricado en China. Distribuido bajo la licencia de Blue Orange Europe, 97 impasse ean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. Diseñado en Francia. www.blueorangegames.eu



 Ken Gruhl
Quentin Weir





MATERIALI DI GIOCO

- 1 Regolamento
- 54 carte triangolari
- 5 tessere “frutti”
- 5 tessere “numeri”

SCOPO DEL GIOCO

Girate una carta dal mazzo e osservatela attentamente. Il vostro obiettivo è trovare la risposta corretta suggerita dalle 2 carte.

GIOCO 1

PREPARAZIONE

Il giocatore più giovane gira
la prima carta e tutti
i giocatori giocano
contemporaneamente..

TURNO DI GIOCO

Un turno si svolge nei seguenti
passaggi:

1 Un giocatore gira
la prima carta del mazzo
e la colloca di fianco allo stesso.
I giocatori possono vedere o
un numero o un frutto, mentre la carta
sopra il mazzo mostrerà diversi frutti.



2 Osservate le 2 carte:
a Se la carta girata mostra un frutto, la
risposta corretta sarà il numero che è pari alle
volte che quel frutto è presente sulla carta in
cima al mazzo.

2

Risposta
corretta



b Se la carta girata mostra un numero, la risposta corretta sarà il frutto che appare sulla carta in quantità indicata



Risposta
corretta



3 Il primo giocatore che dice la risposta corretta prende la carta e guadagna un punto.

4 Inizia un nuovo turno.

IMPORTANTE

Se un giocatore sbaglia, viene escluso dal gioco per quel turno.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando rimangono solo 2 carte, 1 del mazzo e 1 girata. Ogni giocatore conta le carte che ha preso e chi ne ha di più è il vincitore.

GIOCO 2 ACCHIAPPATE I GETTONI!

*Prendete i gettoni e piazzateli
in cerchio attorno al mazzo lasciando
uno spazio sufficiente tra l'uno e l'altro,
in modo che tutti possano prenderli.*

N.B.

*Le carte girate, lato frutta o lato numero,
non sono più utilizzabili per attribuire dei punti
ai giocatori; vengono impilate a lato del mazzo.*

*I gettoni vinti e posti davanti a sé possono
essere rubati in ogni momento dai vostri
avversari. Se un giocatore ruba un gettone a un
avversario e si tratta della risposta
corretta, lo pone davanti a sé.*

Per non farsi rubare il gettone occorre essere più rapidi dell'avversario e acchiappare velocemente il proprio gettone. Quando un giocatore colleziona 4 gettoni, la partita finisce e viene proclamato vincitore.

N.B.

Per diminuire la durata di una partita si può decidere che per vincere è sufficiente collezionare 2 o 3 gettoni invece che 4.

© 2016 Blue Orange. Fast Flip e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange. Gioco pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. Made in China. Ideato in Francia.
www.blueorangegames.eu



 Ken Gruhl
Quentin Weir





CONTEÚDO

54 cartas

10 Fichas

Regras

DESCRIÇÃO

Fast Flip é um jogo rápido de perspicácia e reação. O seu objetivo é o de ser o primeiro jogador a encontrar duas cartas iguais.

PREPARAÇÃO

Baralhe todas as cartas e coloque-as num monte viradas para baixo (de forma a que não consiga ver o lado com os frutos).

JOGO 1

Fast Flip é jogado em várias rondas com todos os jogadores a jogar simultaneamente, competindo por um par de cartas iguais.

CADA RONDA

1 Quando todos os jogadores estiverem prontos, vire a carta de cima do monte e coloque-a virada para cima junto ao monte para que todos consigam ver os diferentes frutos presentes na carta.



2 Compare rapidamente a nova carta virada para cima com a primeira carta do monte virada para baixo.

a Se a carta virada para baixo apresenta um fruto, então vai ter que determinar rapidamente quantas vezes esse fruto está representado na carta virada para cima.

2

Resposta
correta



- b Se a carta que está virada para baixo mostrar um número, então vais ter que ser o mais rápido a descobrir que fruto está representado esse número de vezes na carta



Resposta
correta



3 O primeiro jogador a anunciar a resposta correta ganha um ponto ficando com a carta que estava virada para cima.

4 Prepare-se para a próxima ronda.

IMPORTANTE

Se anunciar a resposta errada, não poderá participar até à próxima ronda.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando restar apenas uma carta no baralho. O jogador com o maior número de cartas ganha o jogo.

Os seguintes jogos decorrem da mesma forma que o jogo 1, com as seguintes diferenças:

JOGO 2 AGARRAR AS FICHAS

Durante a preparação do jogo, disponha as 10 fichas viradas para cima e ao alcance de todos os jogadores.

Quando encontrar a correspondência correta, em vez de anunciar a resposta correta, deverá agarrar a ficha o mais rápido possível. Quando reclamar uma ficha como sua, esta terá que continuar virada para cima à sua frente e ao alcance de todos os jogadores. As fichas ganhas podem ser reclamadas por outros jogadores em rondas posteriores (partindo do princípio que é a correspondência correta para essa ronda).

Quando um jogador tiver 4 fichas à sua frente,
o jogo termina imediatamente sendo esse
jogador o vencedor.

NOTA

para um jogo mais curto, poderá ganhar com
duas ou três fichas em vez de quatro.

© 2016 Blue Orange. Todos os direitos reservados para
todos os países. Fast Flip e Blue Orange são marcas
registadas da Blue Orange. Fabricado na China. Distribuído
sob licença da Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700
Pont-à-Mousson, FRANCE. Desenvolvido na França.
www.blueorangegames.eu



 Ken Gruhl
Quentin Weir





SPELMATERIAAL

- Spelregels
- 54 driehoekige kaarten
 - 5 fruitpenningen
 - 5 cijferpenningen

DOEL VAN HET SPEL

Draai een kaart van het dek om en bekijk ze aandachtig. Je doel: het juiste antwoord vinden dat beide kaarten verbindt.

SPEL 1 VOORBEREIDING

Schud alle kaarten en plaats ze in een stapel in het midden van de tafel met de diverse vruchten als zichtbare zijde.

De jongste speler draait de eerste kaart omen daarna spelen alle spelers tegelijkertijd.

SPELRONDE

Alle spelers spelen tegelijkertijd.
Een spelronde verloopt als volgt:

1 Een speler draait de bovenste kaart van de stapel om en legt ze ernaast. De spelers zullen ofwel een cijfer of een vrucht zien verschijnen. Op de (nieuwe) bovenste kaart van de stapel verschijnen verscheidene vruchten.



2 Bekijk de twee kaarten aandachtig:
a Als op de omgedraaide kaart een vrucht te zien is, dan zal het juiste antwoord het getal zijn dat overeenstemt met aantal keren dat deze vrucht op de bovenste kaart van de stapel afgebeeld staat.

2

Juist
antwoord



b Als op de omgedraaide kaart een cijfer te zien is, dan zal het juiste zijn die evenveel keren op de bovenste kaart van de stapel afgebeeld staat als dit



Juist
antwoord

antwoord de vrucht keren op de bovenste stapel afgebeeld cijfer.



3 De eerste speler die het juiste antwoord geeft, neemt de kaart en verdient een punt.

4 Een nieuwe ronde kan dan beginnen.

BELANGRIJK

Als een speler zich vergist, mag hij niet meespelen in de volgende spelronde.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel wordt beëindigd als er maar twee kaarten overblijven, een omgedraaide kaart en de laatste kaart van de stapel. Elke speler telt de kaarten die hij verzameld heeft. Wie het hoogste aantal kaarten heeft, wint de partij.

SPEL 2

PAK DE PENNINGEN!

Neem de penningen en plaats ze in een cirkel naast elkaar in de buurt van de stapel kaarten (zorg ervoor dat er voldoende ruimte is tussen de penningen en dat ze voor alle spelers bereikbaar zijn).

OPMERKING

De kaarten waarop een cijfer of vrucht afgebeeld staat, worden niet meer gebruikt om de score van de spelers te berekenen. Zij zullen een nieuwe stapel vormen die naast het dek wordt geplaatst. De gewonnen penningen die voor zich uit geplaatst worden, kunnen op elk moment door een tegenstander gestolen worden. Als een speler een penning van een tegenstander ontfutselt en dat hij het juiste antwoord geeft, dan heeft hij die gewonnen en legt hij die op zijn beurt voor zich uit.

Om te verhinderen dat een van de tegenstanders je penning neemt, moet je sneller zijn en zelf een van je eigen penningen nemen.

Wanneer een speler 4 penningen heeft verzameld, wint deze de partij en wordt het spel beëindigd.

OPMERKING

Voor een korter spel kan je beslissen dat er maar 2 of 3 penningen verzameld moeten worden in plaats van 4.

© 2016 Blue Orange. Alle rechten voorbehouden voor alle landen. Fast Flip en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange. Vervaardigd in China. Onder licentie verdeeld door Blue Orange Europe, 97 impasse Jean Lamour, 54.700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. Ontworpen in Frankrijk.
www.blueorangegames.eu



 Ken Gruhl
Quentin Weir





КОМПОНЕНТЫ

- 1 правила игры
- 54 треугольные карты
- 5 жетонов с фруктами
- 5 жетонов с цифрами

©2016 Blue Orange. Fast Flip и Blue Orange являются торговыми марками Blue Orange. Игра издаётся и распространяется по лицензии Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Сделано в Китае. Разработано во Франции.
www.blueorangegames.eu

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы переворачиваете верхнюю карту колоды и рассматриваете её. Ваша цель — первым найти верный ответ, в зависимости от изображения на перевёрнутой карте.

ИГРА 1

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте все карты и поместите колоду в центр стола стороной с фруктами вверх.

ХОД ИГРЫ

Все игроки играют одновременно.
Раунд проходит следующим образом:

1 Самый юный игрок переворачивает верхнюю карту колоды и кладёт её рядом. На карте изображена либо цифра, либо фрукт. На карте, которая теперь стала верхней картой колоды, должны быть изображены фрукты.



2 Рассмотрите верхнюю карту колоды и открытую карту на столе рядом:

а Если на открытой карте изображён фрукт, то игроки должны сказать, сколько таких фруктов изображено на верхней карте колоды.



б. Если на открытой карте изображена цифра, то игроки должны назвать фрукт, который изображён столько раз на верхней карте колоды.



3 Игрок, первым назвавший верный ответ, забирает себе открытую карту и.

4 Начинается новый раунд.

ВАЖНО

Если игрок ошибся, то он больше не участвует в этом раунде.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, как только на столе остаётся 2 карты: одна карта из колоды (с фруктами) и одна — рядом с колодой (с цифрой или фруктом). Каждый игрок считает, сколько карт он успел собрать. Побеждает игрок с наибольшим количеством карт.

ИГРА 2 СОБЕРИТЕ ЖЕТОНЫ!

Во время подготовки к игре возьмите жетоны с фруктами и цифрами и расположите их по кругу рядом с колодой карт (для удобства всех игроков оставьте между жетонами достаточно места).

Примечание: Карты, перевёрнутые стороной с цифрой или фруктом вверх, не учитываются при подсчёте очков. Они складываются в стопку сброса рядом с колодой. Вместо того чтобы называть верный ответ вслух, вы должны первым схватить жетон, на котором указана нужная цифра или фрукт. Положите этот жетон лицевой стороной вверх перед собой.

Другие игроки могут в любой момент схватить лежащий перед вами жетон. Если игрок забирает жетон у другого игрока, а на жетоне действительно изображён правильный ответ, то он кладёт его перед собой. Чтобы помешать другому игроку забрать у вас жетон, вы должны быстрее других найти правильный ответ и взять соответствующий жетон.

Как только один из игроков собирает 4 жетона, игра завершается его победой.

Примечание: Если вы хотите сократить продолжительность партии, завершите игру, когда кто-то наберёт 2 или 3 жетона.