

# Fast Flip - HERWERKTE VERSIE

## Ontwikkelaars

- Liam Pauwels
- Xandro Palomo Fernandez
- Kean Rottiers
- Rodrigo Umaña

## Korte samenvatting

Fast Flip is een kaartspel voor 3-4 spelers waarin geluk en reactiesnelheid de winnaar bepalen. Het doel is om rondes te winnen en kaarten te verzamelen. Bij de laatste 1v1 battle wordt de winnaar bepaald.

## Materiaal

- Kaartspel waarvan de waardes vanaf 5 of hoger gebruikt worden.
- 1 Totem Setup

## Spelverloop

Voor het delen van de kaarten en het geven van het signaal om de kaarten om te draaien, wordt de jongste speler gekozen voor het eerst spel. Vanaf dan zal de verliezer het volgende spel deze rol op zich nemen.

Je begint met de kaarten te verdelen. Je zult zien dat de kaarten perfect uitkomen. Er zijn 2 scenario's die zich kunnen voordoen:

Scenario 3 spelers:

- Iedere speler krijgt 12 kaarten

Scenario 4 spelers:

- Iedere speler krijgt 9 kaarten

Als alle kaarten verdeeld zijn neemt de speler zijn kaarten in een stapeltje zonder naar de kaarten te kijken. Er wordt telkens op het signaal 1 kaart per speler tegelijk omgedraaid. De speler moet de kaart van zich wegdraaien.

### **Hoe win je een ronde?**

- Wanneer alle spelers hun kaart hebben omgedraaid, wint de speler met de hoogste kaart.
- Als twee of meer spelers dezelfde kaartwaarde hebben, moet iedereen tegelijk proberen de totem in het midden te grijpen.
- Hetzelfde gebeurt wanneer alle spelers een kaart met hetzelfde symbool omdraaien.
- Dit doe je tot je een 1v1 hebt.
- De winnaar van de ronde krijgen alle gespeelde kaarten.

### **Hoe ben je verloren?**

- Als een speler al zijn kaarten heeft weg gespeeld is deze speler verloren en wacht tot het volgende spel.

### **1v1 scenario**

- Als er 2 spelers overblijven veranderen de regels voor verdere informatie kijk "Hoe win je de 5 rondes"
- Het doel is om 5 rondes in totaal te winnen.
- Als de totem verkeerd gegrepen wordt dan wint de andere speler de ronde.

### **Hoe win je de 5 rondes?**

- De spelkaarten worden eerlijk verdeel onder de 2 spelers. Elke speler neemt zijn stapel kaarten met de rug naar boven in de hand en draaien telkens op het signaal de bovenste tegelijk om. Wat nu veranderd is dat het symbool de winnaar van een ronde bepaalt. Wanneer beide spelers hetzelfde symbool leggen moeten ze zo snel mogelijk de totem grijpen. De speler die de totem heeft wint de ronde. De speler die als eerst 5 rondes wint, heeft het spel gewonnen.
- Wat als de kaarten op zijn in een 1v1?
  - o De speler neemt zijn eigen gespeelde kaarten, schud deze en speelt weer verder.

### **Belangrijke extra regels!**

- Wanneer 2 spelers de totem tegelijk vast hebben wint de speler die de totem het hoogste vast heeft.
- Een speler die de totem neemt op een moment dat het niet mag geeft aan elke speler 1 kaart.



## Bijlages

Kaarten setup voor het starten van elke ronde:

