

# FLITS★

## SPELREGELS

### SPEELMATERIAAL



55 speelkaarten (waarden 1–50 en 5 jokers)

De spelregels

### KORT SPELOVERZICHT

Ben jij de laatste die nog kaarten kan leggen, dan krijg je een punt. De speler die als eerste **3 punten** heeft, **wint** het spel.

### VOORBEREIDING

Schud alle speelkaarten en geef iedere speler er **5, die hij in zijn hand neemt**.

Leg de resterende kaarten als gedekte stapel op tafel.

De speler met het meeste inzicht wordt startspeler.

Leg pen en papier klaar om de punten te noteren.



### SPELVERLOOP

De **startspeler** legt een kaart **naar keuze** uit zijn hand midden op tafel. Daarna legt iedere speler (met de klok mee) steeds 1 **passende** kaart op de ervoor gelegde kaart. Spelers komen daarbij meermaals aan de beurt. Een kaart is passend als:

- ★ hij een **hogere waarde** heeft *en/of*
- ★ een **ster van dezelfde kleur** heeft (de kaart mag dan ook een lagere waarde hebben).

De spelers **trekken** daarna **geen** nieuwe kaarten. Die krijgen ze pas weer in een nieuwe ronde.

#### Jokers

Een joker heeft geen waarde, maar wel alle sterrenkleuren.

Hier kunnen uitsluitend kaarten met een ster op worden gelegd.

#### Kun je niets? Dan pas je...

Kan een speler geen passende kaart leggen, dan zegt hij: "**Ik pas**" en legt hij zijn kaarten gedekt op tafel. Hij mag in de lopende ronde **geen kaarten meer** spelen.

Een ronde is voorbij zodra...

**A)** alle spelers **op één na** hebben gepast, of

**B)** alle nog deelnemende spelers hun **laatste** kaart hebben gelegd.

In beide gevallen is de speler die als **laatste** een kaart heeft gelegd de **winnaar** van de ronde en krijgt hij **1 punt**. Houd de scores van de spelers op een vel papier bij.

Daarna trekt hij kaarten van de gedekte stapel totdat hij weer **5 handkaarten** heeft.

Iedere **andere** speler mag eerst **zoveel handkaarten als hij wil afleggen** voordat hij ook zijn hand tot 5 kaarten aanvult. Leg alle afgelegde kaarten open op de deze ronde gespeelde kaarten. Die vormen de aflegstapel. Is de gedekte stapel leeg, schud dan de aflegstapel en vorm daarmee een nieuwe gedekte stapel.

De **winnaar** begint de volgende ronde met het leggen van een kaart naar keuze.



### EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler **3 punten** heeft, wint hij direct en mag hij zichzelf voortaan **superster** noemen. Mocht iemand echter beweren dat het allemaal maar geluk was, dan kan hij dat met een revanche proberen te bewijzen.



#### Voorbeeld bij A)



Laura krijgt een punt.

#### Voorbeeld bij B)



Clara krijgt een punt.



2023 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000  
999games.nl/klantenservice  
Auteur: Josep M. Allué  
Illustraties: Oliver Freudenreich  
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.  
Alle rechten voorbehouden.  
Made in EU

