

RULES



FLIP 7[®]

THE GREATEST CARD GAME OF ALL TIME!

WITH A

VENGEANCE

AGES 8+ • 3+ PLAYERS • 20 MIN.

WATCH HOW TO PLAY HERE!



APERÇU

Flip 7 est de retour, et avec une vengeance !
Tout le plaisir du jeu original, plus de nouvelles interactions entre joueurs et des cartes spéciales « attaque » !

Dans ce jeu de prise de risque, soyez le premier joueur à marquer 200 points pour gagner. Vous marquez des points en fonction de la valeur totale des cartes devant vous, mais maintenant, vos cartes ne sont jamais en sécurité !

Plus une carte est précieuse, plus il y a d'exemplaires de cette carte dans le paquet.

Si vous réussissez à aligner 7 cartes Numéro différentes, vous terminez automatiquement la manche pour tout le monde et marquez 15 points bonus. Cependant, si vous tirez une deuxième carte avec le même numéro qu'une carte déjà dans votre ligne, vous dépassez 200 et êtes éliminé de la manche, sans marquer de points.

IMPORTANT

IL S'AGIT D'UN JEU DE CARTES SPÉCIAL.

Il contient treize 13, douze 12, onze 11... jusqu'à un seul 1. Le paquet comprend trois cartes Numéro Spéciales ainsi que plusieurs cartes Modificateur et Action

SI VOUS JOUEZ À PLUS DE 18 PERSONNES, NOUS RECOMMANDONS DE JOUER AVEC UN DEUXIÈME JEU.

TOUTES LES CARTES NUMÉROTÉES

CONTENU : 108 CARTES, RÈGLES.



CARTES MODIFICATEURS



CARTES ACTION



TERMES IMPORTANTS

- Toucher - Prendre une carte.
- Rester - Ne pas prendre de carte. Tourner la carte la plus à gauche sur le côté. Vos cartes sont toujours en jeu.
- Dépassez - Retourner une deuxième carte avec le même numéro. Retourner vos cartes face cachée ; elles sont hors jeu.
- Actifs - Joueurs qui n'ont pas encore choisi de rester ou de dépasser.

- Manche - Distribution des cartes jusqu'à ce que tous les joueurs aient dépassé ou soient restés.
- Retourner 7 - Retourner sept cartes avec des numéros différents. Cela met fin à la manche immédiatement et rapporte un bonus de 15 points.



Attendez la fin de la manche pour marquer des points... aucune carte n'est à l'abri !

JOUER UNE MANCHE

C'est une course à 200 points. Notez votre score avec un stylo et du papier, ou scannez le code QR pour obtenir les feuilles de score et l'application de score

Mélangez soigneusement le jeu et choisissez un joueur pour commencer comme donneur pour la manche.

En commençant par le joueur à sa gauche et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, le donneur donne à chaque joueur une carte face visible

Si une carte Action* ou une carte Modificateur* est retournée, faites une pause et résolvez immédiatement.

Voir les cartes Action et Modificateur aux pages 9 à 12.

Certains joueurs peuvent avoir plusieurs cartes, et d'autres aucune, selon les cartes distribuées.

Le donneur offre maintenant à chaque joueur la possibilité de tirer ou de rester. Attention ! Vous n'êtes pas en sécurité avant la fin du tour. Placez les cartes Numéro en ligne avec les cartes Modificateur au-dessus. Le donneur continue de distribuer les cartes jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de joueurs actifs.

FIN D'UN TOUR

Le tour continue jusqu'à ce que l'une des deux conditions de fin soit remplie :

1. Tous les joueurs ont soit dépassé 21, soit sont restés.
2. Un joueur peut retourner 7 cartes Numéro différentes, mettant fin au tour immédiatement.

5

CALCUL DES SCORES COMME SUIV

1. Additionnez la valeur des cartes Numéro.
2. Si vous avez le modificateur diviser par 2, divisez votre score par deux (arrondir à l'inférieur).
3. Soustrayez les modificateurs supplémentaires (votre score ne peut pas être inférieur à zéro).
4. Si vous retournez 7, marquez 15 points supplémentaires



DÉBUT DU TOUR SUIVANT

Mettez toutes les cartes du tour de côté. Ne les remélanges pas dans le paquet. Passez les cartes restantes du paquet au joueur à votre gauche ; ce joueur devient le nouveau donneur. Lorsque le paquet est épuisé, mélangez toutes les cartes défaussées pour former un nouveau paquet. Si vous devez remélanger en cours de tour, laissez toutes les cartes devant les joueurs où elles se trouvent, même si ce joueur a dépassé 21

6

FIN DE LA PARTIE

À la fin d'une manche, lorsqu'au moins un joueur atteint 200 points, le joueur avec le plus de points gagne.

Que la chance soit avec vous !

Vous jouez à deux ou moins ? Combien de manches vous faut-il pour atteindre 200 points ?!

MODE BRUTAL

Pour une partie plus impitoyable, utilisez les règles standard avec les modifications suivantes :

- Votre score de manche peut être inférieur à zéro.
- Vous pouvez donner des cartes Modificateur à n'importe quel joueur, même s'il a dépassé 200 points.
- Si vous obtenez un 7, vous pouvez choisir de prendre 15 points ou d'en soustraire 15 à un autre joueur

7

CARTES NUMÉROS SPÉCIALES

Ces cartes Numéros spéciaux ont des effets uniques et peuvent être volées ou échangées. Les cartes Numéros spéciaux avec actions vous affectent lorsque vous les obtenez et cessent de vous affecter une fois qu'elles quittent votre possession.



LE ZÉRO

Votre score total devient zéro, sauf si vous pouvez retourner un 7. Vous devez continuer à tirer à votre tour. La carte zéro compte pour vos 7 cartes. Si vous recevez un Juste un de plus, il se peut que vous ne puissiez pas retourner jusqu'à 7 cartes Numéro.



7 MALCHANCEUX

Défaussez toutes les cartes Numéro et Modificateur devant vous - ne gardez que le 7. Si vous le recevez pendant un Retournement 4, défaussez d'abord toutes les cartes précédentes, puis terminez les retournements restants. Bonne nouvelle ?

Vous ne pouvez pas dépasser 2,5 % sur un 7 Malchanceux lorsque vous l'obtenez.

8



13 CHANCEUX

Si vous recevez le 13 Chanceux, félicitations ! Vous avez maintenant la possibilité d'enfreindre les règles et de collecter un deuxième 13 sans dépasser 21. Vous marquerez les deux points et ils compteront pour le bonus Flip 7. Mais attention, si vous obtenez un troisième 13, vous dépasserez 21 !

CARTES ACTION

- Si une carte Action est révélée, elle doit être résolue immédiatement.
- Vous pouvez jouer des cartes Action sur n'importe quel joueur qui n'a pas dépassé 21, y compris vous-même, et sur toute personne qui a choisi (ou été forcée) de rester. Si vous êtes le seul joueur qui n'a pas dépassé 21, vous devez jouer la carte Action sur vous-même.
- Si vous êtes resté et recevez une carte Action, vous devez la résoudre, mais vous ne reprenez pas la manche.
- Les cartes Action sont à usage unique et sont défaussées après avoir été jouées

9



JUSTE UNE DE PLUS !

Forcez n'importe quel joueur à accepter la carte suivante. Si une carte Action est retournée, ce joueur peut la résoudre. Il doit rester.



ÉCHANGER

Échangez deux cartes face visible, soit une des vôtres avec un autre joueur, soit des cartes entre deux autres joueurs.



VOLER

Volez n'importe quelle carte face visible sur la table et ajoutez-la à votre ligne.



DÉFONCER

Forcez n'importe quel joueur à défausser une carte - vous choisissez laquelle !



RETOURNEZ QUATRE !

Forcez n'importe quel joueur à accepter les quatre cartes suivantes, en les retournant une à une. Quel que soit le nombre de cartes restantes

à retourner, arrêtez-vous si le joueur peut retourner 7 cartes Numéro avec succès, ou s'il dépasse 21. Toutes les cartes Numéro, Action et Modificateur comptent pour les quatre cartes nécessaires. Si une carte Action ou Modificateur est révélée, elles sont résolues dans l'ordre APRÈS que les quatre cartes aient été tirées, tant que le joueur n'a pas dépassé 21

Si une carte Échange, Vol ou Défausser est retournée au début d'un tour et qu'il n'y a pas de cartes à cibler, défaussez la carte Action.

CARTES MODIFICATEURS



- Vous pouvez jouer des cartes Modificateur sur n'importe quel joueur qui n'a pas dépassé 21, y compris ceux qui ont choisi de rester. Si vous êtes le seul joueur qui n'a pas dépassé 21, vous devez garder la carte Modificateur pour vous.

SUITE

10

11

- Les modificateurs ne sont pas des cartes Numéro et ne comptent pas pour un Flip 7.
- Vous ne pouvez pas dépasser 21 sur les cartes Modificateur. Votre score de manche ne peut pas non plus être inférieur à zéro.
- Les cartes Modificateur peuvent être échangées ou défaussées.

+2 CARTE

Divisez la somme de toutes vos cartes Numéro par deux. Si vous avez des cartes Modificateur supplémentaires, divisez d'abord le total de vos cartes Numéro par 2 (arrondi à l'inférieur), puis soustrayez les cartes Modificateur.

-2 À -10 CARTES

Soustrayez le montant de la somme de vos cartes Numéro.

Voir comment calculer les scores à la page 6.

Feuilles de score imprimables,
vidéos, application Web de score
et plus encore.



ÉDITION 1 DES RÈGLES



AVEC
UNE VENGEANCE, PERSONNE
N'EST À L'ABRI !

UN JEU
D'ERIC OLSEN
ET ALYSSA SWATEK

LE PLUS GRAND JEU DE CARTES DE TOUS LES TEMPS !

LE SERVICE CLIENTÈLE OP

TÉL. : 1-888-876-7659 (SANS FRAIS)

COURRIEL : CUSTOMERSERVICE@USAOPOLY.COM



JEUX



Flip 7, The Op et USAopoly sont des marques déposées de USAopoly, LLC. Copyright © 2026 par USAopoly, LLC. Tous droits réservés. Conçu et fabriqué par USAOPOLY, LLC. 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008, États-Unis. Vulcan Consulting, 38/39 Fitzwilliam Square West, Dublin 2, D02 NX53, Irlande. ar@vulcanconsulting.eu Esdevium Games Ltd t/a Asmodee UK, Templars Way, Bordon, GU35 9GQ, Royaume-Uni info@asmodee.co.uk, FABRIQUÉ À MEXICO, MEXIQUE. Les couleurs et les pièces peuvent différer de celles illustrées