PRINCIPE DU JEU

Dans **FLIP 7** vous jouez manche après manche jusqu'à ce que l'un des joueurs atteigne 200 points et remporte la partie !

À chaque manche, collectionnez des cartes pour marquer autant de points que leur valeur totale. Mais vous devrez savoir dire stop avant de recevoir un numéro que vous avez déjà ! Sinon, vous sautez et quittez la manche sans gagner de point. Et plus une carte a un numéro élevé, plus il y en a dans la pioche.

Si vous parvenez à collectionner 7 cartes Numéro différentes, vous réalisez un ***Flip 7*** : vous mettez fin à la manche et gagnez 15 points supplémentaires, sous les yeux ébahis de vos adversaires.

- Le paquet de cartes contient douze **12**, onze **11**, dix **10**…, et ainsi de suite jusqu'à un seul **1**.
- Vous y trouverez même un **0**, en un seul exemplaire.
- Il y a aussi quelques cartes **Spéciales** (*Trois à la suite, Stop et Seconde Chance*) et des cartes **Bonus**.
- Pendant la partie, il peut être utile de garder en tête les cartes Numéro déjà jouées.

79 CARTES NUMÉRO

numérotées de 0 à 12

LA CARTE ZÉRO EST UNE CARTE NUMÉRO NE VALANT PAS DE POINT.

6 CARTES BONUS

9 CARTES SPÉCIALES

en 3 exemplaires chacune

MISE EN PLACE

- Mélangez le paquet de cartes.
- Désignez aléatoirement un joueur qui sera le Donneur lors de la première manche de la partie.

Si vous jouez à plus de 18 personnes, nous vous recommandons d'utiliser un second paquet.

COMMENT JOUER ?

En commençant par le joueur à sa gauche puis dans le sens des aiguilles d'une montre, **le Donneur offre un choix à chaque joueur**, y compris lui-même :

STOP

Vous sortez de la manche.

Retournez vos cartes face cachée pour l'indiquer.

Vous ajouterez vos points à votre total à la fin de la manche.

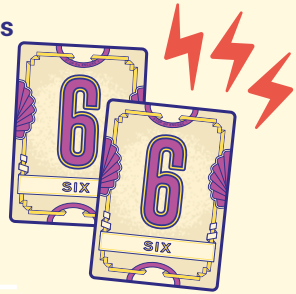
OU

ENCORE

Le Donneur vous distribue une nouvelle carte face visible.

- Si vous recevez une carte Numéro **que vous ne possédiez pas déjà, tout va bien :** vous restez dans la manche.

- Si vous recevez un Numéro **que vous possédiez déjà, vous sautez :** la manche s'arrête là pour vous et vous ne gagnez aucun point. Retournez vos cartes face cachée pour indiquer que vous n'êtes plus dans la manche.



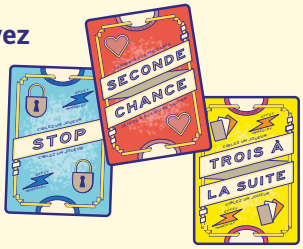
- **Si vous possédez 7 cartes Numéro différentes, vous réalisez un *Flip 7* : la manche s'arrête pour tout le monde et les joueurs n'ayant pas sauté comptent leurs points.** Vous gagnez 15 points supplémentaires en guise de récompense.

Quand vous recevez une carte, nous vous conseillons de placer les Numéros **en une ligne devant vous,** afin d'en tenir facilement le compte.

Quand vous recevez un Bonus, **placez-le au-dessus de votre ligne de cartes Numéro.** Ils seront comptés quand vous sortirez de la manche, à condition que vous ne sautiez pas.

Les Bonus ne sont pas des Numéros et ne permettent pas de faire de *Flip 7*. Mais ils ne risquent pas non plus de vous faire sauter.

Si vous recevez une carte Spéciale, **vous devez appliquer son effet** (détaillé au dos du dépliant).



FIN DE MANCHE

La manche continue jusqu'à ce que l'une des situations suivantes se produise :

- Tous les joueurs sont sortis de la manche, parce qu'ils ont stoppé ou sauté

OU

- Un joueur a réalisé un ***Flip 7***.

Les joueurs qui n'ont pas sauté calculent leur score et l'ajoutent à leur total des manches précédentes :

- Totalisez d'abord la valeur de vos cartes Numéro.

- Si vous avez la carte Bonus x2, doublez ce total.

- Ajoutez ensuite les éventuels points des cartes Bonus que vous possédez.

- Enfin, si vous avez réalisé un ***Flip 7***, marquez 15 points supplémentaires.

NOUVELLE MANCHE

Mettez toutes les cartes utilisées pendant la manche précédente de côté.

Ne les remélangez pas dans le paquet.

Le Donneur passe le restant du paquet au joueur à sa gauche : ce joueur devient le nouveau Donneur.

PAQUET VIDE

Lorsque le paquet est vide, mélangez toutes les cartes défaussées pour former un nouveau paquet.

Si vous avez besoin de refaire le paquet pendant une manche, laissez toutes les cartes devant les joueurs là où elles sont, même si ces joueurs ont sauté et ne sont plus dans la manche.

FIN DE LA PARTIE

À la fin d'une manche, si au moins un joueur a atteint ou dépassé **200 points**, la partie prend fin. Le joueur avec le score le plus élevé est déclaré vainqueur.

Il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur.
En cas d'égalité, jouez une nouvelle manche pour départager tous les joueurs.

CARTES SPÉCIALES

Ciblez un joueur encore dans la manche. Il sort immédiatement de la manche et retourne ses cartes face cachée pour l'indiquer. Il ajoutera ses points à son total en fin de manche.
Si vous êtes le seul joueur encore dans la manche, vous êtes obligé de vous cibler vous-même.

Gardez cette carte devant vous. Si, plus tard dans cette manche, vous recevez une carte Numéro qui vous fait sauter, défaussez-la, ainsi que la carte Seconde Chance. Cela vous évite de sauter.

Un joueur ne peut avoir qu'une seule carte Seconde Chance devant lui. S'il reçoit une deuxième carte Seconde Chance, il doit la donner à un autre joueur encore dans la manche. S'il n'y a pas d'autre joueur dans la manche, ou si tous les joueurs restants en ont déjà une, la carte Seconde Chance est défaussée.

Toutes les cartes Seconde Chance sont défaussées à la fin d'une manche, même si elles n'ont pas servi. Ceci peut se produire si un joueur est arrêté par une carte Stop ou si quelqu'un réalise un ***Flip 7***.

Ciblez un joueur encore dans la manche (cela peut être vous). Si vous êtes le seul, vous êtes obligés de vous cibler vous-même. Le Donneur distribue les 3 prochaines cartes du paquet à ce joueur. Interrompez la distribution s'il saute ou réalise un ***Flip 7***.

Si une carte spéciale est révélée pendant cet effet, elle compte parmi les 3 cartes mais ne sera appliquée qu'APRÈS que les 3 cartes ont été distribuées ou que le joueur a sauté. Dans ce dernier cas, ce joueur doit cibler un autre joueur encore dans la manche.

CARTES BONUS

Ajoutez leur valeur à vos points.

Doublez les points de toutes vos cartes Numéro. La carte x2 ne double ni les points des cartes Bonus, ni les 15 points supplémentaires rapportés par un ***Flip 7***.

Dès 8 ans

3+

20 MIN.

UN JEU CONÇU PAR
ERIC OLSEN

FLIP 7

LE MEILLEUR JEU DE CARTES DE TOUS LES TEMPS !*

RÈGLES