RÈGLES

UN JEU CONÇU PAR
ERIC OLSEN &
ALYSSA SWATEK



LE MEILLEUR JEU DE CARTES DE TOUS LES TEMPS !*

SOIF DE
VENGEANCE
TOUT EST PERMIS !

the op GAMES

© 2026 USAopoly, LLC. Tous droits réservés.

CATCH UP GAMES

PRINCIPE DU JEU

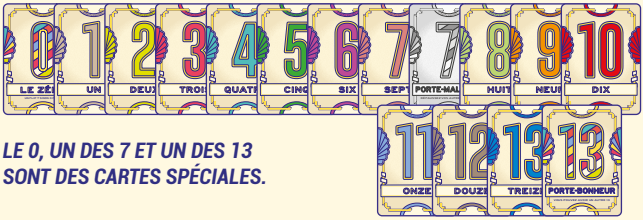
FLIP 7 est de retour dans une version où la vengeance est de mise ! Retrouvez tout le plaisir du jeu original, pimenté par des effets encore plus méchants ! Dans ***Flip 7 Vengeance***, vos cartes ne sont jamais à l'abri (et vos amitiés non plus) !

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.

VOUS CONNAISSEZ DÉJÀ *Flip 7* ?
Consultez directement le détail des nouvelles cartes à la fin de ces règles.

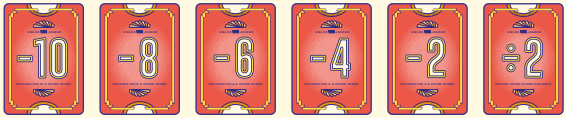
- Le paquet de cartes contient treize **13**, douze **12**, onze **11**, dix **10**… et ainsi de suite jusqu'à un seul **1**, et même un **0**.
- Trois de ces cartes Numéro sont des cartes **spéciales**. Vous trouverez également dans le paquet des cartes **Malus** et des cartes **Action**.
- Pendant la partie, il peut être utile de garder en tête les cartes Numéro déjà jouées.

92 CARTES NUMÉRO numérotées de 0 à 13



LE 0, UN DES 7 ET UN DES 13 SONT DES CARTES SPÉCIALES.

6 CARTES MALUS



10 CARTES ACTION



MISE EN PLACE

- Mélangez bien 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

Inclinez votre dernière carte. Le Donneur passera votre tour pour le reste de cette manche, mais vos cartes sont toujours en jeu. Vos points ne sont pas acquis tant que la manche n'est pas terminée !

OU

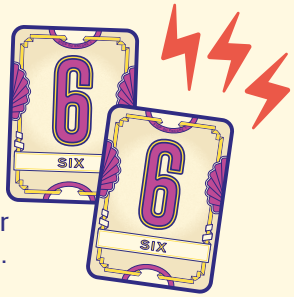
ENCORE

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.
Le Donneur passera votre tour pour le reste de cette 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 que tout le monde puisse facilement en tenir le compte.



- Quand le Donneur vous donne une carte Malus ou Action, **vous devez immédiatement appliquer son effet** (détaillé au dos de ce dépliant).



- Quand quelqu'un vous donne un Malus, **placez-le au-dessus de votre ligne de cartes Numéro**. Il sera compté quand vous sortirez de la manche, à condition que vous ne sautiez pas.



- **Les Malus ne sont pas des Numéros et ne comptent pas pour réaliser un *Flip 7*.** Mais ils ne risquent pas non plus de vous faire sauter.

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 Malus ÷2, divisez ce total par deux (arrondi à l'inférieur).



- Soustrayez ensuite les points des éventuelles cartes Malus que vous possédez (votre score de la manche ne peut pas être inférieur à 0).



- 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.

Vous jouez seul ou à 2 ?
Combien de manches vous faudra-t-il pour atteindre 200 points ?

Pour des parties encore plus méchantes, essayez le... **MODE SANS PITIÉ**

(voir à la fin des règles)

CARTES NUMÉRO SPÉCIALES

Ces cartes Numéro spéciales ont un effet propre et peuvent être volées ou échangées. L'effet des cartes spéciales colorées s'applique dès que vous recevez la carte, et tant que vous l'avez en votre possession.



LE ZÉRO

Vous marquez 0 point à cette manche, à moins de réaliser un *Flip 7*. Vous ne pouvez pas stopper à votre tour. Cette carte compte parmi les 7 nécessaires pour réaliser un *Flip 7*. Un adversaire peut tenter de vous empêcher de réaliser un *Flip 7* avec une carte *Juste une dernière !*



7 PORTE-MALHEUR

Défaussez toutes les cartes Numéro et Malus devant vous : ne gardez que le 7 Porte-malheur (vous ne sautez pas si vous aviez déjà un autre 7). Si vous recevez un 7 Porte-malheur pendant la résolution d'un *Quatre à la suite*, toutes les cartes déjà reçues sont défaussées, mais vous gardez les suivantes.



13 PORTE-BONHEUR

Si vous recevez un 13 Porte-bonheur : Bravo ! Vous pouvez désormais avoir deux 13 devant vous sans sauter, contrairement aux règles normales. Les deux vous rapportent des points et comptent pour réaliser un *Flip 7*. Mais attention : si vous recevez un troisième 13, vous sautez !

CARTES MALUS

- Vous pouvez donner une carte Malus à n'importe quel joueur qui n'a pas encore sauté, ***y compris ceux qui ont stoppé*** (de gré ou de force). Si vous êtes le seul joueur à ne pas avoir **sauté**, vous êtes obligé de prendre **vous-même** la carte Malus.
- Les Malus ne sont pas des cartes Numéro et ne comptent donc pas pour réaliser un *Flip 7*.
- Une carte Malus ne peut jamais vous faire sauter, ni rendre votre score pour la manche inférieur à 0.
- Les cartes Malus peuvent être échangées ou défauseées



CARTE ÷2
Divisez le total de vos cartes Numéro par deux (arrondi à l'inférieur). La carte ÷2 ne divise ni les points des cartes Malus, ni les 15 points supplémentaires rapportés par un *Flip 7*.



CARTES −2 à −10
Soustrayez leur valeur à la somme de vos cartes Numéro.

CARTES ACTION

- Lorsqu'une carte Action est révélée, son effet doit être appliqué **immédiatement**.
- Ciblez n'importe quel joueur qui n'a pas encore sauté, y compris vous-même ***ou ceux qui ont stoppé*** (de gré ou de force). Si vous êtes le seul joueur à ne pas avoir sauté, vous êtes obligé de vous cibler **vous-même**.
- Si vous êtes ciblé par une carte Action après avoir stoppé, vous **devez** en subir l'effet (qui peut vous faire sauter), mais vous ne revenez pas en jeu.
- Les cartes Action sont à **usage unique** et sont **défaussées** après résolution de leur effet.



JUSTE UNE DERNIÈRE !
Obligez le joueur à recevoir immédiatement une carte (et à en appliquer l'effet éventuel). Le Donneur ignorera ensuite le tour de ce joueur jusqu'à la fin de la manche.



ÉCHANGE
Échangez deux cartes face visible : soit une des vôtres avec celle d'un autre joueur, soit les cartes de deux adversaires.



VOL
Prenez une carte face visible à un autre joueur et posez-la devant vous.

Si une carte Échange, Vol, ou Défausse est révélée en début de manche et qu'il n'y a aucune carte à cibler, ignorez la carte Action.



DÉFAUSSE
Obligez le joueur à défausser une carte de votre choix !



QUATRE À LA SUITE !
Obligez le joueur à recevoir les 4 prochaines cartes de la pioche, une par une. Interrompez immédiatement la distribution s'il **saute** ou réalise un ***Flip 7***. Si une carte Action ou Malus est révélée pendant cet effet, elle compte parmi les 4 cartes mais sera appliquée APRÈS que les 4 cartes ont été distribuées… à condition que le joueur n'ait pas sauté !

MODE SANS PITIÉ

Suivez les règles normales en appliquant les changements suivants :

- Votre score de manche **peut** être inférieur à 0.
- Un **Malus** peut être donné à n'importe quel joueur, même ceux qui ont **sauté**.
- Si vous réalisez un ***Flip 7***, vous pouvez choisir de gagner les 15 points **ou de les faire perdre à un autre joueur.**