

ПРАВИЛА

FLIP7[®]

THE GREATEST CARD GAME OF ALL TIME!

WITH A

VENGEANCE

AGES 8+ • 3+ PLAYERS • 20 MIN.

ВИДЕОПРАВИЛА:



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Flip 7 возвращается — и теперь «С удвоенной силой». Всё то, что вы любили в оригинальной игре, плюс новое взаимодействие между игроками и специальные карты «подлянок»!

В этой игре на испытание собственной удачи выигрывает тот, кто первым наберёт 200 очков. Вы получаете очки за общую сумму значений карт перед вами — но теперь ваши карты никогда не находятся в безопасности!

Чем ценнее карта, тем больше её копий в колоде. Если вам удастся успешно собрать 7 различных числовых карт (сделать «7 в ряд»), вы автоматически завершаете раунд и получаете 15 бонусных очков. Однако, если вы получите вторую карту с таким же числом, которое уже есть в вашем ряду, вы терпите неудачу («перебираете») и выбываете из раунда, не получая очков.

ВАЖНО!

ЭТО СПЕЦИАЛЬНАЯ
КОЛОДА КАРТ.

Колода содержит: тринадцать карт с числом 13; двенадцать карт с числом 12; одиннадцать карт с числом 11... и так далее, вплоть до одной карты с числом 1. Колода также содержит три специальные числовые карты, а также несколько карт-модификаторов и карт действий.

*ПРИ КОЛИЧЕСТВЕ ИГРОКОВ БОЛЬШЕ ЧЕМ 18 ЧЕЛОВЕК,
РЕКОМЕНДУЕТСЯ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ДВЕ КОЛОДЫ.*

ЧИСЛОВЫЕ КАРТЫ

СОСТАВ: 108 КАРТ, ПРАВИЛА.



x12



x12



x11



x10



x9



x8



x6



x6



x5



x4



x3



x2



x1



КАРТЫ-МОДИФИКАТОРЫ



КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ



ВАЖНЫЕ ТЕРМИНЫ

- **«Карта»** — взять новую карту.
- **«Пасс»** — не брать карту. Поверните крайнюю левую карту в вашем ряду **на 90 градусов**. Ваши карты по-прежнему остаются в раунде.
- **Перебор** — вы взяли вторую карту с таким же числом, которое есть в вашем ряду. Переверните ваши карты **лицевой стороной вниз**; они выбывают из игры.
- **Активные игроки** — игроки, которые ещё не спасовали и не перебрали.

- **Раунд** — раздача карт, которая продолжается до тех пор, пока все игроки не переберут или не спасуют.
- **7 в ряд** — открытие одним игроком семи различных числовых карт. Это немедленно завершает раунд и даёт игроку бонус в 15 очков.



*Подсчёт очков происходит только после завершения раунда...
Ни одна карта не находится в безопасности!*

РОЗЫГРЫШ РАУНДА

Цель игры — набрать 200 очков. Записывайте очки игроков с помощью ручки и бумаги или отсканируйте QR-код для получения листов подсчёта очков или мобильного приложения.

ТЩАТЕЛЬНО перемешайте колоду и выберите игрока, который будет раздавать карты в этом раунде.

Этот игрок, начиная с игрока слева от него и далее по часовой стрелке, раздаёт по одной карте лицевой стороной вверх каждому игроку, включая себя.

Если при раздаче выпадает **карта действия*** или **карта-модификатор***, остановите раздачу и **немедленно** разыграйте эффект этой карты.

** см. карты действий и модификаторы на стр. 9–12.*

В зависимости от розданных карт, у некоторых игроков в ряду могут оказаться несколько карт, а у других — ни одной карты.

Теперь раздающий игрок в порядке хода предлагает каждому игроку выбор: **«карту»** (взять карту) или **«пас»** (спасовать). Осторожно! Карты не в безопасности до конца раунда. Размещайте числовые карты в ряд, а любые карты-модификаторы — над ними. Игрок продолжает раздавать карты, пока не останется ни одного активного игрока.

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд продолжается до тех пор, пока не наступит любое из двух событий:

1. Все игроки **перебрали** или **спасовали**.
2. Один игрок открыл 7 различных числовых карт (**«7 в ряд»**), немедленно завершив раунд.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

1. Сложите значения всех числовых карт.
2. Если у вас есть модификатор «÷2», разделите ваш результат пополам (округлая вниз).
3. Вычтите значения других модификаторов (ваш результат не может быть меньше нуля).
4. Если вы выложили «7 в ряд» получите 15 бонусных очков.

ПРИМЕР



НАЧАЛО СЛЕДУЮЩЕГО РАУНДА

Положите все карты этого раунда в стопку сброса. **Не замешивайте** их обратно в колоду. Передайте оставшуюся колоду игроку слева — он будет раздавать карты в этом раунде. Когда колода закончится, перемешайте все карты из сброса, сформировав новую колоду. Если колоду необходимо сформировать во время раунда, все карты, лежащие перед игроками, остаются на месте, даже если у игрока перебор.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда один игрок набирает 200 очков, игра продолжается до конца раунда. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

Пусть карты лягут в вашу пользу!

*Играете вдвоём или в одиночку?
За сколько раундов вы сможете
набрать 200 очков?*

УСЛОЖНЁННЫЙ РЕЖИМ

Для более агрессивной игры можете внести в стандартные правила следующие изменения:

- Счёт игроков в раунде **может быть** меньше нуля.
- Можете передавать **карты-модификаторы любому** игроку, даже если у него **перебор**.
- Если вы выложили **«7 в ряд»**, вы можете либо получить 15 бонусных очков, либо **вычесть 15 очков у любого другого игрока**.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЧИСЛОВЫЕ КАРТЫ

Эти карты обладают уникальными эффектами, их можно воровать или обменивать. Специальные числовые карты с эффектами действуют, пока они находятся у вас, и перестают действовать, когда вы их теряете.



НОЛЬ

Ваш общий счёт в раунде станет равным нулю, если вы не сможете выложить «7 в ряд». Вы обязаны продолжать брать карты в свой ход. Карта «Ноль» учитывается как одна из 7 карт для получения бонуса «7 в ряд». Если вам дадут карту «Ещё одну!», возможно, вы не сможете собрать 7 карт, так как после карты «Ещё одну!» вы должны спасовать.



НЕСЧАСТЛИВАЯ 7

Отправьте в сброс все числовые карты и модификаторы, лежащие перед вами, и оставьте только эту семёрку. Если вы получили её при розыгрыше карты «Переверни 4», сначала сбросьте все остальные карты, а затем завершите действие карты «Переверни 4». Хорошие новости? Вы не можете перебрать при получении карты «Несчастливая 7».



СЧАСТЛИВОЕ 13

Если вы получили «Счастливое 13» — поздравляем! В нарушение правил вы можете иметь две карты 13 без перебора. Вы получите очки за обе карты, и обе они учитываются для бонуса «7 в ряд». Но будьте осторожны — если вы получите третью карту 13 это приведёт к перебору!

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

- Если открывается карта действия, она должна быть разыграна **немедленно**.
- Вы можете применять действие этих карт к любым игрокам, которые ещё не **перебрали**, включая и тех, кто уже спасовал. Если вы единственный активный игрок, вы должны применить эту карту к **себе**.
- Если вы спасовали и получили карту действия, вы **должны** разыграть её действие, но вы не возвращаетесь в игру в этом раунде.
- Карты действий **одноразовые** и сбрасываются после использования.



ЕЩЁ ОДНУ!

Передайте карту **любому** игроку. Он должен взять карту из колоды. Если это карта действия, он его разыгрывает. После этого он должен спасовать.



ОБМЕНЯЙ

Поменяйте местами **любые** две открытые карты, либо одну свою с другим игроком, либо карты между двумя другими игроками.



УКРАДИ

Украдите **любую** открытую карту на столе (кроме стопки сброса) и добавьте в свой ряд.



СБРОСЬ

Выберите одну карту у **любого** игрока. Он отправляет эту карту в сброс.



ПЕРЕВЕРНИ 4

Выберите **любого** игрока. Он должен взять следующие четыре карты, открывая их по одной.

ПРОДОЛЖЕНИЕ

Независимо от того, сколько карт осталось открыть, игрок останавливается, если он выложил «7 в ряд» или получил **перебор**. Эти четыре карты могут состоять из любых числовых карт, карт действий и модификаторов. Если открываются карты действий или модификаторы, они разыгрываются поочередно **ПОСЛЕ** того, как все четыре карты будут открыты, при условии, что игрок не получил перебор.

Если карты «Обменяй», «Укради» или «Сбрось» достаются игроку при первой раздаче карт в начале раунда и их невозможно разыграть, просто сбросьте эти карты.

КАРТЫ-МОДИФИКАТОРЫ



- Вы можете передать карту-модификатор любому игроку, не **перебравшему** карты, включая тех, кто спасовал. Если вы единственный, кто остался в игре, вы должны оставить модификатор **себе**.

- Модификаторы не являются числовыми картами и не учитываются в сборе «7 в ряд».
- Вы не можете получить перебор на картах-модификаторах. Также эти карты не могут уменьшить ваш результат в раунде ниже нуля.
- Модификаторы можно менять или сбрасывать.

КАРТА « $\div 2$ »

Разделите сумму всех числовых карт пополам (округляя вниз). Если есть другие модификаторы — сначала разделите, затем вычтите.

КАРТЫ ОТ «-2» до «-10»

Вычтите указанное на карте значение из суммы ваших числовых карт.

См. пример подсчёта очков на стр. 6.

*Листы для подсчёта очков,
видео, онлайн-приложение
для подсчёта и многое другое:*



RULESET EDITION 1



WITH A
VENGEANCE
NO ONE'S SAFE!

A GAME BY
**ERIC OLSEN &
ALYSSA SWATEK**

THE GREATEST CARD GAME OF ALL TIME!

THE OP CUSTOMER SERVICE
TEL: 1-888-876-7659 (TOLL-FREE)
EMAIL: CUSTOMERSERVICE@USAOPOLY.COM



AGES 8+
3+ PLAYERS
20 MIN.



Flip 7, The Op, and USAopoly are trademarks of USAopoly, LLC.,
Copyright © 2026 by USAopoly, LLC. All Rights Reserved. Designed
& manufactured by USAOPOLY, LLC. 5999 Avenida Encinas, Ste.150,
Carlsbad, CA 92008, USA. Vulcan Consulting, 38/39 Fitzwilliam
Square West, Dublin 2, D02 NX53, Ireland. ar@vulcanconsulting.eu
Esdevium Games Ltd t/a Asmodee UK, Templars Way, Bordon, GU35
9GQ, UK info@asmodee.co.uk, **MADE IN MEXICO CITY, MEXICO.**
Colors and parts may vary from those pictured.