

ИГРА
ЭРИКА ОЛЬСЕНА

8+ Лет
3+ Игроков

20 Мин



FLIP7™

ВЕЛИЧАЙШАЯ ИГРА ВСЕХ ВРЕМЁН!

ПРАВИЛА

ВИДЕОПРАВИЛА ЗДЕСЬ

Перевод и вёрстка: Serco



ЦЕЛЬ

В этой игре вам **первым нужно набрать 200 очков**, чтобы выиграть. Очки начисляются на основе общей числовой стоимости карт, лежащих перед вами. Чем ценнее карта, тем больше таких карт в колоде. Если вам удастся успешно **перевернуть 7 разных числовых карт** в свою линию, вы автоматически завершаете раунд для всех и получаете 15 бонусных очков. Однако, если вы вытянете вторую карту с тем же номером, что уже есть в вашей линии, вы проигрываете и выбываете из раунда, не набрав очков.

ВАЖНО

ЭТО СПЕЦИАЛЬНАЯ КОЛОДА
КАРТ.

В ней 12 карт с номером 12, 11 карт с номером 11, 10 карт с номером 10 и так далее до одной карты с номером 1; также есть одна карта с номером 0. Кроме того, в колоде есть несколько карт действий и модификаторов: "Переверни три", "Заморозь", "Вторая попытка" и "Модификаторы очков". При игре важно учитывать количество карт.

ЧИСЛОВЫЕ КАРТЫ

СОСТАВ: 94 КАРТЫ, ПРАВИЛА.



x12



x11



x10



x9



x8



x7



x6



x5



x4



x3



x2



x1



x1

**КАРТА С НУЛЕВЫМ
НОМЕРОМ НЕ ПРИНОСИТ
ОЧКОВ. - Однако она
увеличивает ваши шансы
на получение бонуса в виде
7 карт!**

КАРТЫ-МОДИФИКАТОРЫ ОЧКОВ



КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ



ЕСЛИ ВЫ ИГРАЕТЕ
БОЛЕЕ ЧЕМ В 18 ЧЕЛОВЕК,
МЫ РЕКОМЕНДУЕМ БРАТЬ
ВТОРУЮ КОЛОДУ.

КАК ИГРАТЬ

Подготовьте ручку и бумагу, чтобы вести счёт, пока вы набираете 200 очков! Используйте QR-код на обложке правил или на странице 11, чтобы получить доступ к распечатываемым таблицам счёта, видео, веб-приложению для подсчёта очков и многому другому.

Тщательно перетасуйте колоду и выберите игрока, который будет дилером в этом раунде.

По очереди дилер раздаёт одну карту лицевой стороной вверх каждому игроку, включая себя. Если при раздаче выпадает карта действия, остановите раздачу, чтобы применить её. После применения всех карт действий продолжайте раздачу, пока все не получат карту.

ВАЖНО!

Не у всех игроков будет числовая карта на этом этапе. У некоторых игроков может быть числовая или карта-модификатор, у других может не быть карт или даже три-четыре карты в зависимости от того, какие карты действия были разданы.

Смотрите карты действий и модификаторов на страницах 6-8

Дилер предлагает каждому игроку по очереди выбор: "Хит" (получить ещё одну карту) или "Остановиться" (завершить раунд и сохранить очки). Если вы выбираете "Хит", разместите числовые карты в одну линию, а карты модификаторов над ними, как показано на странице 5. Вы можете "Остановиться", пока перед вами есть карта.

+4 ДОП. ОЧКА



Остановитесь и заработайте очки! Или попытайтесь счастья и рискните всем!



*Число очков на картах:
 $11+5+12=28$ очков.
С бонусом $+4 = 32$ очка.*

После 4 раундов этот игрок выбрал "Хит" четыре раза. У него три числовые карты и одна карта модификатора очков. Если он выберет "Остановиться" в следующий раз, он завершит раунд с 32 очками.

ПОМНИТЕ

Карты действий или модификаторов не учитываются в бонусе за семь карт. Единственный способ получить бонус «Подкидной 7» - это иметь перед собой семь уникальных карт чисел лицевой стороной вверх.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Карты действий можно использовать на любого активного игрока, включая самого себя. Если вы единственный активный игрок в раунде, вы должны использовать действие на себя. Поместите эти карты над своими числовыми картами.

Что такое активный игрок? Если вы не проиграли и не решили "Остановиться", вы активный игрок!



ЗАМОРОЗЬ!

Игрок, получивший эту карту, сохраняет все набранные очки и выбывает из раунда.



ПЕРЕВЕРНИ ТРИ!

Игрок, получивший эту карту, должен взять следующие три карты, переворачивая их по одной.

Вне зависимости от количества оставшихся карт, остановитесь, если игрок сможет перевернуть 7 числовых карт или если проиграет. Все числовые карты, карты действий и модификаторы

считаются в составе трех необходимых карт. Если вытянется карта "Вторая попытка", её можно отложить и использовать позже. Если вытянется ещё одна карта "Переверни три" или "Заморозь", они применяются после того, как будут вытянуты все три карты (но только если игрок не проиграл).



ВТОРАЯ ПОПЫТКА!

Сохраните эту карту. Если игроку, у которого есть эта карта, выдадут дублирующую карту любого номера, сбросьте "Вторую попытку" и дублирующую карту.

Перед игроком может быть только одна карта "Вторая попытка". Если ему выдадут ещё одну такую карту, он должен передать её другому активному игроку. Если других активных игроков нет или если у всех уже есть такая карта, сбросьте "Вторую попытку". Кроме того, все карты "Вторая попытка" сбрасываются в конце раунда, даже если они не были использованы. Это может произойти, если игрок, который её вытянул, получил карту "Заморозь" или если ему удалось перевернуть 7 числовых карт.

КАРТЫ МОДИФИКАТОРЫ

Модификаторы это не числовые карты, и они не учитываются при достижении бонуса "Подкидной 7". На модификаторах нельзя проиграть. Вы можете завершить ход с одной картой модификатора и без числовых карт, и всё равно набрать эти очки, если это не карта "x2".



КАРТЫ ОТ +2 ДО +10

Добавьте указанное количество очков к сумме ваших числовых карт.

КАРТА x2

Удвойте очки за все ваши числовые карты.

Примечание: Сначала умножьте сумму ваших числовых карт на 2, затем добавьте очки от других карт модификаторов.

Как подсчитать баллы, см. на стр. 10-11

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд продолжается до тех пор, пока не будет выполнено одно из двух условий завершения:

1. Нет активных игроков, потому что все игроки либо проиграли, либо решили "Остановиться".

Примечание: Чтобы отметить себя неактивным игроком, переверните свои карты лицевой стороной вниз до конца раунда.



BUST!

2. Один игрок перевернул 7 разных числовых карт, что немедленно завершает раунд.

+15
50 HUS
10



РАССЧИТАЙТЕ БАЛЛЫ СЛЕДУЮЩИМ ОБРАЗОМ

1. Сложите значения числовых карт.



2. Если у вас есть множитель $\times 2$, удвойте



3. Добавьте любые дополнительные бонусы



4. Если вы перевернете 7 числовых карт, по



АЗОМ:

= 36

свой счет за раунд.

= 36 = 72



ые очки.

= 36 = 46



получите 15 бонусных очков.

+ 9 + 4 + 15 = 64



15
POINT
BONUS!



таблицы для печати,
видео, веб-приложение для
подсчета очков и многое
другое.

НАЧАЛО СЛЕДУЮЩЕГО РАУНДА

Отложите все карты вышедшие в раунд в сторону. Не замешивайте их обратно в колоду. Передайте оставшиеся в колоде карты по часовой стрелке, этот игрок становится новым дилером. Когда колода закончится, перетасуйте все отложенные карты, чтобы сформировать новую колоду. Если нужно перетасовать посреди раунда, оставьте все карты перед игроками на месте, даже если этот игрок проиграл и выбыл из раунда.

КОНЕЦ ИГРЫ

В конце раунда, когда хотя бы один игрок набрал 200 очков, победителем становится игрок с наибольшим количеством очков.

Пусть карты сложатся в вашу пользу!

Играете вдвоём или в одиночку? Попробуйте бросить себе вызов: сможете ли вы набрать 200 очков менее чем за 5 раундов?!

Версия правил 3.1



**A GAME BY
ERIC OLSEN**

**Величайшая карточная игра всех
времён!**

THE OP CUSTOMER SERVICE

TEL: 1-888-876-7659 (TOLL-FREE)

EMAIL: CUSTOMERSERVICE@USAOPOLY.COM



GAMES



@THEOPGAMES

TheOpGames.com



Flip 7, The Op and The Op logo are trademarks of USAopoly, Inc.,
Copyright © 2025 by USAopoly, Inc. All Rights Reserved. Designed &
manufactured by USAOPOLY, Inc. 5999 Avenida Encinas, Ste. 150,
Carlsbad, CA 92008, USA. **MADE IN JIAXING, ZHEJIANG, CHINA.**
Colors and parts may vary from those pictured.