

CARTES

Flip 7 : règle du jeu, cartes spéciales et calcul des points

Mis à jour le 23 octobre 2026

Règle de Flip 7 (Catch Up Games) : stop ou encore, doublon = 0, 7 numéros = +15, x2, Stop, Trois à la suite, Seconde Chance et partie en 200 points.

À ne pas confondre avec UNO Flip, une variante du UNO aux cartes recto verso. Cette fiche traite de Flip 7, un autre jeu de cartes.

Flip 7 est un jeu de cartes d'Eric Olsen, publié en France par Catch Up Games. Tout repose sur une question posée encore et encore : « stop ou encore ? ». Chaque carte retournée peut faire grimper votre score de la manche ou vous le faire perdre en entier. On y joue à partir de 3 joueurs, dès 8 ans, en 20 minutes environ, et la partie se gagne en 200 points.

Cette fiche reformule la règle française de Catch Up Games (PDF, 2024) et tranche les cas litigieux à l'aide de la FAQ de l'éditeur. En cas de doute, la notice de votre boîte fait foi.

Flip 7 en bref : 200 points pour gagner · stop ou encore à chaque carte · un numéro en double = 0 point pour la manche · 7 numéros différents = +15 et fin de la manche · le x2 ne double que les numéros.

Le matériel : 94 cartes

Type	Cartes	Quantité
Numéro	De 1 à 12, chaque valeur en autant d'exemplaires que son chiffre (un seul 1, deux 2... douze 12), plus un unique 0 qui ne rapporte aucun point	79
Bonus	x2, +2, +4, +6, +8 et +10	6
Spéciales	Stop, Trois à la suite et Seconde Chance, 3 exemplaires de chacune	9

Le 0 est bien une carte Numéro : il ne vaut rien, mais il compte pour réussir un Flip 7. Pour une très grande tablée, au-delà de 18 joueurs, l'éditeur conseille d'ajouter un second paquet.

Mise en place

- Mélangez les 94 cartes et posez le paquet face cachée au milieu de la table.
- Tirez au sort le joueur qui sera Donneur pendant la première manche.
- Préparez une feuille de score : les points s'additionnent de manche en manche jusqu'à 200.

Un tour : stop ou encore ?

Le Donneur fait le tour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre. Il commence par son voisin de gauche et finit par lui-même, et demande à chaque joueur encore dans la manche : stop ou encore ?

- Encore : le Donneur vous donne la carte du dessus, face visible. Un numéro que vous n'aviez pas encore rejoint votre ligne, et vous restez dans la manche.
- Numéro en double : vous sautez. Votre manche s'arrête là et vous ne marquez rien, pas même vos Bonus : un saut fait perdre aussi les Bonus de la manche. Couchez vos cartes face cachée : la table sait ainsi que vous êtes hors jeu.
- Stop : vous quittez la manche en gardant vos points. Couchez vos cartes face cachée : elles seront comptées à la fin de la manche.

- Bonus : posez-le à part, au-dessus de vos numéros. Un Bonus ne fait jamais sauter, mais il ne compte pas non plus parmi les 7 numéros d'un Flip 7.
- Carte Spéciale : son effet s'applique tout de suite (voir plus bas).

Il n'y a pas de distribution initiale. En revanche, un joueur qui n'a encore aucune carte devant lui ne peut pas dire stop : il reçoit forcément une carte (FAQ Catch Up Games).

Conseil de l'éditeur : alignez vos numéros devant vous pour repérer d'un coup d'œil ceux que vous possédez déjà.

Fin de la manche et Flip 7

La manche continue tant qu'il reste au moins un joueur en jeu. Elle s'arrête dans deux cas :

- tous les joueurs sont sortis, parce qu'ils ont dit stop, reçu un Stop ou sauté ;
- un joueur aligne 7 numéros différents, le 0 compris : c'est un Flip 7. Il met fin sur-le-champ à la manche de toute la table, et ce joueur gagne 15 points de plus.

Chaque joueur qui n'a pas sauté compte alors ses points et les ajoute à son total.

Comment compter les points

1. Faites la somme de vos cartes Numéro.
2. Avec la carte x2, multipliez cette somme par deux, et elle seule.
3. Ajoutez vos Bonus +2, +4, +6, +8 ou +10.
4. Ajoutez 15 points si vous avez réussi un Flip 7.

Le x2 ne double ni les Bonus ni les 15 points du Flip 7. La FAQ de l'éditeur donne deux repères : 7, 11, +8 et x2 font 44 points, soit $(7 + 11) \times 2 + 8$; avec seulement +2, +6 et x2, on marque 8 points, car le x2 n'a aucun numéro à doubler.

Trois exemples

- Léa a 3, 5, 9 et 12, la carte x2 et un +4 : $(3 + 5 + 9 + 12) \times 2 + 4 = 62$ points.
- Hugo réussit un Flip 7 avec 0, 1, 2, 4, 6, 9 et 12 : $34 + 15 = 49$ points.
- Inès a déjà un 8 et retourne un second 8 : elle saute et marque 0 point pour la manche, même si elle avait des Bonus.

Pour noter les manches, l'éditeur propose une feuille de score officielle (PDF de l'éditeur).

Les cartes Spéciales

C'est le joueur qui reçoit une carte Spéciale qui choisit sa cible, pas le Donneur (FAQ). S'il est le dernier encore dans la manche, il doit s'attribuer un Stop ou un Trois à la suite (FAQ).

Carte	Effet	Cas particuliers
Stop	Vous choisissez un joueur encore dans la manche, vous y compris. Il sort aussitôt et marquera ses points. Si vous êtes seul, vous devez vous le donner.	Reçu au premier tour, il peut viser un joueur qui n'a encore aucune carte (FAQ).
Seconde Chance	Gardez-la devant vous. Si vous re-tournez un numéro en double, la Seconde Chance et le nouveau numéro en double partent à la défausse ; le numéro que vous aviez déjà reste devant vous.	Une seule à la fois : une deuxième se donne à un autre joueur encore en manche qui n'en a pas, sinon elle est défaussée. Elle ne protège pas d'un Stop. L'utiliser termine votre tour (FAQ). Elle peut servir pendant un Trois à la suite (FAQ). Elle est défaussée en fin de manche, même inutilisée.
Trois à la suite	Vous choisissez un joueur encore dans la manche, vous y compris : il reçoit les trois cartes suivantes, une par une. On arrête plus tôt si ce joueur saute ou réussit un Flip 7.	Les cartes révélées comptent toutes parmi les trois, Bonus et Spéciales compris. Un Stop ou un Trois à la suite révélé est mis de côté et attribué une fois les trois cartes reçues. Si le joueur saute ou réalise un Flip 7, la FAQ de l'éditeur indique de défausser ces cartes sans effet (la notice imprimée de 2024 proposait de les donner à un autre joueur : mettez-vous d'accord avant la partie). Une Seconde Chance révélée n'est pas mise de côté : elle se pose ou se donne tout de suite (FAQ). Le Donneur reprend ensuite avec le joueur assis à gauche de celui à qui il avait distribué le premier Trois à la suite, et non de sa cible (FAQ).

Nouvelle manche et fin de partie

- Les cartes de la manche terminée vont sur une défausse, sans être remélangées dans le paquet.
- Le paquet restant va au voisin de gauche du Donneur, qui prend la main comme nouveau Donneur.
- Quand le paquet est épuisé, mélangez la défausse pour en refaire un. Si cela arrive en pleine manche, laissez en place les cartes posées devant les joueurs, même devant ceux qui ont sauté.
- La partie s'arrête à la fin d'une manche où au moins un joueur atteint ou dépasse 200 points. Le plus haut total l'emporte.
- En cas d'égalité en tête, jouez une manche de plus, et recommencez tant que l'égalité persiste : la partie doit désigner un gagnant unique (FAQ).

Conseils : quand s'arrêter ?

Plus un numéro est haut, plus il a d'exemplaires. Avec un 12 devant vous, il reste au plus 11 autres 12 dans un paquet de 94 cartes, alors qu'un 1 n'existe qu'en un exemplaire : une fois le 1 en main, aucun doublon n'est possible sur ce numéro. Plus votre ligne s'allonge, plus la carte suivante risque de tomber sur un numéro que vous avez déjà. Surveillez aussi les numéros déjà sortis : un 12 posé chez un adversaire est un 12 de moins dans le paquet.

C'est un calcul de probabilité, pas une stratégie officielle.

Éditions

Flip 7 Vengeance est une boîte distincte, avec ses propres règles, non traitées ici. Ne mélangez pas les deux notices.

FAQ : Flip 7

Comment calculer les points au Flip 7 ? Additionnez vos numéros, doublez cette somme si vous avez le x2, ajoutez vos Bonus, puis 15 points en cas de Flip 7. Exemple : 3, 5, 9 et 12 avec x2 et +4 donnent $(29 \times 2) + 4 = 62$ points.

Le x2 double-t-il les 15 points du Flip 7 ? Non. Le x2 ne double que les cartes Numéro, ni les Bonus ni les 15 points du Flip 7. La FAQ de l'éditeur donne 44 points pour 7, 11, +8 et x2.

Peut-on se donner un Stop à soi-même ? Oui, la FAQ de l'éditeur l'autorise, par exemple pour éviter qu'un adversaire vous envoie un Trois à la suite. C'est même obligatoire si vous êtes le dernier joueur encore dans la manche.

Que se passe-t-il avec la Seconde Chance ? Elle vous sauve d'un doublon : elle part à la défausse avec le nouveau numéro en double, le numéro que vous aviez resté devant vous et votre tour s'arrête là. Vous ne pouvez en garder qu'une, elle ne protège pas d'un Stop et elle est défaussée à la fin de la manche.

À combien de joueurs joue-t-on à Flip 7 ? À partir de 3 joueurs, et la notice ne fixe pas de maximum. Au-delà de 18 joueurs, l'éditeur conseille un second paquet.

Sources et liens cités

[règle française de Catch Up Games \(PDF, 2024\)](#)

[FAQ de l'éditeur](#)

[feuille de score officielle \(PDF de l'éditeur\)](#)