

FLIP 7

Un gioco di carte ispirato dal Tressette?



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 26/11/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Qualcuno dei lettori non ha mai sentito parlare del Tressette?

Buuuh... uscite subito da questo sito !!!!

Vi chiederete cosa c'entra il Tressette con la recensione di **Flip 7**, ma ve lo diciamo subito: c'è una vaga somiglianza nel sistema di gioco perché al vostro turno dovrete semplicemente dire "Carta" (rischiando di "sballare") oppure "Sto" (e accontentarvi dei punti acquisiti).

Flip 7 è stato portato sulle nostre tavole da **Ghenos Games** ed è stato ideato per 3-7 giocatori (da 8 anni in su) che vogliono iniziare allegramente la serata con una ventina di minuti di risate e sfottò (ma siate a pronti a prendervele anche voi, naturalmente!) prima di passare a qualcosa di più impegnativo.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco. La foto purtroppo non rende bene la realizzazione della confezione.[/caption]

Come avrete capito **Flip 7** è un gioco di carte che utilizza un mazzo di carte (nel formato 63x89 mm) divise in tre categorie:

- (1) – 79 carte “Numerate”: uno “0”, un “1”, due “2”, tre “3” e così via fino ai dodici “12”: in altre parole ci sono nel mazzo tante carte quant’è il numero stampato sopra;
- (2) – 9 carte “Azione” divise in tre tipi: 3 “Freeze” (di colore blu), 3 “Seconda Chance” (rosse) e 3 “Tre Carte” (gialle);
- (3) – 6 carte “Bonus” che aggiungono +2, +4, +6, +8, +10 Punti Vittoria (PV) al totale del giocatore, più una carta “x2” che raddoppia il valore della mano acquisita.

Le carte sono molto ben “decorate” e piacevoli da vedere: la scatola è di un colore verde riflettente, molto elegante. Consigliato l’utilizzo delle buste di protezione se pensate di utilizzare spesso il gioco.

Preparazione e gioco



Foto 2 – Esempio di distribuzione delle carte dopo i primi due “giri” in una partita con sei giocatori.

Preparare un tavolo di **Flip 7** richiede solo un minimo di pazienza per mescolare il mazzo delle 94 carte: i giocatori (da 3 a 18) si siedono attorno al tavolo e uno di essi viene nominato “mazziere” per la prima manche.

Il mazziere offre una carta al primo giocatore, poi prosegue in senso orario, dando sempre una carta (scoperta) a tutti, incluso sé stesso.

A partire dal secondo giro le cose cambiano: il mazziere infatti guarda il giocatore di turno e aspetta la sua risposta:

- (a) - se dice “Carta” gliene deve dare un’altra (sempre scoperta);
- (b) – se dice “Sto” il giocatore gira a faccia in giù tutte le sue carte (accontentandosi dei punti che ha accumulato) e non verrà più interpellato dal mazziere fino al termine della manche.

Nel primo caso si possono presentare diverse situazioni, e allora proviamo a vederle insieme.



Foto 3 – Il giocatore ha chiesto “Carta” ma ha ricevuto un... doppione, quindi sballa ed è fuori dal gioco per la manche in corso.

Se nel suo gioco ha una carta uguale a quella appena ricevuta il giocatore “sballa” ed è eliminato immediatamente, mentre le sue carte sono scartate.

Quindi prima di chiedere una nuova carta è bene considerare attentamente quelle già ricevute e chiedersi se vale la pena rischiare: nel caso dell’esempio che vi mostriamo nella Foto 3 qui sopra probabilmente il giocatore avrebbe dovuto fermarsi ed accontentarsi dei 27 punti acquisiti ($8+9+10$) perché è abbastanza facile che escano carte con lo stesso numero quando il valore va da 9 in su.



Foto 4 – Questa volta il giocatore utilizza la sua carta Azione per evitare di sballare.

Le cose cambiano di molto se il giocatore ha ricevuto la carta “Seconda Chance” (la vedete nella Foto 4 qui sopra) in un precedente turno: essa gli permette infatti di sfidare la sorte con una certa impunità perché se dovesse ricevere un doppione (come nell’esempio della foto) potrà sempre annullarlo giocando Seconda Chance.

En passant notate nella foto anche la carta Bonus arancione in alto a destra: essa aggiunge 6 PV al totale del giocatore (naturalmente solo se non sballa).



Foto 5 – Ahi ahi ahi ... il giocatore viene...congelato.

La partita a **Flap 7** si conclude solo quando uno o più giocatori, al termine di una manche, raggiungono o superano i 200 PV: e poiché questi PV si sommano al termine di ogni manche, ma solo per i giocatori che non sono “sballati”, ci sono un paio di “cattiverie” che gli avversari possono mettere in atto per rallentare chi ha più punti in quel momento.

Una di esse è la carta “Freeze” (che vedete nella Foto 5 qui sopra): essa deve essere assegnata immediatamente ad un giocatore ancora attivo e lo blocca completamente fino al termine della manche.

Le carte già giocate restano valide e vengono coperte, ad indicare che saranno conteggiate quando tutti avranno passato (o saranno sballati). Nel nostro esempio quindi il giocatore, pur avendo avuto la possibilità di chiedere altre carte per incrementare il suo bottino (visto che non correrebbe rischi eccessivi con quei numeri) deve accontentarsi dei suoi 24+2 PV. Notate anche qui la presenza di una carta Bonus arancione.

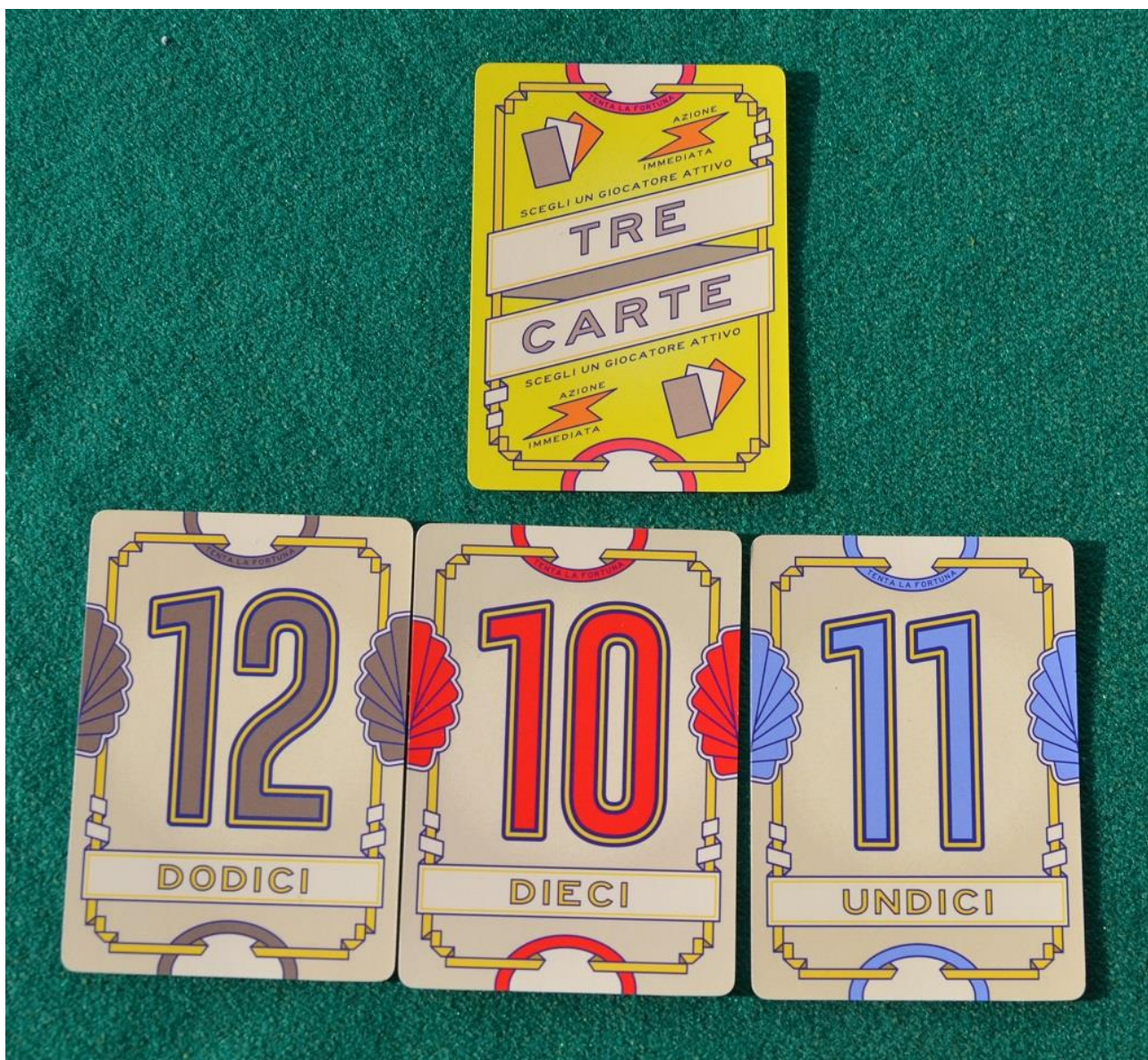


Foto 6 – E questa è la più subdola di tutte: la carta Azione gialla!

La carta Azione gialla è da prendere con le molle perché è veramente la più “cattiva” di tutte quelle utilizzate da **Flip 7**. Essa costringe il giocatore che la riceve a darla a qualcuno (che può essere lui stesso): la persona scelta deve allora pescare immediatamente tre carte dal mazzo, sperando di non essere costretto a sballare.

Il caso che vi abbiamo confezionato (su misura) nella Foto 6 è quello più pericoloso di tutti perché il giocatore (che magari già gongolava e si apprestava a dichiarare “Sto” al giro successivo) rischia davvero di saltare, dato che le tre carte che ha davanti sono quelle più presenti nel mazzo (ce ne sono infatti 33 su 94, più del 30%).

A volte però la carta gialla può diventare un’arma a doppio taglio perché è successo abbastanza spesso che il giocatore preso di mira in realtà non abbia ricevuto dopponi e, in qualche caso, ha fatto pure “Flip” (7 carte con numero diverso) guadagnando un bonus di 15 PV.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 7 – Tutte le carte Bonus del gioco.

Non c'è molto da dire sul come giocare al meglio con **Flip 7**, visto che non si possono utilizzare strategie particolari e si deve soltanto valutare (più o meno) il “rischio” in base alle carte che abbiamo già davanti a noi: è ovvio che con 3-4-5-6 possiamo chiedere “carta” un paio di volte senza troppa... paura, anche perché se eventualmente sballassimo in realtà perderemmo solo pochi punti.

Ma con due o tre carte dal 10 al 12 il consiglio sarebbe quello di “stare” ed accontentarsi... ma allora perché giocare a **Flip 7**? Il bello è proprio lì: prendere dei rischi ed esultare se la nuova carta si aggiunge al proprio gioco o maledire la cattiva sorte se invece arriva un doppione.

Non resta che prendere con filosofia ogni sberleffo e tenersi pronti a rendere la moneta agli altri quando si presenterà il caso... e state pur certi che si ripresenterà molto spesso!



Foto 8 – La scatola di Flip 7.

Commento finale

Flip 7 è il classico gioco da tirar fuori quando si vuole fare un po' di "caciara" oppure si cerca qualcosa di molto semplice che coinvolga tutti: potendo giocare fino a 18 persone ci sembra che il target sia quello giusto.

L'importante è non prendersela mai se le cose vanno male: non è raro vedere che la cattiva sorte si concentra su un giocatore, il quale poi, essendo in ritardo con i punti, è costretto a forzare un po' la mano col risultato di... "saltare" nuovamente fra i lazzi degli altri.

In questo caso bisogna continuare a sorridere e fare vedere che a voi non importa nulla se la sfortuna vi ha preso di mira... salvo poi uscire un attimo dalla stanza e lanciare una lunga sequela di male parole!

"Si ringrazia la ditta [GHENOS GAMES](#) per avere messo a nostra disposizione una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"