

# D O U B L E L U C K Y 7 L E B L O U D

**PREDICT. PLAY. OUTSMART.**  
FAST ROUNDS, SMART MOVES & BIG LAUGHS!



GAME RULES | SPIELANLEITUNG | RÈGLE DU JEU |  
REGLAS DEL JUEGO | HANDLEIDING



# DOUBLE LUCKY 7

## REGLAS DEL JUEGO

Mira tus cartas y evalúa tus posibilidades de ganar. Influye en tus oponentes, crea giros inesperados y llévalos al límite. Pero... ¿confiarás en la suerte con el Lucky Dice, o preferirás jugar tácticamente con el Escape Pawn? Con la estrategia adecuada, ganarás Double Lucky 7.

¿No te apetece leer las reglas? Mira el vídeo de explicación (5 minutos) en: [DoubleLucky7game.com/demo](https://DoubleLucky7game.com/demo)



ONLINE DEMO



## Double Lucky 7 - El juego base

### INTRODUCCIÓN

Double Lucky 7 es un juego para jóvenes y adultos, que se puede jugar con **2 a 7 jugadores**. La partida se juega en **7 o 14 rondas**. Cada ronda consta de una o varias **bazas**. En la primera ronda, cada jugador recibe 1 carta; en la segunda, 2 cartas; y así sucesivamente hasta la séptima ronda, en la que cada jugador juega con 7 cartas. La octava ronda también se juega con 7 cartas. A partir de la novena ronda, el número de cartas vuelve a disminuir: 6, 5, 4, 3, 2 y finalmente 1 carta en la ronda 14.



El objetivo del juego es **predecir correctamente cuántas bazas ganarás** en cada ronda colocando la ficha de apuesta correspondiente. Si tu predicción es correcta, obtienes puntos. Con la adición del **Lucky Wheel**, el juego se vuelve aún más sorprendente y desafiante.

### ¿CÓMO COMIENZA EL JUEGO?

Cada jugador recibe un juego de fichas de apuesta (0-7) de un color distinto. Un jugador anota los nombres de todos los participantes en la hoja de puntuación y toma las fichas de ronda negras. La ficha negra con la letra **D** es la ficha de repartidor.



El repartidor de la primera ronda se determina haciendo que cada jugador robe una carta; el más alto se convierte en repartidor inicial. El repartidor toma la ficha de repartidor, la coloca delante de sí, baraja las cartas y reparte 1 carta a cada jugador en el sentido de las agujas del reloj. Las cartas restantes se colocan boca abajo en un montón en el centro de la mesa. La carta superior de ese montón se da la vuelta y determina el **palo de triunfo**. La ficha de ronda con el número 1 se coloca al lado para indicar que en esta ronda hay 1 baza por ganar.

Los jugadores miran su carta y predicen si creen que ganarán la baza. El repartidor hace su predicción primero (colocando una ficha de apuesta de 0 o 1), seguido por los demás jugadores en el sentido de las agujas del reloj. En la primera ronda solo se puede predecir 0 o 1 baza. El último jugador tiene la ventaja de conocer todas las predicciones anteriores, pero también la desventaja de que **la suma total de las predicciones no puede ser igual al número de la ficha de ronda**. Esto significa que siempre habrá al menos un jugador cuya predicción no podrá cumplirse, garantizando que haya al menos un perdedor en cada ronda.

## ¿CÓMO GANAR UNA BAZA?

El repartidor juega la primera carta boca arriba, seguido por los demás jugadores en el sentido de las agujas del reloj:

- Debes jugar una carta del mismo palo que la del repartidor (**seguir el palo**)
- Si no tienes ese palo, puedes jugar una carta de otro palo.
- La carta más alta del palo del repartidor gana la baza.



Si se juega un **triumfo**, gana la carta de triunfo más alta. Una carta de triunfo solo se puede jugar si no tienes el palo pedido, pero no estás obligado a jugar triunfo. Un triunfo con valor 1 siempre vence a un 14 del palo del repartidor.

El **Joker** se puede jugar en cualquier momento y siempre gana la baza. Si el Joker se revela como carta de triunfo, en esa ronda no hay palo de triunfo fijo. En su lugar, todas las cartas jugadas por el repartidor cuentan como triunfos durante esa ronda.

## REPARTO DE PUNTOS

Una predicción correcta otorga **10 puntos + 2 puntos por cada baza ganada**.

- Ejemplo: predecir 0 y ganar 0 = 10 puntos.
- Ejemplo: predecir 2 y ganar 2 = 14 puntos.

Una predicción incorrecta otorga **0 puntos**, incluso si has ganado bazas. La **7ª ronda** (la ronda Double Lucky 7) es especial y los puntos cuentan doble.



## LAS SIGUIENTES RONDAS

Después de anotar los puntos, la ficha de repartidor pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Ese jugador coloca la ficha delante de sí y baraja todas las cartas.

- En la ronda 2, cada jugador recibe **2 cartas**; en la ronda 3 → 3 cartas, y así sucesivamente.
- Esto aumenta hasta un máximo de **7 cartas en las rondas 7 y 8**.
- A partir de la ronda 9, el número de cartas disminuye de nuevo hasta 1 carta en la ronda 14.

En cada ronda, el palo de triunfo se determina dando la vuelta a la carta superior del mazo (excepto si es el Joker). El palo de triunfo se aplica a todas las bazas de esa ronda. La ficha de ronda con el número 2 se coloca encima de la del 1 para indicar que hay 2 bazas en juego. La ficha de ronda siempre muestra el número de bazas posibles en esa ronda.

Cada jugador elige su táctica según sus cartas y el palo de triunfo.

**El repartidor predice primero**, seguido de los demás en sentido horario. El repartidor anterior es ahora el último en predecir y puede estar en desventaja, ya que la suma total de predicciones no puede ser igual al número de la ficha de ronda.

**El repartidor juega siempre la primera carta** (tras las predicciones), seguido de los demás en sentido horario. El ganador de la baza recoge las cartas y las coloca boca abajo junto a su ficha de apuesta, mostrando cuántas bazas predijo y ya ganó. Luego el repartidor juega la segunda carta, de nuevo seguido de los demás. Ganar puntos requiere siempre una mezcla de suerte y estrategia, considerando tus cartas, el palo de triunfo, las jugadas previas y las predicciones.

En la ronda 3, la ficha de repartidor vuelve a pasar, la ficha de ronda aumenta y cada jugador recibe 3 cartas. En cada ronda se añade una carta más, hasta un máximo de 7 en las rondas 7 y 8. La ronda 7, llamada Double Lucky 7, cuenta doble (máx. 48 puntos). A partir de la ronda 9, el número de cartas disminuye de nuevo y en cada ronda se retira también una ficha de ronda de la pila. En la ronda 14 solo se juega con 1 carta.

## ¿QUIÉN ES EL GANADOR?

Después de **7 o 14 rondas**, el jugador con más puntos gana la partida.

## VARIANTES DE JUEGO

El juego base también se puede jugar de dos maneras:

- **Partida corta:** Juega solo 7 rondas y luego decidid el ganador (incluyendo la 7ª ronda, que cuenta doble).
  - **Juego lúdico:** Inventad desafíos o penalizaciones divertidas para los perdedores de una ronda. Eso sí, tened cuidado con el consumo de alcohol al tomar chupitos, no corráis riesgos inútiles y jugad siempre de manera responsable.
- ¡Double Lucky 7 es ahora aún más emocionante! El Lucky Wheel añade dos nuevas formas de jugar:
- **Tactical Escape Mode:** Usa tu Escape Pawn una vez cada 7 rondas para reclamar una ventaja en el Lucky Wheel. Una vez elegida, esa opción queda bloqueada para los demás jugadores.
  - **Lucky Dice Mode:** ¡Deja que el azar decida! Lanza el dado especial de 8 caras para obtener una ventaja aleatoria. Si sale una opción ocupada, eres Double Lucky y eliges entre las restantes del Lucky Wheel.

Más variantes en [www.DoubleLucky7game.com](http://www.DoubleLucky7game.com)

## Double Lucky 7 - Expansión Lucky Wheel



### EXPLICACIÓN GENERAL

Cada jugador recibe un Escape Pawn del mismo color que sus fichas de apuesta. El Lucky Wheel se puede jugar de dos maneras:



#### Tactical Escape Mode

o en



#### Lucky Dice Mode

En una partida de 7 rondas, cada jugador **puede usar su Escape Pawn solo una vez**. En una partida de 14 rondas, cada jugador recupera su Escape Pawn después de la 7ª ronda, y la ronda 8 comienza con un tablero vacío. Cada jugador podrá entonces usar de nuevo su Escape Pawn una vez entre las rondas 8 y 14.

El primero que utilice su Escape Pawn o saque una opción al lanzar el dado bloquea esa opción para el resto de esa serie de 7 rondas. Coloca el Escape Pawn en la casilla elegida del Lucky Wheel para que quede claro qué opciones ya están usadas.

Si no usas ninguna opción del Lucky Wheel durante la partida, recibes **10 puntos de penalización**. Anótalo en la hoja de puntuación en el apartado de penalizaciones del jugador correspondiente. Si juegas 14 rondas y no usas tu Escape Pawn en ninguna de las dos mitades, pierdes 2× 10 puntos de tu puntuación final.

## TACTICAL ESCAPE MODE – ¡JUEGA TÁCTICO!

Después de repartir las cartas y de determinar el palo de triunfo, todos los jugadores hacen sus predicciones. Una vez que el último jugador ha terminado –justo antes de que el repartidor juegue su primera carta–, el repartidor pregunta al jugador a su izquierda si quiere usar su Escape Pawn. La pregunta continúa en sentido horario hasta que alguien use su Escape Pawn o todos pasen. Como máximo se puede usar **1 Escape Pawn por ronda**.

- El jugador que use su Escape Pawn lo coloca en una casilla libre del **Lucky Wheel**. Esa opción queda reservada solo para él: ningún otro jugador podrá usarla.
- En una partida de 7 rondas, solo puedes usar tu Escape Pawn una vez. En una partida de 14 rondas, todos los Escape Pawns se devuelven después de la 7ª ronda y la ronda 8 comienza con un tablero vacío.



**Consejo:** Usa tu Escape Pawn pronto para tener más opciones... o guárdalo para el momento decisivo.

## LUCKY DICE MODE – ¡DEJA QUE EL AZAR DECIDA!

- Usa el dado especial de 8 caras.
- Tras las predicciones y antes de la primera carta, el repartidor pregunta en sentido horario, empezando por el jugador a su izquierda, si alguien quiere tirar. Esto continúa hasta que alguien tire o todos pasen.
- El dado tiene **7 caras con ventajas** y **1 cara con una X**: un fallo. No obtienes ventaja esta vez, pero cuando vuelvas a poder tirar más tarde, tendrás una nueva oportunidad
- Si sacas una opción ya bloqueada, eres Double Lucky y puedes elegir libremente una opción disponible del Lucky Wheel.
- Coloca tu Escape Pawn en la opción obtenida del Lucky Wheel para bloquearla.



## LUCKY WHEEL OPTIONS - LAS 8 POSIBILIDADES



CHANGE BID TOKEN

### 1. Change Bid

Modifica la predicción de un jugador en +1 o -1 (también la tuya), incluso si la suma total resulta igual al número de la ronda. Los cambios imposibles no están permitidos: un jugador nunca puede predecir más bazas de las que hay en esa ronda, ni menos de 0.



PLAYER SWAP

### 2. Player Swap

Haz que dos jugadores intercambien todas sus cartas; puedes incluirte a ti mismo. Perfecto para crear situaciones divertidas, por ejemplo, intercambiando un jugador con una apuesta alta y otro con una apuesta baja, dando a ambos un gran desafío.



CHANGE DEALER

### 3. Change Dealer

Mueve la ficha de repartidor a otro jugador o a ti mismo. En la siguiente ronda sigue pasando en sentido horario como de costumbre. Así decides quién empieza y quién juega al final. Ambas posiciones pueden ofrecer ventajas inmediatas, o puedes planear con antelación para obtener ventaja en la ronda Double Lucky 7.



DOUBLE POINTS

### 4. Double Points

Duplica solo tus propios puntos en esta ronda. No está permitido en la 7ª ronda (ya que en esa ronda los puntos ya cuentan doble).



CHANGE TRUMP

### 5. Change Trump

Elige un nuevo palo de triunfo. Coloca tu Escape Pawn señalando hacia el color elegido en el tablero. La carta de triunfo previamente revelada del mazo en el centro se vuelve a poner boca abajo para que ya no sea visible.



EXTRA CARD

### 6. Extra Card

Roba la siguiente carta (debajo de la de triunfo) y colócala boca arriba delante de ti. Puedes jugarla en cualquier momento de tu turno o decidir no usarla. Esta carta está exenta de la regla de seguir el palo: no estás obligado a jugarla, incluso si se pide ese palo.



NO TRUMP

### 7. No Trump

En esta ronda no hay palo de triunfo. Solo la regla de seguir el palo sigue siendo obligatoria. La carta más alta del palo jugado por el repartidor gana la baza, a menos que se juegue un Joker, que siempre gana.



### 8. Unlucky (X)

Si sacas la cara con una X, no ocurre nada. Simplemente pierdes tu ventaja en esa ronda. Cuando más tarde vuelvas a poder lanzar, tendrás una nueva oportunidad.

## Resumen Rápido

**Objetivo:** Predecir en cada ronda cuántas bazas ganarás colocando la ficha de apuesta correcta.

### Modos de juego:

#### • Classic mode

Repartir → Predecir → Jugar bazas → Contar puntos. El repartidor predice primero y juega la primera carta. El Joker siempre gana. Es obligatorio seguir el palo; solo se juega triunfo si no lo tienes. La 7ª ronda cuenta doble.

#### • Tactical Escape Mode

Usa tu Escape Pawn una vez cada 7 rondas para reclamar una ventaja. Esa opción queda bloqueada para los demás.

#### • Lucky Dice Mode

Lanza el dado de 8 caras para obtener una ventaja aleatoria. Si sacas una opción ya bloqueada, eres *Double Lucky* y eliges libremente entre las opciones disponibles.

### Preparación de la partida:

- Decidid de antemano si vais a jugar 7 o 14 rondas y en qué modo de juego.
- Cada jugador toma fichas de apuesta (0-7) de un color.
- Anotad los nombres en la hoja de puntuación y poned las fichas de ronda negras.
- Coloca la ficha redonda 1 en centro; indica el número de cartas y bazas de la 1ª ronda.
- Determinad el repartidor robando una carta cada uno; la más alta será el primer repartidor.

### Desarrollo de una ronda:

- El repartidor baraja y reparte tantas cartas como indica la ficha de ronda.
- Voltee la carta superior para determinar el palo de triunfo (Joker = el repartidor elige).
- El repartidor predice primero, luego los demás en sentido horario.
- El último jugador no puede hacer que el total de las predicciones sea igual a la ficha de ronda.

### Desarrollo de una baza:

- El repartidor juega la primera carta los demás siguen en el sentido de las agujas del reloj.
- Es obligatorio seguir el palo; triunfo solo si no tienes ese palo.
- La carta más alta del palo inicial gana; si se juegan triunfos, gana el triunfo más alto. El Joker siempre gana.
- El ganador de la baza coloca las cartas boca abajo junto a su ficha de apuesta. Si quedan cartas, se juega la siguiente baza; si no, la ronda termina.

### Puntuación:

- Predicción correcta = **10 puntos + 2x número de bazas ganadas.**
- Predicción incorrecta = 0 puntos.
- 7ª ronda = puntos dobles.
- Restad los puntos de penalización si los hubiera.
- Tras 7 o 14 rondas, el jugador con más puntos gana la partida.

**Consejo:** Mira el vídeo de explicación con el código QR y empieza a jugar en solo 5 minutos.



## Game Setup at a Glance

Everything in place for the perfect game night

# Double Lucky 7 - High Rollers Club

Exclusive to legendary winners scoring 140 or higher



	DATE	NAME WINNER	SCORE
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			

# DOUBLE LUCKY 7

SCAN AND PLAY



[www.doublelucky7game.com](http://www.doublelucky7game.com)

20 - 40  
MIN

2 - 7  
PLAYERS

14+  
AGE

