

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



RÈGLE DU JEU

Regarde tes cartes et évalue tes chances de victoire. Influence tes adversaires, crée des retournements inattendus et rends-les fous.

Mais... vas-tu laisser le hasard décider avec le Lucky Dice, ou préfères-tu jouer de manière tactique avec l'Escape Pawn ? Avec la bonne stratégie, tu remporteras Double Lucky 7 !

Pas envie de lire les règles ?

Regarde la vidéo d'explication (5 min) sur :

DoubleLucky7game.com/demo



ONLINE DEMO



Double Lucky 7 - Le jeu de base

INTRODUCTION

Double Lucky 7 est un jeu pour petits et grands, jouable de **2 à 7 joueurs**. La partie se joue en **7 ou 14 manches**. Chaque manche est composée d'un ou plusieurs **coups**. Lors de la première manche, chaque joueur reçoit 1 carte, à la deuxième manche 2 cartes, et ainsi de suite jusqu'à la septième manche où chacun joue avec 7 cartes. La huitième manche se joue également avec 7 cartes, puis le nombre de cartes diminue de nouveau : 6, 5, 4, 3, 2 et enfin 1 carte à la 14e manche.



L'objectif du jeu est de **prédire correctement le nombre de coups que tu remporteras à chaque manche**, en posant le jeton de mise correspondant. Si ta prédiction est correcte, tu marques des points. Avec l'ajout du **Lucky Wheel**, le jeu devient encore plus surprenant et stratégique.

COMMENT COMMENCER LA PARTIE ?

Chaque joueur reçoit une série de jetons de mise (0-7) d'une couleur distincte. Un joueur inscrit les noms de tous les participants sur le bloc de score et prend les jetons de manche noirs. Le jeton noir avec la lettre **D** est le jeton de donneur.



Le donneur de la première manche est désigné : chacun tire une carte, le plus haut prend le rôle de donneur. Le donneur prend le jeton de donneur, le pose devant lui, mélange les cartes et distribue 1 carte à chaque joueur, dans le sens horaire. Les cartes restantes forment une pioche au centre de la table ; on retourne la carte du dessus qui détermine la **couleur atout**. Le jeton de manche portant le chiffre 1 est placé à côté : il y a donc 1 coup à gagner dans cette manche.

Les joueurs regardent leur carte et prédisent s'ils pensent remporter le coup. Le donneur annonce sa prédiction en premier (0 ou 1), puis les autres joueurs suivent dans le sens horaire. Lors de la première manche, on ne peut prédire que 0 ou 1 coup. Le dernier joueur a l'avantage de connaître toutes les mises déjà posées, mais aussi l'inconvénient que **la somme des prédictions ne peut pas être égale au chiffre du jeton de manche**. Ainsi, il y a toujours au moins un perdant.

COMMENT GAGNER UN COUP ?

Le donneur joue la première carte face visible, puis les autres joueurs posent leur carte dans le sens horaire:

- Tu dois jouer une carte de la même couleur que celle jouée par le donneur (**fournir la couleur**).
- Si tu n'as pas cette couleur, tu peux jouer une autre couleur.
- La carte la plus haute de la couleur du donneur remporte le coup.



Si un **atout** est joué, c'est la carte d'atout la plus haute qui l'emporte. Un atout ne peut être joué que si tu n'as pas la couleur demandée, mais tu n'es pas obligé de couper. Un atout de valeur 1 bat donc un 14 de la couleur demandée. Le **Joker** peut être joué à tout moment et gagne toujours le coup. Si le Joker est retourné comme carte d'atout, il n'y a pas de couleur atout fixe pour cette manche. À la place, toutes les cartes jouées par le donneur comptent comme des atouts.

RÉPARTITION DES POINTS

Une prédiction correcte rapporte **10 points + 2 points pour chaque pli remporté**.

- Exemple : prédire 0 et en gagner 0 = 10 points.
- Exemple : prédire 2 et en gagner 2 = 14 points.

Une prédiction incorrecte rapporte **0 point**, même si tu as remporté des plis. La **7e manche** (la manche Double Lucky 7) est spéciale : les points comptent double.



LES MANCHES SUIVANTES

Après avoir noté les scores, le jeton de donneur passe au joueur suivant dans le sens horaire. Ce joueur place le jeton de donneur devant lui et mélange toutes les cartes.

- En manche 2, chaque joueur reçoit **2 cartes** ; en 3 → 3 cartes, et ainsi de suite.
- Cela monte jusqu'à un maximum de **7 cartes en manches 7 et 8**.
- À partir de la manche 9, le nombre de cartes diminue de nouveau jusqu'à 1 carte à la 14e manche.

À chaque manche, la couleur atout est déterminée en retournant la carte du dessus de la pioche (sauf si c'est le Joker). La couleur atout est valable pour tous les coups de la manche. Le jeton de manche portant le chiffre 2 est placé sur celui du 1 pour indiquer qu'il y a 2 coups à gagner. Le jeton de manche indique donc toujours le nombre de coups en jeu.

Chaque joueur choisit sa tactique en fonction de ses cartes et de la couleur atout. Le **donneur fait sa prédiction en premier**, puis les autres joueurs dans le sens horaire. L'ancien donneur est désormais le dernier à prédire et peut être désavantagé, car la somme totale des prédictions ne peut pas être égale au chiffre du jeton de manche.

Le donneur joue toujours la première carte (après toutes les prédictions), suivi des autres joueurs dans le sens horaire. Le gagnant du coup ramasse les cartes et les place face cachée à côté de son jeton de mise, de façon à ce qu'il soit toujours visible combien de coups il/elle a prédits et déjà remportés. Ensuite, le donneur joue la deuxième carte, à nouveau suivi des autres joueurs. Marquer des points exige toujours un mélange de chance et de stratégie, en tenant compte de ses propres cartes, de l'atout, des coups déjà joués et des prédictions.

En manche 3, le jeton de donneur passe encore, le jeton de manche est augmenté et chacun reçoit 3 cartes. Chaque manche ajoute une carte, jusqu'à un maximum de 7 cartes aux manches 7 et 8. La 7e manche, appelée Double Lucky 7, compte double (score max. 48 points). À partir de la manche 9, le nombre de cartes diminue à nouveau, et un jeton de manche est retiré à chaque tour. En manche 14, il ne reste plus qu'1 carte à jouer.

QUI EST LE GAGNANT ?

Après 7 ou 14 manches, le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

VARIANTES DE JEU

Le jeu de base peut se jouer de deux façons :

- **Partie courte:** Joue seulement 7 manches, puis désignez le gagnant (y compris la 7e manche qui compte double).
- **Jeu ludique :** Inventez vous-même des gages amusants pour les perdants d'une manche. Faites toutefois attention à la consommation d'alcool lors de prises de shots, ne prenez pas de risques inutiles et jouez toujours de manière responsable.

Double Lucky 7 est maintenant encore plus passionnant !
Le Lucky Wheel ajoute deux nouvelles façons de jouer :

- **Tactical Escape Mode:** Utilise une fois toutes les 7 manches ton Escape Pawn pour réclamer un avantage sur le Lucky Wheel. Une fois choisi, cet avantage est bloqué pour les autres joueurs.
- **Lucky Dice Mode:** Laisse le sort décider ! Lance le dé spécial pour obtenir un avantage ou un inconvénient aléatoire. Si tu tombes sur une option déjà utilisée, tu es *Double Lucky* et peux choisir toi-même parmi les options restantes sur le Lucky Wheel.

D'autres variantes sont disponibles sur www.DoubleLucky7game.com

Double Lucky 7 - Extension Lucky Wheel



EXPLICATION GÉNÉRALE

Chaque joueur reçoit un Escape Pawn de la même couleur que ses jetons de mise. Le Lucky Wheel peut se jouer de deux manières :



Tactical Escape Mode

ou



Lucky Dice Mode

Dans une partie de 7 manches, chaque joueur peut **utiliser son Escape Pawn au maximum une seule fois**. Dans une partie de 14 manches, chaque joueur récupère son Escape Pawn après la 7e manche et la manche 8 commence avec un plateau vidé. Chaque joueur pourra alors de nouveau utiliser son Escape Pawn au maximum une fois entre les manches 8 et 14.

Celui qui est le premier à utiliser son Escape Pawn ou à tirer une option au dé bloque cette option pour la série de 7 manches en cours. Place l'Escape Pawn sur la case choisie du Lucky Wheel pour que chacun voie quelles options sont déjà utilisées.

Si tu n'utilises aucune option du Lucky Wheel pendant la partie, tu reçois **10 points de pénalité**. Inscris cela en bas du bloc de score dans la case « Pénalités » du joueur concerné. Si tu joues 14 manches et que tu n'utilises pas ton Escape Pawn ni dans la première moitié ni dans la seconde, tu perds 2x 10 points de pénalité sur ton score final.

TACTICAL ESCAPE MODE – JOUE TACTIQUE !

Après la distribution des cartes et la détermination de la couleur d'atout, tous les joueurs font leurs prédictions. Une fois que le dernier joueur a terminé – juste avant que le donneur joue la première carte – le donneur demande au joueur à sa gauche s'il veut utiliser son Escape Pawn. La question continue dans le sens horaire jusqu'à ce qu'un Escape Pawn soit utilisé ou que tout le monde passe. **Un seul Escape Pawn peut être utilisé par manche.**

- Le joueur qui utilise son Escape Pawn le place sur une case libre du **Lucky Wheel**.
- Cette option est alors réservée pour lui – aucun autre joueur ne pourra l'utiliser.
- Tu peux utiliser ton Escape Pawn une fois toutes les 7 manches. Dans une partie de 14 manches, tous les Escape Pawns sont rendus après la 7e manche et la manche 8 reprend sur un plateau vide.

Astuce : utilise ton Escape Pawn tôt pour avoir plus de choix, ou garde-le pour le moment décisif !



LUCKY DICE MODE – LE HASARD DÉCIDE !

- Utilise le dé spécial à 8 faces.
- Après les prédictions et avant la première carte, le donneur demande dans le sens horaire, en commençant par le joueur à sa gauche, si quelqu'un veut lancer le dé. Cela continue jusqu'à ce qu'un joueur lance ou que tout le monde passe.
- Le dé a **7 faces avec des avantages** et **1 face avec un X : un échec**. Tu n'obtiens aucun avantage cette fois, mais lorsque tu pourras relancer plus tard, tu auras une nouvelle chance.
- Si tu obtiens une option déjà bloquée, tu es Double Lucky et peux choisir librement une option disponible sur le Lucky Wheel.
- Place ton Escape Pawn sur l'option obtenue du Lucky Wheel pour la bloquer.



LUCKY WHEEL OPTIONS - LES 8 POSSIBILITÉS



CHANGE BID TOKEN

1. Change Bid

Modifie la prédiction d'un joueur de +1 ou -1 (y compris la tienne), même si la somme totale devient ainsi égale au numéro de manche. Les situations impossibles ne sont pas autorisées : un joueur ne peut jamais prédire plus de plis qu'il n'en existe dans la manche, ni moins de 0.



PLAYER SWAP

2. Player Swap

Fais échanger les mains de deux joueurs – tu peux aussi t'inclure dans l'échange. C'est idéal pour créer des situations amusantes, par exemple en échangeant la main d'un joueur ayant une prédiction élevée avec celle d'un joueur ayant une prédiction faible. Ainsi, tu mets simultanément deux joueurs au défi.



CHANGE DEALER

3. Change Dealer

Déplace le jeton de donneur vers un autre joueur, ou vers toi-même. À la manche suivante, le jeton de donneur continue de passer normalement dans le sens horaire. Tu influences ainsi qui commence et qui joue en dernier. Les deux positions peuvent offrir un avantage immédiat, ou tu peux planifier à l'avance pour bénéficier d'un avantage dans la manche Double Lucky 7.



DOUBLE POINTS

4. Double Points

Double uniquement tes propres points lors de cette manche. Non autorisé à la 7e manche (puisque celle-ci compte déjà double).



CHANGE TRUMP

5. Change Trump

Choisis une nouvelle couleur atout. Place ton Escape Pawn en direction de la couleur choisie sur le plateau. La carte atout précédemment retournée dans la pioche au centre est reposée face cachée afin qu'elle ne soit plus visible.



EXTRA CARD

6. Extra Card

Pioche la carte suivante (sous la carte d'atout) de la pioche et pose-la face visible devant toi. Tu peux la jouer à tout moment pendant ton tour, ou décider de ne pas l'utiliser. Cette carte est exempte de la règle du "fournir la couleur" : même si cette couleur est demandée et que tu ne l'as pas en main, tu n'es pas obligé de jouer cette carte.



NO TRUMP

7. No Trump

Dans cette manche, il n'y a aucune couleur atout. Seule la règle du "fournir la couleur" reste obligatoire. La carte la plus haute de la couleur jouée par le donneur remporte le pli – sauf si un Joker est joué, auquel cas le Joker gagne toujours.



8. Unlucky (X)

Si tu tires la face X, il ne se passe rien. Tu perds simplement ton avantage pour cette manche. Lorsque tu pourras relancer plus tard, tu auras une nouvelle chance.

Résumé rapide

Objectif : prédire à chaque manche combien de plis tu vas remporter en posant le jeton de mise correspondant.

Modes de jeu :

• Classic mode

Distribuer les cartes → Faire les prédictions → Jouer les plis → Compter les points. Le donneur commence par prédire et jouer la première carte. Le Joker gagne toujours. Suivez la couleur ; atout seulement si vous ne l'avez pas. La 7e manche vaut double.

• Tactical Escape Mode

Utilise ton Escape Pawn 1x par série de 7 manches pour réclamer un avantage. L'option choisie est ensuite bloquée pour les autres.

• Lucky Dice Mode

Lance le dé spécial à 8 faces pour un avantage aléatoire. Si tu tires une option prise, tu es Double Lucky et choisis librement.

Préparation de la partie :

- Décidez à l'avance si vous jouez 7 ou 14 manches et quel mode de jeu vous choisissez.
- Chaque joueur prend les jetons de mise (0-7) d'une couleur.
- Notez les noms des joueurs sur le bloc de score et placez les jetons de manche noirs.
- Placez le jeton 1 au centre : il indique cartes et plis de la 1re manche.
- Déterminez le donneur en tirant une carte chacun ; la plus haute devient donneur.

Déroulement d'une manche :

- Le donneur mélange et distribue autant de cartes que le chiffre indiqué par le jeton de manche.
- La carte du dessus détermine l'atout (Joker = le donneur choisit).
- Le donneur fait sa prédiction en premier, puis les autres joueurs dans le sens horaire.
- Le dernier joueur ne peut pas faire que la somme des prédictions égale le jeton de manche.

Déroulement d'un pli :

- Le donneur joue la première carte, les autres suivent dans le sens horaire.
- **Jouez toujours la couleur du donneur ; atout seulement si vous ne l'avez pas.**
- La plus haute carte de la couleur demandée gagne ; si atouts, le plus haut atout l'emporte. Le Joker gagne toujours.
- Le gagnant du pli place les cartes face cachée à côté de son jeton de mise.
- S'il reste des cartes, on joue le pli suivant ; sinon la manche se termine.

Comptage des points :

- Prédiction correcte = **10 points + 2x le nombre de plis remportés.**
- Prédiction incorrecte = 0 point.
- 7e manche = points doublés.
- Déduisez les éventuelles pénalités.
- Après 7 ou 14 manches, le joueur avec le plus de points gagne la partie.

Astuce : regarde la vidéo d'explication via le QR-code et commence à jouer en moins de 5 minutes !



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

20 - 40
MIN

2 - 7
PLAYERS

14+
AGE

