



RÈGLE DU JEU

Double Lucky 7 est un jeu pour 2 à 7 joueurs, petits et grands. Il se joue en 7 ou 14 manches.

Chaque manche comprend un ou plusieurs coups. À la première manche, 1 seule carte est distribuée par joueur, à la deuxième manche 2 cartes, et ainsi de suite jusqu'à la septième manche, au cours de laquelle chaque joueur joue avec 7 cartes. Ensuite, la huitième manche se joue également avec 7 cartes, tandis qu'aux manches suivantes on revient à 6, 5, 4, 3, 2 et 1 carte par joueur.

Le but du jeu pour chaque joueur est de parier le nombre juste de coups qu'il/elle va gagner à chacune des manches, en indiquant cela par un chiffre sur le jeton de mise. Le joueur qui a misé juste marque des points, et peut gagner le Double Lucky 7 !

Vous n'avez pas envie de lire cette règle du jeu ?
Regardez donc la vidéo d'explication du jeu (3 min):
DoubleLucky7game.com/demo.




ONLINE DEMO


CONTENU DE LA BOÎTE :

- 7 ensembles de **jetons de mise** colorés (0 à 7)
- 1 jeu de **jetons de manche** noirs (de 1 à 7)
- 1 jeton de **donneur** (D)
- 1 bloc-notes de score
- 1 Jeu de cartes à jouer numérotées de 1 à 14 (en 4 couleurs)
- 1 Joker



DÉBUT DU JEU

Chaque joueur prend un ensemble de jetons de mise d'une certaine couleur, portant les chiffres de 0 à 7. Un des joueurs enregistre les noms de tous les participants de gauche à droite sur le bloc-notes de score pour comptabiliser les points, et se munit des jetons de manche noirs. Ces jetons noirs indiquent le nombre de cartes à donner à chaque manche. Le jeton noir avec la lettre D  indique qui est le donneur à chaque manche. Le donneur de la première manche est déterminé en demandant à chaque joueur de tirer une carte du jeu ; celui/celle qui tire la carte la plus élevée devient le donneur.


Le donneur place le jeton D devant lui et mélange les cartes. Le donneur distribue ensuite une carte à chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les cartes restantes sont placées face cachée au milieu de la table, la carte du dessus face visible, pour déterminer la « couleur atout ». A côté du tas de cartes, on place aussi le jeton de manche noir portant le chiffre 1 , pour indiquer que cette manche comporte 1 coup.

Les joueurs regardent la carte reçue sans la montrer aux autres joueurs et parient individuellement s'ils pensent gagner ce coup. Le donneur est le premier à annoncer son pari, en plaçant devant lui un jeton de mise portant un 0 ou un 1. Étant donné qu'une seule carte est jouée à la première manche, le donneur peut parier uniquement s'il gagnera 0 ou 1 coup. Les autres joueurs annoncent ensuite leurs paris (dans le sens des aiguilles d'une montre). Le dernier joueur a un avantage, puisque tous les autres joueurs ont fait connaître leurs paris, mais aussi un inconvénient parce que la somme de tous les paris ne doit pas être égale au chiffre sur le jeton de manche. Pour cette raison, le dernier joueur ne peut pas toujours parier ce qu'il souhaiterait ; donc, à chaque manche, il y a au moins un perdant sans points.

COMMENT GAGNER UN « COUP » ?

Une fois que chaque joueur a affiché son pari, le donneur est le premier à poser sa carte sur la table, face visible. Cette carte a une couleur et un numéro. Ensuite, le joueur à gauche du donneur pose sa carte, suivi du joueur 3 et ainsi de suite. Le jeu suit toujours le sens des aiguilles d'une montre. Il est obligatoire de jouer une carte de la même couleur que celle du donneur (la couleur demandée). Seulement si un joueur n'a pas cette couleur, il peut jouer une carte de couleur différente. En principe, le joueur qui gagne est celui qui a joué la carte la plus élevée dans la couleur jouée par le donneur.

Quand on joue atout (dans la couleur de la carte retournée en fin de donne), la carte atout au nombre le plus élevé gagne. Donc, on peut jouer une carte atout uniquement si l'on ne peut pas suivre la couleur demandée avec ses autres cartes. Une carte avec le numéro 1 dans la couleur atout gagne donc contre la carte avec le numéro 14 dans la couleur demandée par le donneur.


Le jeu comprend également un JOKER . Cette carte peut toujours être utilisée, quelle que soit la situation, et gagne toujours le coup. Si un joker est retourné comme carte atout, le donneur choisit la couleur atout. Comme aide-mémoire, une carte de la couleur atout choisie est alors placée sur le reste des cartes. Le donneur peut bien sûr d'abord regarder ses propres cartes pour choisir la couleur atout la plus favorable.

COMMENT SONT ATTRIBUÉS LES POINTS ?

Un pari juste rapporte 10 points, plus 2 fois le nombre de coups prédits et remportés. Par exemple, un joueur qui a parié 0 et ne gagne aucun coup, marque 10 points. Un joueur qui a parié 2 coups et a vraiment gagné 2 coups, obtient 14 points dans cette manche. Un pari incorrect, même en cas de coup gagné, ne rapporte aucun point.

Dans le jeu Double Lucky 7, la manche 7 est spéciale parce qu'elle rapporte le double de points.

DÉROULEMENT DES MANCHES SUIVANTES

Une fois les points notés, la manche suivante peut commencer. À la 2ème manche, le donneur passe le jeton D au joueur suivant à sa gauche. Ce joueur place le jeton D devant lui et mélange toutes les cartes. Maintenant, il/elle distribue 2 cartes par joueur : tout d'abord, chaque joueur reçoit la première carte, puis chacun(e) une deuxième carte. Les cartes restantes sont placées face cachée au milieu de la table, et le donneur retourne la carte du dessus. Cette carte détermine la couleur atout pour cette manche. Dans le même temps, le jeton de manche noir portant le numéro 2  est placé sur le numéro 1, pour indiquer que 2 coups peuvent être remportés pendant cette manche.

Tous les joueurs regardent leurs cartes et déterminent leur tactique en tenant compte de la couleur atout.

Le nouveau donneur est le premier à annoncer son pari, suivi des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui était le donneur à la première manche est maintenant le dernier joueur ; il peut être désavantagé pour parier, parce que la somme de tous les paris individuels ne doit pas être égale au nombre sur le jeton de manche.

Une fois que chaque joueur a annoncé son pari, le donneur pose sa première carte face visible devant lui, suivi du joueur 2, puis du joueur 3, et ainsi de suite.

Une fois que tous les joueurs ont joué leur première carte, on détermine qui a remporté le coup. Le joueur gagnant recueille les cartes jouées et les place face cachée à côté de son jeton de mise, pour qu'il soit clair pour tout le monde sur combien de coups il a misé et combien il en a déjà remporté.

Le donneur joue ensuite sa deuxième carte, suivi des autres joueurs. Pour marquer des points à chaque manche, il faut combiner chance et tactique, en tenant compte de ses propres cartes, des cartes jouées par les autres joueurs, de la couleur atout et des paris annoncés.

À la 3ème manche, le jeton de donneur D se décale d'un joueur dans le sens des aiguilles d'une montre, un jeton de manche est ajouté, et chaque joueur reçoit 3 cartes. À chaque manche, chaque joueur reçoit 1 carte de plus qu'à la manche précédente, avec un maximum de 7 cartes en 7ème et 8ème manches. À la 7ème manche a lieu le Double Lucky 7 : les points sont multipliés par deux (le score d'origine fois 2, donc au maximum 48 points). Après la 8ème manche, chaque joueur reçoit 1 carte de moins à chaque manche. Aussi, on retire à chaque manche un jeton noir de la pile au milieu, pour que tout le monde puisse voir clairement combien de coups peuvent être réalisés à chaque manche. À la 14ème manche, la donne est d'une seule carte par joueur.

QUI GAGNE ?

Après 14 manches jouées, tous les points sont additionnés et le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

VARIANTES DU JEU

Une version écourtée de Double Lucky 7 se joue en 7 manches au maximum. Après la 7ème manche qui compte double, le gagnant est déterminé.

Si les circonstances le permettent, Double Lucky 7 peut également être utilisé pour demander une compensation ludique aux adversaires qui perdent une manche. Mais prudence en cas de consommation d'alcool, en particulier en shots : ne prenez pas de risques inutiles. Jouez toujours de manière responsable.

Pour d'autres variantes du jeu, voir www.DoubleLucky7game.com.

RÈGLE DU JEU DOUBLE LUCKY 7 EN BREF

But de jeu: Pariez votre nombre de coups gagnants à chaque manche, en misant avec le bon jeton.

Attention ! Il faut obligatoirement jouer la couleur demandée avant de pouvoir passer à la couleur atout ou à une autre couleur. Sauf en cas de joker.

DÉBUT DU JEU :

- Chaque joueur prend un ensemble de jetons de mise d'une certaine couleur, portant les chiffres de 0 à 7.
- Noter les noms des joueurs sur le bloc-notes de score et se munir des jetons de manche noirs.
- Placer le jeton noir portant le numéro 1 au milieu de la table. Le chiffre indique à chaque manche le nombre de coups et le nombre de cartes à distribuer par joueur.
- Le donneur est tiré au sort : le joueur qui tire la carte la plus élevée est le donneur.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE :

- Le donneur mélange les cartes et distribue à chaque joueur le nombre de cartes correspondant au nombre sur le jeton de manche.
- La carte supérieure du tas est placée face visible comme couleur atout pour cette manche.
- Le donneur regarde ses cartes, estime le nombre de coups qu'il/elle peut gagner et pose un jeton de mise. Les autres joueurs font la même chose l'un(e) après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le dernier joueur doit adapter sa mise pour que la somme de tous les paris NE SOIT PAS égale au chiffre du jeton de manche.

DÉROULEMENT D'UN COUP :

- Le donneur joue sa carte en premier.
- Les autres joueurs jouent leur carte dans le sens des aiguilles d'une montre, et la couleur de la carte jouée (la couleur demandée) par le donneur doit obligatoirement être suivie.
- Un joueur qui n'a pas cette couleur, peut jouer la couleur atout.
- La carte gagnante est la plus élevée de la couleur demandée par le donneur ; mais si une ou plusieurs cartes atout sont jouées, la carte atout la plus élevée gagne.
- Le joker gagne toujours le coup.
- Le joueur gagnant rassemble les cartes jouées à côté de son jeton de mise.
- Si les joueurs ont encore des cartes, le coup suivant commence. Répéter les étapes ci-dessus.
- Épuisement des cartes : cela veut dire que la manche est terminée et que la manche suivante peut commencer.

ATTRIBUTION DE POINTS :

- Un pari juste rapporte 10 points, plus 2 fois le nombre de coups remportés. A chaque manche, noter les points par joueur sur le bloc-notes de score.
- Les points remportés à la 7ème manche comptent double.
- Gagnant : après 7 ou 14 manches jouées, tous les points sont additionnés et le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

