



# DOUBLE LUCKY 7

## SPIELANLEITUNG

Double Lucky 7 ist ein Spiel für Jung und Alt und für 2 bis 7 Spieler (in dieser Anleitung sind mit der männlichen Form alle Menschen gemeint). Das Spiel dauert 7 oder 14 Runden.

Jede Runde besteht aus einem oder mehreren Stichen. In der ersten Runde bekommt jeder Spieler 1 Karte, in der zweiten Runde 2 Karten usw., bis zur siebten Runde, in der jeder Spieler mit 7 Karten spielt.

Auch in der achten Runde wird mit 7 Karten gespielt; in den darauf folgenden Runden wird die Zahl der Karten wieder weniger: 6, 5, 4, 3, 2, und 1 Karte pro Spieler.

Das Ziel des Spiels ist, in jeder Runde richtig vorauszusagen, wie viele Stiche man zu gewinnen glaubt; das zeigt man mit der Zahl auf der Voraussagemarke an. Stimmt die Voraussage, dann bekommt man Punkte und gewinnt vielleicht sogar Double Lucky 7!

Keine Lust, die Anleitung zu lesen?  
Dieses Video erläutert das Spiel (3 Min.)  
[DoubleLucky7game.com/demo](https://DoubleLucky7game.com/demo).




ONLINE DEMO


### IM KARTON SIND:

- 7 Sätze farbige **Voraussagemarken** (0 bis 7)
- 1 Sätze schwarze **Rundenmarken** (1 bis 7)
- 1 schwarze **Gebermarke** (D)
- 1 Punkteblock
- 1 Satz Spielkarten mit den Zahlen 1 bis 14 (in 4 Farben)
- 1 Joker



## WIE FÄNGT DAS SPIEL AN?

Jeder Spieler nimmt sich einen Satz Voraussagemarken in einer bestimmten Farbe, auf denen die Zahlen 0 bis 7 stehen. Einer der Spieler notiert die Namen aller Teilnehmer von links nach rechts auf dem Punkteblock, um die Punkte zu notieren, und nimmt die schwarzen Rundenmarken. Diese schwarzen Marken zeigen die Zahl der Karten an, mit denen in jeder Runde gespielt wird. Die schwarze Marke mit dem Buchstaben D  ist die Kartengebermarke; sie zeigt an, wer in der jeweiligen Runde Geber ist. Um zu bestimmen, wer in der ersten Runde Geber ist, zieht jeder Spieler eine Karte aus dem Stapel; der Spieler mit der höchsten Karte ist Geber.


Der Geber legt die Gebermarke vor sich und mischt die Karten. Dann gibt der Geber im Uhrzeigersinn jedem Spieler eine Karte. Die anderen Karten werden als Stapel verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt; die oberste Karte wird umgedreht: sie gibt die „Trumpffarbe“ an. Neben dem Kartenstapel wird auch die schwarze Rundenmarke gelegt, auf der die Zahl 1  steht, um anzugeben, dass man in dieser Runde einen Stich gewinnen kann.

Die Spieler sehen sich ihre Karte an, ohne dass die anderen Spieler sie sehen, und sagen nacheinander voraus, ob sie glauben, dass sie diesen Stich gewinnen. Der Geber teilt als Erster seine Vorhersage mit, indem er eine Voraussagemarke mit einer 0 oder einer 1 vor sich legt. Da in der ersten Runde nur 1 Karte gespielt wird, kann der Geber nur voraussagen, ob 0 oder 1 Stich gewonnen wird. Anschließend legen die anderen Spieler (im Uhrzeigersinn) ihre Voraussagen hin. Der letzte Spieler hat den Vorteil, dass alle anderen Spieler schon ihre Voraussagen gemacht haben; zu seinem Nachteil ist aber, dass die Summe aller Voraussagen nicht gleich der Zahl auf der Rundenmarke sein darf. Dadurch kann der letzte Spieler nicht immer das voraussagen, was er eigentlich möchte; das bedeutet, dass es in jeder Runde mindestens einen Verlierer gibt, der keine Punkte bekommt.

## WIE GEWINNT MAN EINEN STICH?

Nachdem alle Spieler ihre Voraussagen gemacht haben, legt der Geber als Erstes seine Karte offen auf den Tisch. Diese Karte hat eine Farbe und eine Zahl. Danach legt der Spieler links vom Geber seine Karte offen hin, danach der 3. Spieler usw. Wir spielen immer im Uhrzeigersinn. Man muss eine Karte in der gleichen Farbe ausspielen wie die des Gebers (Farbe bekennen). Nur wenn man diese Farbe nicht hat, darf man eine Karte mit einer anderen Farbe spielen. Im Prinzip gewinnt der Spieler mit der höchsten Karte in der Farbe, die der Geber ausgespielt hat.

Wenn getrumpft wird (eine Karte, die in der Trumpffarbe gespielt wird), gewinnt die höchste Trumpfkarte. Eine Trumpfkarte darf man also nur ausspielen, wenn man mit seinen anderen Karten nicht Farbe bekennen kann. Eine Karte mit der Zahl 1 in der Trumpffarbe ist also höher als die Karte mit der Zahl 14 in der Farbe des Gebers.


Das Spiel enthält auch einen JOKER . Diese Karte darf unabhängig von der Situation jederzeit eingesetzt werden und gewinnt immer den Stich. Wenn ein Joker als Trumpfkarte umgedreht wird, bestimmt der Geber die Trumpffarbe. Als Erinnerungshilfe wird eine Karte in der richtigen Trumpffarbe oben auf die restlichen Karten gelegt. Der Geber darf selbstverständlich seine eigenen Karten ansehen, um die für ihn günstigste Trumpffarbe zu wählen.

## WIE WERDEN DIE PUNKTE VERTEILT?

Bei einer richtigen Voraussage bekommt man 10 Punkte und außerdem zweimal die Zahl der vorausgesagten und gewonnenen Stiche. Hat man beispielsweise 0 vorausgesagt und hat auch keinen Stich gewonnen, dann bekommt man 10 Punkte. Hat man 2 Stiche vorausgesagt und auch wirklich 2 Stiche gewonnen, dann bekommt man in dieser Runde 14 Punkte. Bei einer falschen Voraussage bekommt man keine Punkte, selbst wenn man Stiche gewonnen hat.

Im Double Lucky 7 ist die 7. Runde etwas Besonderes, weil diese Runde doppelte Punkte ergibt.

## WIE VERLAUFEN DIE NÄCHSTEN RUNDEN?

Nachdem die Punkte auf dem Punkteblock eingetragen wurden, geht es in die nächste Runde. In der 2. Runde gibt der Geber seine Gebermarke an den Spieler links von ihm weiter. Dieser Spieler legt die Gebermarke vor sich und mischt alle Karten. Diesmal bekommt jeder Spieler 2 Karten: erst bekommt jeder Spieler die erste Karte und danach bekommt jeder eine zweite Karte. Die anderen Karten werden als Stapel verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt und der Geber dreht die oberste Karte um. Diese Karte bestimmt die Trumpffarbe dieser Runde. Gleichzeitig wird die schwarze Rundenmarke mit der Zahl 2  auf die Rundenmarke mit der Zahl 1 gelegt, um anzugeben, dass man in dieser Runde 2 Stiche gewinnen kann.

Alle Spieler sehen sich ihre Karten an und überlegen sich ihre Spieltaktik, wobei sie die Trumpffarbe berücksichtigen.

Der neue Geber macht als Erster seine Voraussage, danach folgen im Uhrzeigersinn die anderen Spieler. Der Spieler, der in der ersten Runde Geber war, ist jetzt also der letzte Spieler. Er kann bei seiner Voraussage im Nachteil sein, weil die Summe aller einzelnen Voraussagen nicht gleich der Zahl der Rundenmarke sein darf.

Nachdem alle Spieler ihre Voraussagen gemacht haben, legt der Geber seine erste Karte offen vor sich auf den Tisch, dann der 2. Spieler, dann der 3. Spieler usw.

Nachdem alle Spieler ihre erste Karte ausgespielt haben, wird festgestellt, wer den ersten Stich gewonnen hat. Der Gewinner sammelt die ausgespielten Karten ein und legt sie verdeckt neben seine Voraussagemarke, sodass für jeden klar ist, wie viele Stiche er vorausgesagt und bereits gewonnen hat.

Danach spielt der Geber seine zweite Karte aus und danach die anderen Spieler. Um in jeder Runde Punkte zu bekommen, braucht man eine Kombination aus Glück und Taktik, wobei man die eigenen Karten, die ausgespielten Karten der anderen Spieler, die Trumpffarbe und die gemachten Voraussagen berücksichtigt.

In der 3. Runde geht die Gebermarke wieder im Uhrzeigersinn einen Platz weiter, die Rundenmarke wird erhöht und jeder Spieler bekommt 3 Karten. In jeder Spielrunde bekommt man 1 Karte mehr als in der vorigen Runde, bis maximal 7 Karten in der 7. und 8. Runde. In der 7. Runde gilt Double Lucky 7, wobei die Punkte verdoppelt werden (die ursprüngliche Punktzahl mal 2, also maximal 48 Punkte). Nach der 8. Runde bekommt jeder Spieler in jeder Runde 1 Karte weniger. Außerdem wird auch in jeder Runde eine schwarze Rundenmarke vom Stapel in der Mitte genommen, sodass alle ganz klar sehen können, wie viele Stiche man jeweils in der Runde gewinnen kann. In der 14. Runde wird wieder mit nur 1 Karte gespielt.

## WER HAT GEWONNEN?

Nach 14 gespielten Runden werden alle Punkte zusammengezählt und der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

## SPIELVARIANTEN

Es gibt auch eine Kurzfassung von Double Lucky 7, dabei spielt man maximal 7 Runden. Nach der doppelt zählenden 7. Runde wird der Gewinner ermittelt.

Wenn sich die Situation dazu eignet, kann man bei Double Lucky 7 auch ausgezeichnet lustige Gegenleistungen von Mitspielern verlangen, die eine Runde verloren haben. Aber Vorsicht mit Alkoholkonsum und Shots, keine unnötigen Risiken eingehen! Immer verantwortungsbewusst spielen!

Mehr Spielvarianten gibt es auf [www.DoubleLucky7game.com](http://www.DoubleLucky7game.com).

## KURZANLEITUNG FÜR DOUBLE LUCKY 7

**Ziel:** Voraussagen, wie viele Stiche man pro Runde gewinnt, indem man die richtige Voraussagemarke einsetzt.

**Achtung:** Bei diesem Spiel muss man Farbe bekennen (Farbzwang), also die Farbe ausspielen, die der Geber zuerst ausgespielt hat; nur wenn man diese Farbe nicht hat, darf man eine Trumpfkarte oder eine Karte in einer anderen Farbe ausspielen. Der Joker bildet eine Ausnahme.

### SPIELANFANG:

- Nimm dir einen Satz Voraussagemarken mit den Zahlen 0 bis 7 in einer bestimmten Farbe.
- Schreib die Namen der Spieler auf den Punkteblock und nimm dir die schwarzen Rundenmarken.
- Leg die schwarze Rundenmarke mit der Zahl 1 in die Mitte des Tisches. Die Zahl auf der Rundenmarke zeigt die Zahl der Stiche an und wie viele Karten jeder Spieler in der jeweiligen Runde erhält.
- Wer Geber wird, stellt man so fest: jeder Spieler zieht eine Karte, wer die höchste Karte hat, ist Geber.

### SO VERLÄUFT EINE RUNDE:

- Der Geber mischt die Karten und gibt jedem Spieler so viele Karten wie die Zahl auf der Rundenmarke.
- Die oberste Karte des Stapels wird umgedreht: das ist die Trumpffarbe für diese Runde.
- Der Geber schaut die Karten an und setzt seine Voraussagemarke ein, um anzugeben, wie viele Stiche er glaubt zu gewinnen. Die anderen Spieler tun im Uhrzeigersinn das Gleiche.
- Der letzte Spieler muss beachten, dass die Summe aller Voraussagen NICHT gleich der Zahl der Rundenmarke sein darf.

### SO VERLÄUFT EIN STICH:

- Als Erstes spielt der Geber seine Karte aus.
- Dann spielen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn ihre Karte aus, wobei Sie anhand der Farbe der Karte des Gebers Farbe bekennen müssen.
- Wenn man diese Farbe nicht hat, darf man eine Trumpfkarte ausspielen.
- Die höchste Karte in der Farbe des Gebers gewinnt; falls eine oder mehrere Trumpfkarten gespielt werden, gewinnt die höchste Trumpfkarte.
- Der Joker gewinnt immer den Stich.
- Der Gewinner legt die ausgespielten Karten verdeckt neben seine Voraussagemarke.
- Wenn die Spieler noch Karten haben, beginnt der nächste Stich. Die obigen Schritte wiederholen.
- Keine Karten mehr? Dann ist diese Runde zu Ende und die nächste Runde wird gespielt.

### PUNKTEZÄHLUNG:

- Bei richtiger Voraussage bekommt man 10 Punkte und außerdem zweimal die Zahl der gewonnenen Stiche. Die Punkte der einzelnen Spieler werden in jeder Runde auf den Punkteblock geschrieben.
- In der 7. Runde gibt es doppelte Punkte.
- Gewinner: Nach 7 oder 14 Runden werden die Punkte zusammengezählt und der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

