

DOUBLE LUCKY 7

PREDICT. PLAY. OUTSMART.

FAST ROUNDS, SMART MOVES & BIG LAUGHS!



GAME RULES | SPIELANLEITUNG | HANDLEIDING



ENGLISH



GAME RULES

Check your cards and predict your chances. Influence your opponents, create unexpected twists, and drive your fellow players insane. But... will you let fate decide your advantage with the Lucky Dice, or will you play it smart with your Escape Pawn? With the right strategy, you'll win Double Lucky 7!

Don't feel like reading the rules?
Watch the 5-minute tutorial video at:
DoubleLucky7game.com/demo



ONLINE DEMO



Double Lucky 7 - The Base Game

INTRODUCTION

Double Lucky 7 is a game for young and old, playable with 2 to 7 players.

The game is played in 7 or 14 rounds.

Each round consists of 1 or more tricks.

In the first round, each player is dealt 1 card; in the second round, 2 cards; and so on until the seventh round, where each player plays with 7 cards. The eighth round is also played with 7 cards. From the ninth round on, the number of cards decreases again: 6, 5, 4, 3, 2, and finally 1 card in round 14.



The goal of the game is to **correctly predict how many tricks you will win** in each round by placing the corresponding bid token. If your prediction is correct, you score points. With the addition of the **Lucky Wheel**, the game becomes even more surprising and challenging.

HOW TO START THE GAME?

Each player receives a set of bid tokens (0-7) in their own color. One player writes down the names of all participants on the score pad and takes the black round tokens. The black token with the letter **D** is the dealer token.



The dealer for the first round is determined by having each player draw one card; the highest card becomes the first dealer. The dealer takes the dealer token, places it in front of them, shuffles the cards, and deals 1 card face-down to each player clockwise. The remaining cards are placed face-down in a pile at the center of the table. The top card of this pile is flipped over and determines the **trump color**. The round token with the number 1 is placed next to it, showing that there is 1 trick to be won in this round.

Players look at their card and predict whether they think they will win the trick. The dealer makes their prediction first (placing a bid token of 0 or 1), followed by the other players clockwise. In the first round, only 0 or 1 trick can be predicted. The last player has the advantage of knowing everyone else's bids, but also the disadvantage that **the total of all predictions may not equal the number on the round token**. This means there is always at least one player whose prediction cannot be correct, ensuring at least one loser each round.

HOW TO WIN A TRICK?

The dealer plays the first card face-up, then the other players follow clockwise:

- You must play a card of the same suit as the dealer's card. (**follow suit**)
- If you don't have that suit, you may play a card of another suit.
- The highest card of the dealer's suit wins the trick.



If a **trump card** is played, the highest trump card wins. A trump card may only be played if you don't have the required suit, but you are not forced to play a trump. A trump 1 will always beat a 14 in the dealer's suit.

The **Joker** may be played at any time and always wins the trick. If the Joker is flipped as the trump card, there is no fixed trump color for that round. Instead, all cards played by the dealer count as trump cards for that round.

SCORING

A correct prediction scores **10 points + 2 points for each trick won**.

- Example: predict 0 and win 0 = 10 points.
- Example: predict 2 and win 2 = 14 points.

An incorrect prediction scores **0 points**, even if you have won tricks. The **7th round** (the Double Lucky 7 round) is special and scores double.



THE NEXT ROUNDS

After recording the scores, the dealer token passes clockwise to the next player. That player places the dealer token in front of them and shuffles all the cards.

- In round 2, each player receives **2 cards**; in round 3 → 3 cards, and so on.
- This increases up to a maximum of **7 cards in rounds 7 and 8**.
- From round 9 onward, the number of cards decreases again, down to 1 card in round 14.

In each round, the trump color is determined by flipping the top card of the deck (unless it's the Joker). The trump color applies for all tricks in that round. The round token with the number 2 is placed on top of the 1, showing that there are 2 tricks to be won. The round token always indicates the number of tricks in play for that round.

Each player decides their tactics based on their cards and the trump color. The **dealer makes their prediction first**, followed by the other players clockwise. The previous dealer is now the last to predict and may be at a disadvantage, since the total of all predictions may not equal the round token.

The dealer always plays the first card (after all predictions), followed by the others clockwise. The winner of the trick collects the cards and places them face-down next to their bid token, so it is always clear how many tricks they predicted and how many they have already won. Next, the dealer plays the second card, again followed by the other players. Scoring points always requires a mix of luck and strategy—taking into account your own cards, the trump color, the cards already played, and the predictions.

In round 3, the dealer token moves again, the round token increases, and each player is dealt 3 cards. Each round, the card count goes up by one, up to a maximum of 7 cards in rounds 7 and 8. Round 7 is the Double Lucky 7: scores are doubled (maximum 48 points). From round 9 onward, the card count decreases again, while one round token is also removed from the stack each round. In round 14, only 1 card is played.

WHO IS THE WINNER?

After 7 or 14 rounds, the player with the most points wins the game.

GAME VARIANTS

The base game can also be played in two variations:

- **Short game:** Play only 7 rounds, then determine the winner (including the doubled 7th round).
- **Play for Fun:** Invent funny challenges or penalties for round losers. But be careful with alcohol when taking shots, avoid unnecessary risks, and always play responsibly.

Double Lucky 7 is now even more exciting! The Lucky Wheel adds two new modes of play:

- **Tactical Escape Mode:** Use your Escape Pawn once per 7 rounds to claim an advantage on the Lucky Wheel. Once chosen, that option is blocked for everyone else.
- **Lucky Dice Mode:** Let fate decide! Roll the special 8-sided die for a random advantage. If you roll an option that's already blocked, you are Double Lucky and may choose freely from the remaining options on the Lucky Wheel.

Find more variants at www.DoubleLucky7game.com

Double Lucky 7 - Lucky Wheel Expansion



GENERAL EXPLANATION

Each player receives an Escape Pawn in the same color as their bid tokens. The Lucky Wheel can be played in two ways:



Tactical Escape Mode

or



Lucky Dice Mode

In a 7-round game, each player may **use their Escape Pawn only once**. In a 14-round game, each player gets their Escape Pawn back after the 7th round, and round 8 begins with a cleared board. Each player may then again use their Escape Pawn only once in rounds 8-14.

Whoever uses their Escape Pawn first or rolls an option blocks that option for the rest of that 7-round series. Place the Escape Pawn on the chosen option of the Lucky Wheel so it is clear which options are already used.

If you do not use a Lucky Wheel option at all during the game, you receive **10 penalty points**. Write this down on the score pad in the penalty box for the player. If you play 14 rounds and fail to use your Escape Pawn in both halves, you lose 2× 10 penalty points from your final score.

TACTICAL ESCAPE MODE – PLAY TACTICALLY!

After the cards are dealt and the trump color determined, all players make their predictions. Once the last player has finished just before the dealer plays the first card the dealer asks the player to the left if they want to use their Escape Pawn. This continues clockwise until one is used or all pass. Only **1 Escape Pawn may be used per round**.

- A player who uses their Escape Pawn places it on a free space of the **Lucky Wheel**.
- That option is now reserved only for them—no one else may use it.
- In a 7-round game, you may use your Escape Pawn only once. In a 14-round game, all Escape Pawns are returned after the 7th round, and round 8 begins with a cleared board.



Tip: Use your Escape Pawn early for more options—or save it for the big moment!

LUCKY DICE MODE – LET FATE DECIDE!

- Use the special 8-sided die.
- After predictions and before the first card, the dealer asks clockwise, starting with the player to the left, if anyone wants to **roll the die**. This continues until someone rolls or all pass.
- The die has **7 sides with advantages** and **1 side with an X: a miss**. You gain no advantage this time, but when you may roll again later, you get a new chance.
- If you roll an option that is already blocked, you are Double Lucky and may choose any available option on the Lucky Wheel.
- Place your Escape Pawn on the rolled option on the Lucky Wheel to block it.



LUCKY WHEEL OPTIONS - THE 8 POSSIBILITIES



1. Change Bid

Adjust one player's bid by +1 or -1 (including your own), even if this makes the total equal to the round number. Impossible changes are not allowed: a player can never bid more tricks than exist in that round, or less than 0.



2. Player Swap

Have two players exchange their entire hands—you may include yourself. This is perfect for creating funny situations, for example by swapping a player with a high bid and one with a low bid, giving both a tough challenge.



3. Change Dealer

Move the dealer token to another player or yourself. In the next round it continues clockwise as usual. This lets you decide who starts and who plays last. Both positions can offer advantages, or you can plan ahead to use it in the Double Lucky 7 round.



4. Double Points

Double only your own points in this round. Not allowed in round 7 (since that round already scores double).



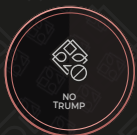
5. Change Trump

Choose a new trump color. Place your Escape Pawn pointing to the chosen color on the board. The previously revealed trump card from the deck in the center is turned face-down again so it is no longer visible.



6. Extra Card

Draw the next card (beneath the trump card) from the deck and place it face-up in front of you. You may play this card at any time during your turn. This card is not bound by the follow suit rule—you are not required to play it.



7. No Trump

In this round, there is no trump color. Only the follow suit rule remains mandatory. The highest card in the dealer's suit wins the trick—unless a Joker is played, which always wins.



8. Unlucky (X)

If you roll the X side, nothing happens. You simply lose your chance at an advantage in this round. When you are eligible to roll again later, you will get a new chance.

Quick Start

Goal: Predict how many tricks you will win each round by placing the correct bid token.

Game Modes:

- **Classic mode**
Deal cards → Make predictions → Play tricks → Score points.
The dealer predicts first and also plays the first card. The Joker always wins.
Always follow suit; trump only if you don't have the suit. The 7th round scores double.
- **Tactical Escape Mode**
Use your Escape Pawn once per 7 rounds to claim an advantage.
That option is then blocked for everyone else.
- **Lucky Dice Mode**
Roll the special 8-sided die for a random advantage.
Rolling a blocked option makes you *Double Lucky* — choose any free option.

Game Setup

- Decide in advance whether you will play 7 or 14 rounds and which game mode.
- Each player takes bid tokens (0–7) in their own color.
- Write the players' names on the score pad and place the black round tokens.
- Place round token 1 in the center: it shows the nr. of cards and tricks for round 1.
- Determine the dealer by having everyone draw a card; highest card is the 1st dealer.

Playing a Round

- The dealer shuffles and deals as many cards as indicated by the round token.
- Flip the top card of the deck to determine the trump color (Joker = dealer chooses).
- The dealer predicts first, followed by the others clockwise.
- The last player cannot make the total of all predictions equal to the round token.

Playing a Trick

- The dealer plays the first card, the others follow clockwise.
- **Always follow suit; play a trump card only if you don't have the suit.**
- The highest card in the led suit wins; if trumps are played, the highest trump wins. The Joker always wins.
- The winner of the trick places the cards face-down next to their bid token.
- If cards remain, play the next trick; if not, the round ends.

Scoring

- Correct prediction = **10 points + 2× number of tricks won.**
- Incorrect prediction = 0 points.
- Round 7 = double score.
- Deduct any penalty points.
- After 7 or 14 rounds, the player with the highest score wins.

Tip: Watch the tutorial video via the QR code and start playing in just 5 minutes!



DEUTSCH



SPIELANLEITUNG

Sieh dir deine Karten an und schätze deine Gewinnchancen ein. Beeinflusse deine Gegner, Sorge für unerwartete Wendungen und treibe sie in den Wahnsinn.

Aber... überlässt du dein Glück dem Zufall mit dem Lucky Dice, oder spielst du lieber taktisch mit dem Escape Pawn? Mit der richtigen Strategie gewinnst du Double Lucky 7!

Keine Lust, die Anleitung zu lesen?
Sieh dir das Erklärvideo (5 Min) auf:
DoubleLucky7game.com/demo



ONLINE DEMO



Double Lucky 7 - Das Basisspiel

EINFÜHRUNG

Double Lucky 7 ist ein Spiel für Jung und Alt und kann mit **2 bis 7 Spielern** gespielt werden. Das Spiel wird in **7 oder 14 Runden** gespielt. Jede Runde besteht aus einem oder mehreren **Stichen**. In der ersten Runde erhält jeder Spieler 1 Karte, in der zweiten Runde 2 Karten und so weiter bis zur siebten Runde, in der jeder Spieler mit 7 Karten spielt. Auch die achte Runde wird mit 7 Karten gespielt; danach sinkt die Kartenanzahl wieder auf 6, 5, 4, 3, 2 und schließlich 1 Karte pro Spieler.



Das Ziel des Spiels ist es, in jeder Runde **richtig vorherzusagen, wie viele Stiche man gewinnen wird**. Dies zeigt man mit der Zahl auf der Voraussagemarke an. Ist die Vorhersage korrekt, erhält man Punkte. Mit der Erweiterung durch das **Lucky Wheel** wird das Spiel noch überraschender und herausfordernder.

WIE STARTET MAN DAS SPIEL?

Jeder Spieler erhält einen Satz Voraussagemarken (0-7) in einer eigenen Farbe. Ein Spieler notiert die Namen aller Teilnehmer auf dem Punkteblock und nimmt die schwarzen Rundenmarken. Die schwarze Marke mit dem Buchstaben **D** ist die Gebermarke.



Der Geber für die erste Runde wird bestimmt, indem jeder Spieler eine Karte zieht; die höchste Karte bestimmt den ersten Geber. Der Geber nimmt die Gebermarke, legt sie vor sich, mischt die Karten und gibt im Uhrzeigersinn jedem Spieler eine Karte. Die restlichen Karten bilden einen verdeckten Stapel in der Mitte; die oberste Karte wird aufgedeckt und bestimmt die **Trumpffarbe**. Die Rundenmarke mit der Zahl 1 wird daneben gelegt: In dieser Runde gibt es 1 Stich zu gewinnen.

Die Spieler sehen sich ihre Karte an und sagen voraus, ob sie den Stich gewinnen werden. Der Geber sagt als Erster voraus (indem er eine Voraussagemarke mit 0 oder 1 legt), dann folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. In der ersten Runde kann nur 0 oder 1 Stich angesagt werden. Der letzte Spieler hat den Vorteil, dass er alle Vorhersagen kennt, aber auch den Nachteil, dass **die Summe aller Vorhersagen nicht gleich der Zahl auf der Rundenmarke sein darf**. Dadurch ist mindestens ein Spieler gezwungen, „falsch“ zu tippen – es gibt also immer mindestens einen Verlierer.

WIE GEWINNT MAN EINEN STICH?

Der Geber spielt die erste Karte offen aus, danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn:

- Du musst eine Karte in derselben Farbe spielen wie die Karte, mit der der Geber eröffnet hat (**Farbe bekennen**).
- Kannst du das nicht, darfst du eine andere Farbe spielen.
- Die höchste Karte in der Farbe des Gebers gewinnt den Stich.



Wird eine **Trumpfkarte** gespielt, gewinnt die höchste Trumpfkarte. Eine Trumpfkarte darf nur gespielt werden, wenn man die geforderte Farbe nicht hat. Die Trumpf-1 schlägt immer eine 14 in der vom Geber geforderten Farbe. Der **Joker** darf jederzeit gespielt werden und gewinnt immer den Stich, unabhängig von der Situation. Wird der Joker als Trumpfkarte aufgedeckt, gibt es in dieser Runde keine feste Trumpffarbe. Stattdessen zählen alle Karten, die der Geber spielt, in dieser Runde als Trumpfkarten.

PUNKTEVERTEILUNG

Eine richtige Voraussage bringt **10 Punkte + 2 Punkte pro gewonnenem Stich**.

- Beispiel: 0 vorhergesagt und 0 genommen = 10 Punkte.
- Beispiel: 2 vorhergesagt und 2 genommen = 14 Punkte.

Bei einer falschen Voraussage erhält man **keine Punkte**, auch wenn man Stiche gewonnen hat. Die **7. Runde** (die Double Lucky 7 Runde) ist besonders und zählt doppelt.



DIE NÄCHSTEN RUNDEN

Nach dem Notieren der Punkte wird die Gebermarke im Uhrzeigersinn weitergegeben. Dieser Spieler legt die Gebermarke vor sich und mischt alle Karten.

- In Runde 2 erhält jeder Spieler **2 Karten**, in Runde 3 → 3 Karten, und so weiter.
- Das steigt sich bis maximal **7 Karten in Runde 7 und Runde 8**.
- Ab Runde 9 verringert sich die Kartenanzahl wieder bis auf 1 Karte in Runde 14.

Jede Runde wird die Trumpffarbe durch Aufdecken der obersten Karte des Stapels bestimmt (außer wenn es der Joker ist). Die Trumpffarbe gilt für alle Stiche in dieser Runde. Die Rundenmarke mit der Zahl 2 wird auf die mit der Zahl 1 gelegt, um anzuzeigen, dass es 2 Stiche zu gewinnen gibt. Die Rundenmarke zeigt also immer an, wie viele Stiche in dieser Runde zu holen sind.

Jeder Spieler wählt seine Taktik basierend auf seinen Karten und der Trumpffarbe. Der **Geber sagt zuerst voraus**, danach die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Der vorherige Geber ist nun der letzte Spieler und kann im Nachteil sein, da die Gesamtsumme der Vorhersagen nicht gleich der Zahl auf der Rundenmarke sein darf.

Der Geber spielt immer die erste Karte (nach allen Vorhersagen), gefolgt von den anderen Spielern im Uhrzeigersinn. Der Gewinner des Stiches nimmt die Karten und legt sie verdeckt neben seine Voraussagemarke, sodass sichtbar bleibt, wie viele Stiche er/sie angesagt und bereits gewonnen hat. Danach folgt die zweite Karte, wieder beginnend beim Geber. Punkte zu erzielen erfordert stets eine Mischung aus Glück und Taktik – abhängig von den eigenen Karten, der Trumpffarbe, den bisher gespielten Karten und den Voraussagen.

In Runde 3 wandert die Gebermarke weiter, die Rundenmarke erhöht sich, und jeder Spieler erhält 3 Karten. In jeder Runde kommt eine Karte hinzu, bis maximal 7 Karten in Runde 7 und 8. Runde 7 ist die Double Lucky 7: Die Punkte zählen doppelt (max. 48 Punkte). Ab Runde 9 sinkt die Kartenanzahl wieder, während auch jeweils eine Rundenmarke vom Stapel entfernt wird. In Runde 14 wird nur noch 1 Karte gespielt.

WER IST DER GEWINNER?

Nach 7 oder 14 Runden gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

SPIELVARIANTEN

Das Basisspiel kann in zwei Varianten gespielt werden:

- **Kurzspiel:** Spiele nur 7 Runden und bestimme danach den Gewinner (einschließlich der verdoppelten 7. Runde).
- **Lustiges Spiel:** Denkt euch selbst witzige Gegenleistungen für die Verlierer einer Runde aus. Achtet aber beim Alkoholkonsum (Shots) auf Vorsicht, geht keine unnötigen Risiken ein und spielt immer verantwortungsbewusst.

Double Lucky 7 ist jetzt noch spannender!
Das Lucky Wheel fügt zwei neue Spielweisen hinzu:

- **Tactical Escape Mode:** Verwende einmal pro 7 Runden deinen Escape Pawn, um einen Vorteil auf dem Lucky Wheel zu beanspruchen. Einmal gewählt, ist diese Option für die anderen blockiert.
- **Lucky Dice Mode:** Lass das Glück entscheiden! Würfle mit dem speziellen Würfel für einen zufälligen Vorteil oder Nachteil. Würfelst du eine bereits belegte Option? Dann bist du Double Lucky und darfst selbst aus den verbleibenden Optionen auf dem Lucky Wheel wählen.

Mehr Varianten findest du auf www.DoubleLucky7game.com

Lucky Wheel Erweiterung



ALLGEMEINE ERKLÄRUNG

Jeder Spieler erhält einen Escape Pawn in derselben Farbe wie seine Voraussagemarken. Das Lucky Wheel kann auf zwei Arten gespielt werden:



Tactical Escape Mode

oder



Lucky Dice Mode

In einem Spiel mit 7 Runden darf jeder Spieler seinen **Escape Pawn** **höchstens einmal einsetzen**. Spielt man 14 Runden, erhält jeder Spieler nach der 7. Runde seinen Escape Pawn zurück und startet ab Runde 8 erneut mit einem leeren Spielbrett. Jeder Spieler darf seinen Escape Pawn dann wieder höchstens einmal einsetzen.

Wer als Erster seinen Escape Pawn einsetzt oder eine Option erwürfelt, blockiert diese Option für den Rest dieser 7-Runden-Serie. Setze den Escape Pawn auf das gewählte Feld des Lucky Wheels, damit sichtbar ist, welche Optionen bereits verbraucht sind.

Verwendest du während eines Spiels gar keine Option des Lucky Wheels, kostet dich das **10 Strafpunkte**. Notiere dies unten auf dem Punkteblock im Feld „Penalty“ beim betreffenden Spieler. Spielst du 14 Runden und nutzt deinen Escape Pawn in beiden Spielhälften nicht, werden dir 2× 10 Strafpunkte von deiner Endpunktzahl abgezogen.

TACTICAL ESCAPE MODE – SPIELE TAKTISCH!

Nach dem Austeilen der Karten und dem Bestimmen der Trumpffarbe machen alle Spieler ihre Vorhersagen. Sobald der letzte Spieler fertig ist – direkt bevor der Geber seine erste Karte spielt – fragt der Geber den Spieler links von ihm, ob er seinen Escape Pawn einsetzen möchte. Dies geht reihum im Uhrzeigersinn weiter, bis jemand seinen Escape Pawn einsetzt oder alle passen. Es kann **pro Runde nur 1 Escape Pawn** eingesetzt werden.

- Wer einen Escape Pawn einsetzt, legt ihn auf ein freies Feld des **Lucky Wheels**.
- Diese Option gehört nur dir – niemand anderes sonst darf nutzen.
- In einem Spiel mit 7 Runden darfst du deinen Escape Pawn also höchstens einmal einsetzen. In einem Spiel mit 14 Runden werden nach der 7. Runde alle Escape Pawns zurückgegeben und Runde 8 startet mit einem leeren Brett.



Tipp: Setze deinen Escape Pawn früh ein für mehr Optionen, oder hebe ihn dir für den großen Moment auf!

LUCKY DICE MODE – LASS DEN ZUFALL ENTSCHIEDEN!

- Verwende den speziellen 8-seitigen Würfel.
- Nach den Vorhersagen und vor der ersten Karte fragt der Geber im Uhrzeigersinn, beginnend beim Spieler links, ob jemand würfeln möchte. Dies geht weiter, bis jemand würfelt oder alle passen.
- Der Würfel hat **7 Seiten mit Vorteilen** und **1 Seite mit einem X: ein Fehlschlag**. Du erhältst diesmal keinen Vorteil, aber wenn du später wieder würfeln darfst, hast du eine neue Chance.
- Würfelst du eine Option, die bereits blockiert ist, bist du Double Lucky und darfst eine verfügbare Option auf dem Lucky Wheel wählen.
- Setze deinen Escape Pawn auf die gewürfelte Option, um sie im Lucky Wheel zu blockieren.



LUCKY WHEEL OPTIONS - DIE 8 MÖGLICHKEITEN



1. Change Bid

Passe die Vorhersage eines Spielers um +1 oder -1 an (auch bei dir selbst), selbst wenn die Gesamtsumme dadurch gleich der Rundenzahl wird. Unmögliche Änderungen sind nicht erlaubt: Ein Spieler darf niemals mehr Stiche vorhersagen, als in dieser Runde möglich sind, oder weniger als 0.



2. Player Swap

Lass zwei Spieler ihre Karten tauschen – du darfst auch deine eigenen Karten tauschen. Ideal, um gleichzeitig einen Spieler mit hoher und einen mit niedriger Vorhersage herauszufordern.



3. Change Dealer

Verschiebe die Gebermarke zu einem anderen Spieler oder zu dir selbst. In der nächsten Runde wandert der Geber wieder normal im Uhrzeigersinn weiter. So bestimmst du, wer die Runde beginnt und wer zuletzt spielt. Beide Positionen können direkten Vorteil bringen – oder du planst für einen Vorteil in der Double Lucky 7 Runde.



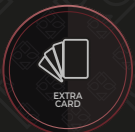
4. Double Points

Verdopple nur deine eigenen Punkte in dieser Runde. Nicht erlaubt in Runde 7 (da dort bereits doppelt gezählt wird).



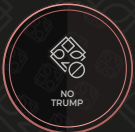
5. Change Trump

Bestimme eine neue Trumpffarbe. Lege deinen Escape Pawn auf das Feld mit der gewählten Farbe auf dem Brett. Die zuvor aufgedeckte Trumpfkarte aus dem Stapel in der Mitte wird wieder umgedreht, sodass sie nicht länger sichtbar ist.



6. Extra Card

Ziehe die nächste Karte (unter der Trumpfkarte) vom Stapel und lege sie offen vor dich hin. Du darfst diese Karte in deinem Zug jederzeit spielen. Diese Karte ist von der Regel Farbe bekennen ausgenommen – du bist nicht verpflichtet, sie zu spielen.



7. No Trump

In dieser Runde gibt es keine Trumpffarbe. Nur Farbe bekennen bleibt Pflicht. Die höchste Karte in der vom Geber gespielten Farbe gewinnt den Stich – außer es wird ein Joker gespielt.



8. Unlucky (X)

Würflest du die Seite mit einem X, passiert nichts. Du verlierst nur deinen Vorteil in dieser Runde. Darfst du später erneut würfeln, erhältst du eine neue Chance.

Kurz-Anleitung

Ziel: Sage pro Runde voraus, wie viele Stiche du gewinnst, indem du die richtige Voraussagemarke einsetzt.

Spielmodi:

- **Classic mode**
Karten geben → Vorhersagen → Stiche spielen → Punkte zählen. Der Geber sagt als Erster voraus und spielt auch als Erster aus. Der Joker gewinnt immer. Farbe bekennen ist Pflicht, erst danach darf getrumpft werden. Runde 7 = doppelte Punkte.
- **Tactical Escape Mode**
Setze deinen Escape Pawn einmal pro 7 Runden ein, um einen Vorteil zu beanspruchen. Danach ist diese Option für niemanden mehr verfügbar.
- **Lucky Dice Mode**
Würfle mit dem 8-seitigen Würfel für einen zufälligen Vorteil.
Würfelst du eine blockierte Option, bist du *Double Lucky* und darfst selbst wählen!

Spielvorbereitung:

- Lege vorher fest, ob ihr 7 oder 14 Runden spielt und welchen Spielmodus ihr wählt.
- Jeder Spieler nimmt Voraussagemarken (0–7) in einer eigenen Farbe.
- Schreibe die Spielernamen auf den Punkteblock und lege die Rundenmarken bereit.
- Lege die Rundenmarke 1 in die Mitte: sie zeigt die Karten und Stichzahl für Runde 1 an.
- Der Spieler mit der höchsten gezogenen Karte wird Geber.

Ablauf einer Runde:

- Der Geber mischt und teilt jedem so viele Karten aus wie die Rundenmarke angibt.
- Die oberste Karte des Stapels bestimmt die Trumpffarbe (Joker = Geber wählt).
- Der Geber sagt seine Stiche zuerst voraus, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.
- Der letzte Spieler darf die Gesamtsumme der Vorhersagen nicht auf die Rundenmarke bringen.

Ablauf eines Stiches:

- Der Geber spielt die erste Karte, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.
- **Farbe bekennen ist Pflicht** (außer beim Joker). Wer die Farbe nicht hat, darf eine Trumpfkarte spielen.
- Die höchste Karte der geforderten Farbe gewinnt; bei Trumpf die höchste Trumpfkarte. Der Joker gewinnt immer.
- Der Gewinner legt die Karten verdeckt neben seine Voraussagemarke.
- Sind Karten übrig, folgt der nächste Stich; sonst endet die Runde.

Punktewertung:

- Richtige Vorhersage = **10 Punkte + 2x Anzahl der gewonnenen Stiche**.
- Falsche Vorhersage = 0 Punkte.
- Runde 7 = doppelte Punkte.
- Ziehe ggf. Strafpunkte ab.
- Nach 7 oder 14 Runden gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Tipp: Sieh dir das Erklärvideo über den QR-Code auf der Rückseite an und starte in nur 5 Minuten!



NEDERLANDS



HANDLEIDING

Check je kaarten en voorspel je winkans. Beïnvloed je tegenstanders, zorg voor onverwachte wendingen en drijf je medespelers tot waanzin. Maar... laat jij het lot bepalen met de Lucky Dice of kies je juist tactisch met de Escape Pawn? Met de juiste strategie win jij Double Lucky 7!

Geen zin om deze handleiding te lezen?
Bekijk de speluitleg video (5 min) op:
DoubleLucky7game.com/demo



ONLINE DEMO



Double Lucky 7 - Het basisspel

INTRODUCTIE

Double Lucky 7 is een spel voor jong en oud en kan gespeeld worden met **2 tot 7 spelers**. Het spel wordt gespeeld in **7 of 14 rondes**. Iedere ronde bestaat uit 1 of meer **slagen**. In de eerste ronde wordt per speler 1 kaart gedeeld, in de tweede ronde 2 kaarten enzovoorts tot de zevende ronde waarin iedere speler met 7 kaarten speelt. Vervolgens wordt ook de achtste ronde gespeeld met 7 kaarten, terwijl de daaropvolgende rondes weer teruggaan naar 6, 5, 4, 3, 2 en 1 kaart per speler.



Het doel van het spel is om **correct te voorspellen hoeveel slagen je verwacht te winnen** per ronde, dit laat je zien met het getal op het voorspellingsfiche. Is jouw inzet juist, dan scoor je punten. Met de toevoeging van het **Lucky Wheel** wordt het spel **nóg verrassender en uitdagender**.

HOE START JE HET SPEL?

Elke speler ontvangt een set voorspellingsfiches (0 t/m 7) in een eigen kleur. Eén speler noteert de namen van alle deelnemers op het scoreblok en pakt de zwarte rondenfiches. Deze geven aan hoeveel kaarten er per ronde gespeeld worden. Het zwarte fiche met de letter **D** is het dealerfiche.



De dealer voor de eerste ronde wordt bepaald doordat iedereen een kaart trekt, de hoogste kaart bepaalt de eerste dealer. De dealer neemt het dealerfiche en plaatst deze voor zich neer, schudt de kaarten en deelt, met de klok mee, één kaart per speler. De overige kaarten vormen een gesloten stapel in het midden; de bovenste kaart wordt omgedraaid en bepaalt de **troefkleur**. Het rondenfiche met cijfer 1 wordt ernaast gelegd: deze ronde is er 1 slag te winnen.

Spelers bekijken hun kaart en voorspellen of ze de slag winnen. De dealer voorspelt altijd als eerste (door een voorspellingsfiche met 0 of 1 voor zich neer te leggen), daarna volgen de andere spelers met de klok mee. In de eerste ronde speelt iedereen 1 kaart en kan alleen 0 of 1 slag voorspeld worden. De laatste speler heeft voordeel (kent alle voorspellingen), maar ook een nadeel: **de optelling van alle voorspellingen mogen niet gelijk zijn aan het cijfer op het rondenfiche**. Hierdoor kan de laatste speler niet altijd zijn gewenste voorspelling doen, daardoor is er altijd minimaal één verliezer.

HOE WIN JE EEN SLAG?

De dealer speelt de eerste kaart open, daarna volgen de andere spelers met de klok mee:

- Je moet een kaart spelen in dezelfde kleur als de kaart waarmee de dealer is uitgekomen (**kleur bekennen**).
- Kan dat niet, dan mag je een andere kleur spelen.
- De hoogste kaart in de kleur van de dealer wint de slag.



Wordt er een **troefkaart** gespeeld, dan wint de hoogste troefkaart. Een troef mag alleen gespeeld worden als je de gevraagde kleur niet hebt. Je bent echter niet verplicht om een troefkaart te spelen. Troef 1 wint altijd van een 14 in de gevraagde kleur van de dealer. De **Joker** mag altijd ingezet worden en wint altijd de slag, ongeacht de situatie. Wordt de Joker omgedraaid als troefkaart, dan is er geen vaste troefkleur. In plaats daarvan zijn alle kaarten die de dealer speelt deze ronde troefkaarten.

PUNTENVERDELING

Een juiste voorspelling levert **10 punten + 2 punten per behaalde slag**.

- Voorbeeld: 0 voorspellen en 0 halen = 10 punten.
- Voorbeeld: 2 voorspellen en 2 halen = 14 punten.

Bij een foute voorspelling ontvang je **geen punten**, ook niet als je slagen hebt gehaald. De **7e ronde** (de Double Lucky 7 ronde) is bijzonder en telt dubbel.



VOLGENDE RONDEN

Na het noteren van de scores schuift het dealerfiche met de klok mee door. Die speler plaatst het dealerfiche voor zich en schudt alle kaarten.

- In ronde 2 krijgt elke speler **2 kaarten**, in ronde 3 → 3 kaarten, enzovoort.
- Dit loopt op tot maximaal **7 kaarten in ronde 7 en 8**.
- Vanaf ronde 9 loopt het aantal kaarten weer af tot 1 kaart in ronde 14.

Elke ronde wordt de troefkleur bepaald door de bovenste kaart van de stapel om te draaien (behalve als het de Joker is). De troefkleur geldt voor alle slagen in deze ronde. Het rondenfiche met cijfer 2 wordt bovenop dat van 1 gelegd om aan te geven dat er 2 slagen te winnen zijn. Het rondenfiche geeft dus altijd het aantal te winnen slagen aan.

Elke speler kiest zijn tactiek op basis van zijn kaarten en de troefkleur. De **dealer voorspelt eerst**, daarna de rest met de klok mee. De vorige dealer is nu laatste en kan nadeel hebben doordat de totale voorspellingen niet gelijk mogen zijn aan het rondenfiche.

De **dealer speelt altijd de eerste kaart** (na alle voorspellingen), gevolgd door de anderen met de klok mee. De winnaar van de slag neemt de kaarten en legt ze gesloten naast zijn voorspellingsfiche, zodat zichtbaar blijft hoeveel slagen hij/zij heeft. Daarna volgt de tweede kaart, opnieuw beginnend bij de dealer. Punten scoren vraagt telkens een mix van geluk en tactiek, rekening houdend met eigen kaarten, de troef, eerdere zetten en voorspellingen.

In ronde 3 schuift het dealerfiche door, wordt het rondenfiche verhoogd en ontvangt iedereen 3 kaarten. Elke ronde komt er een kaart bij, tot maximaal 7 kaarten in ronde 7 en 8. Ronde 7 is de Double Lucky 7: scores tellen dubbel (max. 48 punten). Vanaf ronde 9 loopt het aantal kaarten weer af, terwijl ook telkens een rondenfiche uit de stapel wordt verwijderd. In ronde 14 wordt nog maar 1 kaart gespeeld.

WIE IS DE WINNAAR?

Na 7 of 14 rondes wint de speler met de meeste punten.

SPELVARIANTEN

Het basisspel kan in twee varianten gespeeld worden:

- **Verkort spel:** Speel slechts 7 rondes en bepaal daarna de winnaar (inclusief de verdubbelde 7e ronde).
- **Ludiek spelen:** Maak zelf grappige tegenprestaties voor verliezers van een ronde. Wees wel voorzichtig met alcohol bij het innemen van shotjes, neem geen onnodige risico's en speel altijd verantwoord.

Double Lucky 7 is nu nog spannender! Het Lucky Wheel voegt twee nieuwe speelwijzen toe:

- **Tactical Escape Mode:** Gebruik 1x per 7 rondes je Escape Pawn om een voordeel te claimen op het Lucky Wheel. Eenmaal gekozen, is die optie voor anderen geblokkeerd.
- **Lucky Dice Mode:** Laat het lot beslissen! Gooi de speciale dobbelsteen voor een willekeurig voordeel of nadeel. Rol je een al bezette optie? Dan ben je Double Lucky en kies je zelf uit de overgebleven opties op het Lucky Wheel.

Meer varianten vind je op www.DoubleLucky7game.com

Double Lucky 7 - Lucky Wheel uitbreiding



ALGEMENE UITLEG

Iedere speler krijgt een Escape Pawn in dezelfde kleur als zijn voorspellingsfiches. Het Lucky Wheel kan op twee manieren gespeeld worden:



Tactical Escape Mode

of



Lucky Dice Mode

In een spel van 7 rondes mag iedere speler zijn **Escape Pawn maximaal één keer inzetten**. Speel je 14 rondes, dan ontvangt iedere speler na ronde 7 zijn Escape Pawn terug en start ronde 8 met een leeg spelbord. Iedere speler mag zijn Escape Pawn daarna opnieuw maximaal één keer inzetten.

Wie als eerste zijn Escape Pawn inzet of een optie dobbelt, blokkeert die optie voor de rest van die 7-rondenreeks. Plaats de Escape Pawn op de gekozen optie van het Lucky Wheel zodat zichtbaar is welke opties verbruikt zijn.

Gebruik je tijdens een spel helemaal geen Lucky Wheel optie, dan kost dit je **10 strafpunten**. Noteer dit onderaan op het scoreblok in het penalty vakje bij de betreffende speler. Speel je 14 rondes en gebruik je dus twee keer je Escape Pawn niet, dan krijg je 2x 10 strafpunten in mindering op je totaalscore.

TACTICAL ESCAPE MODE – SPEEL TACTISCH!

Na het delen van de kaarten en het bepalen van de troefkleur doen alle spelers hun voorspelling. Zodra de laatste speler klaar is – net vóór de dealer zijn eerste kaart speelt – vraagt de dealer aan de speler links of deze zijn Escape Pawn wil inzetten. Dit gaat met de klok mee door tot iemand zijn Escape Pawn gebruikt of tot iedereen past, er kan maar **1 Escape Pawn per ronde** ingezet worden.

- Wie een Escape Pawn inzet, plaatst deze op een vrij vakje van het **Lucky Wheel**.
- Deze optie is daarna alleen van jou – niemand anders kan hem meer gebruiken.
- In een spel van 7 rondes mag je dus maximaal 1 keer je Escape Pawn inzetten. In een spel van 14 rondes worden na ronde 7 alle pawns teruggegeven en start ronde 8 met een leeg bord.

Tip: gebruik je Escape Pawn vroeg voor meer keuze, of bewaar hem voor het ultieme moment.



LUCKY DICE MODE – LAAT TOEVAL JE LOT BEPALEN!

- Gebruik de speciale 8-zijdige dobbelsteen.
- Na de voorspellingen en vóór de eerste kaart vraagt de dealer met de klok mee, beginnend bij de speler links, of iemand wil dobbelen. Dit gaat door tot iemand dobbelt of iedereen past.
- De dobbelsteen heeft **7 zijden met voordelen** en **1 zijde met een kruis: een misser**. Je krijgt dan geen voordeel, maar zodra je later opnieuw mag dobbelen, heb je een nieuwe kans.
- Rol je een optie die al geblokkeerd is? Dan ben je Double Lucky en mag je zelf een beschikbare optie van het Lucky Wheel kiezen.
- Plaats je Escape Pawn op de betreffende optie op het Lucky Wheel om deze te blokkeren.



LUCKY WHEEL OPTIES - DE 8 MOGELIJKHEDEN



1. Change Bid

Pas de inzet van één speler aan met +1 of -1 (dit mag ook bij jezelf), zelfs als het totaal daarmee gelijk wordt aan het rondegetal. Onmogelijkheden zijn niet toegestaan: een speler kan nooit meer slagen voorspellen dan er in die ronde zijn, of minder dan 0.



2. Player Swap

Laat twee spelers hun kaarten omwisselen, je mag ook je eigen kaarten wisselen. Ideaal om een speler met hoge inzet en een speler met lage inzet tegelijk uit te spelen.



3. Change Dealer

Verplaats het dealerfiche naar een andere speler of naar jezelf. In de volgende ronde schuift de dealer weer gewoon door met de klok mee. Je bepaalt zo wie start en wie als laatste mag spelen. Beide posities kunnen direct voordeel opleveren, of plan vooruit voor een voordeel in de Double Lucky 7 ronde.



4. Double Points

Verdubbel alleen jouw eigen punten in deze ronde. Niet toegestaan in ronde 7 (daar geldt dit al).



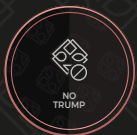
5. Change Trump

Kies een nieuwe troefkleur. Plaats je Escape Pawn in de richting van de gekozen kleur op het bord. De eerder omgedraaide troefkaart uit de stapel in het midden wordt weer teruggedraaid zodat die niet langer zichtbaar is.



6. Extra Card

Trek de volgende kaart (onder de troefkaart) van de stapel en leg deze open voor je neer. Je mag deze kaart, in jouw beurt, op elk moment spelen. Deze kaart is uitgezonderd van de kleur-bekennen-regel, je bent niet verplicht deze kaart te spelen.



7. No Trump

In deze ronde is er géén troefkleur. Alleen kleur bekennen blijft verplicht. De hoogste kaart in de kleur die de dealer speelt wint de slag – tenzij er een Joker wordt gespeeld.



8. Unlucky (X)

Rol je de zijde met een X? Dan gebeurt er niets. Je mist alleen je voordeel in deze ronde. Mag je later opnieuw dobbelen, dan krijg je een nieuwe kans.

Beknopte spelhandleiding

Doel: Voorspel per ronde hoeveel slagen je wint door het juiste voorspellingsfiche in te zetten.

Spelmodi:

• Classic mode

Deel kaarten → Voorspel → Speel slagen → Scoor punten.
Dealer voorspelt als eerste en komt als eerst uit. Joker wint altijd.
Kleur bekennen verplicht, daarna pas troef. Ronde 7 = dubbele punten.

• Tactical Escape Mode

Gebruik je Escape Pawn 1x per 7 rondes om een voordeel te claimen. Daarna is die optie voor niemand meer beschikbaar.

• Lucky Dice Mode

Gooi de 8-zijdige dobbelsteen voor een willekeurig voordeel.
Rol je een geblokkeerde optie? Dan ben je *Double Lucky* en kies je zelf!

Spelvoorbereiding:

- Bepaal vooraf hoeveel rondes je speelt (7 of 14) en welke spelmodus je kiest.
- Elke speler neemt voorspellingsfiches (0 t/m 7) in een eigen kleur.
- Noteer de spelersnamen op het scoreblok en leg de zwarte rondenfiches klaar.
- Plaats fiche 1 in het midden: dit geeft het aantal kaarten én slagen van ronde 1 aan.
- Bepaal de dealer door een kaart te trekken; hoogste kaart is de eerste dealer.

Verloop van een ronde:

- De dealer schudt en deelt het aantal kaarten volgens het cijfer van het rondenfiche.
- De bovenste kaart van de stapel bepaalt de troefkleur (Joker = dealer kiest troef).
- De dealer voorspelt zijn aantal slagen met een fiche. De anderen volgen kloksgewijs.
- De laatste speler mag het totale aantal voorspellingen niet gelijk laten zijn aan het cijfer op het rondenfiche.

Verloop van een slag:

- De dealer speelt de eerste kaart, de rest volgt met de klok mee.
- **Kleur bekennen is verplicht** (behalve voor de Joker). Heb je die kleur niet, dan mag je een troef spelen.
- Hoogste kaart in de gevraagde kleur wint; bij troeven wint de hoogste troef.
- De Joker wint altijd.
- De winnaar neemt de slag en legt deze gesloten naast zijn voorspellingsfiche.
- Ronde is klaar als alle kaarten gespeeld zijn. Daarna volgt de volgende ronde.

Puntentelling:

- Correcte voorspelling = **10 punten + 2x aantal behaalde slagen**.
- Foute voorspelling = 0 punten.
- Ronde 7 = dubbele score.
- Breng eventuele strafpunten in mindering.
- Na 7 of 14 rondes wint de speler met de meeste punten.

Tip: Bekijk de uitlegvideo via de QR-code op de achterkant en speel binnen 5 minuten!



Game Setup at a Glance

Everything in place for the perfect game night

Double Lucky 7 - High Rollers Club

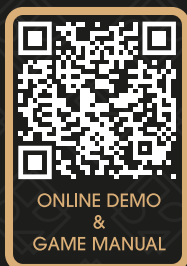
Exclusive to legendary winners scoring 140 or higher



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

DOUBLE LUCKY 7

SCAN AND PLAY



ONLINE DEMO
&
GAME MANUAL

www.doublelucky7game.com



20 - 40
MIN



2 - 7
PLAYERS



14+

