

BEKNOPTE SPELHANDLEIDING DOUBLE LUCKY 7

Doel: Voorspel het aantal slagen dat je per ronde zult winnen door het juiste voorspellingsfiche in te zetten.

Let op: *Kleur bekennen t.o.v. de kleur waarmee de dealer is begonnen is verplicht tijdens het spel voordat een troefkaart of een kaart van een andere kleur gespeeld mag worden. Joker uitgezonderd.*

HOE BEGINT HET SPEL:

- Neem een set voorspellingsfiches met cijfers 0 t/m 7 in een specifieke kleur.
- Noteer de namen van de spelers op het scoreblok en pak de zwarte rondenfiches.
- Plaats het zwarte rondenfiche met het cijfer 1 in het midden van de tafel. Het cijfer geeft het aantal slagen en het aantal te ontvangen kaarten per speler in elke ronde weer.
- De dealer wordt bepaald door een kaart te trekken; hoogste kaart is de dealer.

HOE VERLOOPT EEN RONDE:

- De dealer schudt de kaarten en geeft elke speler het aantal kaarten dat overeenkomt met het cijfer op het rondenfiche.
- De bovenste kaart van de stapel wordt omgedraaid als troefkleur voor deze ronde.
- De dealer bekijkt de kaarten, voorspelt het aantal slagen die hij of zij denk te gaan winnen en zet een voorspellingsfiche in. De andere spelers doen na elkaar, met de klok mee, hetzelfde.
- De laatste speler moet zijn inzet zodanig bepalen dat de som van alle voorspellingen NIET gelijk is aan het cijfer van het rondenfiche.

HOE VERLOOPT EEN SLAG:

- De dealer speelt als eerste zijn kaart.
- De andere spelers spelen met de klok mee hun kaart, waarbij kleur bekennen verplicht is op basis van de kaartkleur van de kaart van de dealer.
- Als je die kleur niet hebt, kun je een troefkaart spelen.
- De hoogste kaart in de kleur van de dealer wint; in het geval van een of meerdere gespeelde troefkaarten, wint de hoogste troefkaart.
- De Joker wint altijd de slag.
- De winnende speler verzamelt de gespeelde kaarten naast zijn voorspellingsfiche.
- Als de spelers nog kaarten hebben, begint de volgende slag. Herhaal de bovenstaande stappen.
- Geen kaarten meer? Dan is deze ronde ten einde en speel je de volgende ronde.

PUNTENTELLING:

- Bij een correcte voorspelling ontvang je 10 punten plus 2 keer het aantal behaalde slagen. Schrijf de punten per speler iedere ronde bij op het scoreblok.
- In ronde 7 zijn punten dubbel waard.
- Winnaar: Na 7 of 14 rondes worden de punten bij elkaar opgeteld, en degene met de meeste punten wint.



NEDERLANDS



SPELUITLEG

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 en misschien win jij wel Double Lucky 7!

Geen zin om deze handleiding te lezen?
Bekijk de speluitleg video (3 min) op DoubleLucky7game.com/demo.



WAT ZIT ER ALLEMAAL IN DE DOOS:

- 7 sets gekleurde **voorspellingsfiches** (0 t/m 7)
- 1 set zwarte **rondenfiches** (1 t/m 7)
- 1 zwarte **dealerfiche** (D)
- 1 scoreblok
- 1 set speelkaarten met de getallen 1 t/m 14 (in 4 kleuren)
- 1 Joker



HOE BEGINNEN WE HET SPEL?

Elke speler neemt een set voorspellingsfiches in een specifieke kleur waarop de cijfers 0 t/m 7 staan vermeld. Eén van de spelers noteert de namen van alle deelnemers van links naar rechts op het scoreblok om de puntentelling bij te houden, en pakt de zwarte rondenfiches. Deze zwarte fiches geven het aantal kaarten aan waarmee elke ronde wordt gespeeld. Het zwarte fiche met de letter D (D) dient als het dealer-fiche en geeft aan wie de dealer is in elke ronde. De dealer voor de eerste ronde wordt bepaald door elke speler een kaart te laten trekken uit het speelkaartdeck; degene met de hoogste kaart wordt de dealer.

De dealer plaatst het dealerfiche voor zich neer en schudt de kaarten. Vervolgens deelt de dealer, met de klok mee, aan elke speler één speelkaart uit. De resterende kaarten worden met de rug naar boven in het midden van de tafel geplaatst, waarbij de bovenste kaart wordt omgedraaid om de 'troefkleur' te bepalen. Naast de kaartenstapel wordt ook het zwarte rondenfiche geplaatst, waarop het cijfer 1 staat (1) om aan te geven dat er deze ronde 1 slag te behalen is.

De spelers bekijken hun ontvangen kaart zonder deze aan de andere spelers te laten zien en voorspellen individueel of zij deze slag denken te winnen. De dealer maakt als eerste zijn voorspelling kenbaar door een voorspellings-fiche met een 0 of 1 voor zich neer te leggen. Aangezien er in de eerste ronde slechts 1 kaart wordt gespeeld, kan de dealer alleen voorspellen of er 0 of 1 slag zal worden gewonnen. Vervolgens plaatsen de overige spelers (met de klok mee) hun voorspellingen. De laatste speler heeft een voordeel omdat alle andere spelers al hun voorspellingen kenbaar hebben gemaakt, maar ook een nadeel omdat de som van alle voorspellingen niet gelijk mag zijn aan het cijfer op het rondenfiche. Hierdoor kan de laatste speler niet altijd zijn gewenste voorspelling doen, wat betekent dat er elke ronde minstens één verliezer is die geen punten krijgt.

HOE WIN JE EEN SLAG?

Nadat elke speler zijn voorspelling heeft ingezet, legt de dealer als eerste zijn kaart zichtbaar op tafel. Deze kaart heeft een kleur en een cijfer. Vervolgens legt de speler links van de dealer zijn kaart neer, gevolgd door speler 3 en zo verder. We spelen altijd met de klok mee. Het is verplicht om een kaart in dezelfde kleur te spelen als die van de dealer (kleur bekennen). Als je deze kleur niet hebt, mag je pas een kaart met een andere kleur spelen. In principe wint de speler met de hoogste kaart in de kleur van de kaart die de dealer heeft gespeeld.

Wanneer er getroefd wordt (een kaart die gespeeld wordt in de troefkleur), wint de hoogste troefkaart. Een troefkaart mag je dus alleen spelen wanneer je geen kleur kunt bekennen met je overige kaarten. Een kaart met het cijfer 1 in de troefkleur wint dus van de kaart met het cijfer 14 in de kleur van de dealer.

Het spel bevat ook een JOKER (J). Deze kaart mag altijd, ongeacht de situatie, ingezet worden en wint altijd de slag. Als er een Joker wordt omgedraaid als troefkaart, bepaalt de dealer de troefkleur. Als geheugensteuntje wordt een kaart met de juiste troefkleur bovenop het restant van de kaarten geplaatst. De dealer mag uiteraard eerst zijn eigen kaarten bekijken om de gunstigste troefkleur te kiezen.

HOE VERLOOPT DE PUNTENVERDELING?

Als je een voorspelling goed hebt, krijg je 10 punten plus 2 keer het aantal voorspelde en behaalde slagen. Als je bijvoorbeeld een voorspelling van 0 hebt en ook geen slagen behaalt, krijg je dus 10 punten. Als je 2 slagen voorspelt en ook daadwerkelijk 2 slagen behaalt, ontvang je in die ronde 14 punten. Een onjuiste voorspelling, zelfs als je slagen hebt gewonnen, levert geen punten op.

In het Double Lucky 7 spel is ronde 7 bijzonder omdat deze ronde dubbele punten oplevert.

HOE VERLOPEN DE VOLGENDE RONDES?

Nadat de punten zijn bijgeschreven op het scoreblok, gaan we naar de volgende ronde. In ronde 2 geeft de dealer zijn dealerfiche door aan de volgende speler links van hem of haar. Die speler plaatst het dealerfiche voor zich en schudt alle kaarten. Nu worden er per speler 2 kaarten gedeeld: eerst ontvangt elke speler de eerste kaart en vervolgens krijgt iedereen een tweede kaart. De resterende kaarten worden met de rug naar boven in het midden van de tafel geplaatst, en de dealer draait de bovenste kaart om. Deze kaart bepaalt de troefkleur voor deze ronde. Tegelijkertijd wordt het zwarte rondenfiche met het cijfer 2 (2) op het rondenfiche met het cijfer 1 gelegd, om aan te geven dat er deze ronde 2 slagen te behalen zijn.

Alle spelers bekijken hun kaarten en bepalen een speltactiek rekening houdend met de troefkleur.

De nieuwe dealer maakt als eerste zijn voorspelling kenbaar, gevolgd door de overige spelers in volgorde met de klok mee. De speler die in de eerste ronde dealer was, is nu dus de laatste speler en kan in het nadeel zijn bij het doen van zijn voorspelling omdat de optelsom van alle individuele voorspellingen niet gelijk mag zijn aan het cijfer van het rondenfiche.

Nadat elke speler zijn voorspelling heeft bekendgemaakt, legt de dealer zijn eerste kaart voor zich neer op tafel, gevolgd door speler 2, dan speler 3, enzovoort.

Nadat alle spelers hun eerste kaart hebben gespeeld, wordt bepaald wie de slag heeft behaald. De winnende speler verzamelt de gespeelde kaarten en legt deze met de rug naar boven naast zijn voorspellingsfiche, zodat voor iedereen duidelijk is hoeveel slagen hij of zij voorspeld en al heeft gewonnen.

Vervolgens speelt de dealer zijn tweede kaart, gevolgd door de overige spelers. Een combinatie van geluk en tactiek, waarbij rekening wordt gehouden met de eigen kaarten, de gespeelde kaarten van medespelers, de troefkleur en de geplaatste voorspellingen, is noodzakelijk om punten te scoren in elke ronde.

In ronde 3 schuift het dealerfiche weer een plek door met de klok mee, wordt het rondenfiche opgehoogd en ontvangt elke speler 3 kaarten. Elke speelronde krijg je 1 kaart meer dan de vorige ronde met een maximum van 7 kaarten in de 7de en 8ste ronde. In de 7de ronde vindt de Double Lucky 7 plaats, waarbij de punten worden verdubbeld (de oorspronkelijke score x2, dus maximaal 48 punten). Na de 8ste ronde ontvangt elke speler elke ronde 1 kaart minder. Tegelijkertijd wordt er ook elke ronde een zwart rondenfiche verwijderd van de stapel in het midden, zodat iedereen duidelijk kan zien hoeveel slagen er in elke ronde te behalen zijn. In de 14de ronde wordt er weer met slechts 1 kaart gespeeld.

WIE IS DE WINNAAR?

Na 14 gespeelde rondes worden alle punten bij elkaar opgeteld en degene met de meeste punten wint het spel.

SPELVARIANTEN

Het is mogelijk om Double Lucky 7 in een verkorte versie te spelen, waarbij maximaal 7 rondes worden gespeeld. Na de dubbel tellende 7de ronde wordt dan de winnaar bepaald.

Indien de omstandigheden ervoor geschikt zijn, kan Double Lucky 7 ook uitstekend gebruikt worden om op een ludieke manier tegenprestaties van je tegenstanders te vragen bij het verliezen van een ronde. Echter, wees voorzichtig met alcoholgebruik bij het innemen van shotjes en neem geen onnodige risico's. Speel altijd op een verantwoorde manier.

Bekijk meer spelvarianten op www.DoubleLucky7game.com.