

DOUBLE LUCKY 7

PREDICT. PLAY. OUTSMART.

FAST ROUNDS, SMART MOVES & BIG LAUGHS!



GAME RULES | SPIELANLEITUNG | RÈGLE DU JEU |
REGLAS DEL JUEGO | HANDLEIDING



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).



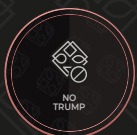
5. Change Trump

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

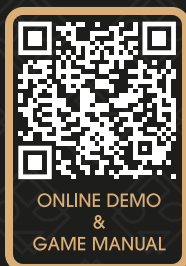
Exclusive to legendary winners scoring 140 or higher



	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+

