

D O U B L E L U C K Y 7 L E B L O C K

PREDICT. PLAY. OUTSMART.

FAST ROUNDS, SMART MOVES & BIG LAUGHS!



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



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 Voraussage-marke 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 steigert 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

Pass 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)

Würfelst 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.
- Schreibt die Spielernamen auf den Punkteblock und legt die Rundenmarken bereit.
- Lege die Rundenmarke 1 in die Mitt: 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.

Punktwertung:

- 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!



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+

