

DOUBLE SEVEN

Un jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

Auteur : Michael Schacht - Illustratrice : Christine Alcouffe

Échangez pour gagner !

Matériel :

4 chevalets :

91 tuiles contenant :

- 8 familles d'Animaux (8 couleurs) avec 11 tuiles de chaque Animal.



- 3 Jokers (Trèfles).



8 jetons 7 :



1 jeton 77 :



Principe du jeu :

Posez, échangez et agrandissez des familles d'Animaux.

En fin de partie, chaque famille posée devant vous rapporte 1 point par tuile.

Tentez d'**obtenir des familles d'au moins 7 tuiles** pour gagner des bonus.

Préparation du jeu :

- Placez toutes les tuiles face cachée au milieu de la table et mélangez-les.
- Disposez les 8 jetons 7 et le jeton 77 à portée de tous.
- Chaque joueur prend un chevalet, puis **pioche secrètement 3 tuiles** qu'il pose sur son chevalet.



Exemple de mise en place pour 3 joueurs.

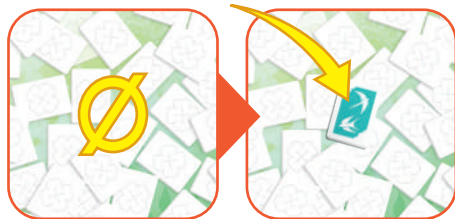
Le premier joueur de votre choix débute la partie.
Poursuivez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Durant votre tour de jeu :

1 - Retournez une tuile



S'il n'y a **pas de tuile face visible** dans la pioche, retournez-en une.



2 - Piochez des tuiles visibles et / ou cachées, l'une après l'autre :

3 tuiles si votre
chevalet est vide.

OU

2 tuiles si vous avez au moins
une tuile sur votre chevalet.



« **Arc-en-ciel !** » : - Immédiatement après avoir pioché - Si vous avez **5 tuiles ou plus** sur votre chevalet, représentant des **Animaux tous différents et sans Joker** (Trèfle), vous pouvez annoncer « Arc-en-ciel ».

Montrez votre chevalet aux autres joueurs, puis **piochez** une tuile supplémentaire, visible ou cachée. Ceci ne peut être réalisé qu'**une fois par tour, après la pioche**.

3 - ACTIONS

Réalisez **autant d'actions que vous le souhaitez**, ou le pouvez.

Chaque action peut être réalisée plusieurs fois, à l'exception de l'Action Spéciale.

Règle D'Or Une fois posée sur la table, **une famille ne peut :**

- **Ni être rassemblée avec une autre famille.**
- **Ni être divisée.**

Une famille posée peut uniquement s'agrandir ou être échangée.

+ Commencer une famille

Depuis votre chevalet, posez une famille
d'**au moins 2 Animaux identiques**. Cette famille
est placée devant votre chevalet, visible de tous.

Une ou plusieurs tuiles Joker (Trèfle) peuvent être
utilisées pour débiter une famille. Mais, il est interdit de
débiter une famille composée uniquement de Jokers.



⚠ Vous ne pouvez pas commencer une nouvelle famille d'un Animal déjà présent devant votre chevalet. Mais vous pouvez parfaitement commencer une famille d'Animaux déjà présents devant un autre joueur.

↑ **Agrandir une famille**

Depuis votre chevalet, ajoutez une ou plusieurs tuiles (Animal et Joker) pour agrandir une famille posée devant vous. Une famille doit être composée uniquement d'un même Animal et éventuellement de Joker(s).



« **Sept !** » : Chaque fois qu'une de vos familles atteint **au moins 7 tuiles** (lors d'une action agrandir), prenez un jeton **7** et conservez-le près de votre chevalet, face **+1** visible.

Cette famille peut toujours être agrandie ou échangée comme les autres.

« **Double Sept !** » : Si vous êtes le **premier** à obtenir **une deuxième famille d'au moins 7 tuiles**, prenez également le jeton **77** et conservez-le près de votre chevalet, face **+2** visible.

La **FIN DE PARTIE** est alors déclenchée.

↻ **Échanger une famille**

Échangez une de vos familles d'Animaux avec celle d'un autre joueur.

Les deux familles doivent contenir exactement le **même nombre de tuiles**.

Exemple : un joueur échange ses 4 Écureuils contre les 4 Papillons d'un autre joueur.



⚠ À la suite d'un échange, il est tout à fait possible de se retrouver en possession de **plusieurs familles d'un même Animal**.

Ne rassemblez pas ces familles et gardez-les séparées l'une de l'autre.

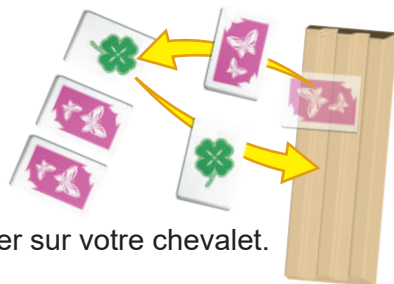
⚠ Il est **interdit de diviser une famille** pour réaliser un échange.

✿ **Récupérer un Joker**

Vous pouvez récupérer un Joker dans une famille placée **devant vous ou un autre joueur**.

Depuis votre chevalet, prenez une tuile **Animal correspondant à cette famille**.

Remplacez le Joker par cette tuile et posez le Joker sur votre chevalet.



★ **Action Spéciale : Deux contre Un**

1 fois par tour maximum ! Défaussez, face visible, **2 tuiles** de votre chevalet et piochez-en une autre, visible ou cachée.

4 - Fin du tour

Votre tour se termine si :

- **Votre chevalet est vide.** Annoncez « **Vide !** » aux autres joueurs.
OU

- Vous décidez de **passer**. Annoncez « **Je passe !** ».
Vous n'êtes jamais obligé de réaliser toutes vos actions possibles.



Si vous avez **6 tuiles ou plus** sur votre chevalet, vous devez **en défausser une et une seule**.

Cette tuile est **retirée du jeu**, face visible (pas sur la pioche).

Fin de partie

La fin du jeu est déclenchée lorsqu'un joueur prend le **jeton 77**, ou si un joueur pioche la dernière tuile.

Le joueur qui déclenche la fin de partie termine son tour normalement.

Les autres joueurs jouent un dernier tour chacun, puis on compte les points.

Note : Dans le cas où vous n'avez plus de tuile à piocher, vous jouez ce tour en passant la phase de pioche.

Comptage des points

Chaque **tuile posée** devant vous rapporte **1 point**.

- Ajoutez **1 point** par **jeton 7** récupéré.
- Ajoutez **2 points** si vous avez le **jeton 77**.

Les tuiles restantes sur votre chevalet ne vous rapportent rien.

Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur possédant le jeton **77** est déclaré vainqueur, s'il fait partie des ex aequo. Sinon, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Exemple : Cette joueuse est la première à avoir réalisé 2 familles de 7 tuiles.

*Elle a donc récupéré le jeton **77** (valant 2 points) et déclenché la fin de partie.*

Elle finit avec une famille de 7 Oiseaux (7 points), une famille de 8 Écureuils (8 points) et une famille de 2 Renards (2 points).

*En cours de partie, elle a également pris 2 jetons **7** (valant 1 point chacun).*

Les deux tuiles restantes sur son chevalet (Papillon et Cygne) ne rapportent rien.



Total des points de cette joueuse :
7 points (Oiseaux)
+ 8 points (Écureuils)
+ 2 points (Renards)
+ 1 point (**7**)
+ 1 point (**7**)
+ 2 points (**77**)

= 21 points