



Lucky
JACK

RÈGLES DU JEU

GAME RULES • SPIELREGEL • REGLAS DEL JUEGO • SPELREGEL



Laboludic



LUCKY JACK

Un jeu de Richard Brault et Pascal Thoniel

AVEC LUCKY JACK, RETROUVEZ TOUTE L'INTENSITÉ DU CASINO CONCENTRÉE DANS UN JEU DE CARTES !

LUCKY JACK demande aux joueurs de faire preuve de psychologie pour essayer de deviner les intentions des autres joueurs. Suspense, chance, stratégie et prise de risque, c'est le cocktail explosif qui animera vos soirées en famille et entre amis.

RÈGLES DU JEU

- De 7 à 77 ans
- De 2 à 6 joueurs
- Durée d'une partie : 20 minutes

Contenu de la boîte

- 84 cartes « Lucky Jack » représentant 7 symboles :
 - 12 cartes "citron"
 - 12 cartes "cerise"
 - 12 cartes "diamant"
 - 12 cartes "trèfle"
 - 12 cartes "cloche"
 - 12 cartes "raisin"
 - 12 cartes "7"
- Une carte d'aide de jeu, avec le barème de valeur des symboles.
- Un livret de règles du jeu



Principe du jeu

- Une partie se joue en 3 ou 5 manches.
- Un JACKPOT est une série de 3 ou 4 cartes identiques.
- Pour remporter le JACKPOT il faut être le premier à poser ses 3 ou 4 dernières cartes identiques en annonçant « JACKPOT ». Exemple : 3 « citrons » ou 4 « diamants ».
- À chaque manche, un seul joueur pourra gagner un JACKPOT.

But du jeu

Se défausser rapidement de ses cartes pour être le premier à poser ses 3 ou 4 dernières cartes avec le même symbole sur chaque carte et gagner le JACKPOT.

Barème de valeur des symboles :

SYMBOLE	JACKPOT DE 3 CARTES	JACKPOT DE 4 CARTES
« 7 »	7 000 points	14 000 points
Raisin	6 000 points	12 000 points
Cloche	5 000 points	10 000 points
Trèfle	4 000 points	8 000 points
Diamant	3 000 points	6 000 points
Cerise	2 000 points	4 000 points
Citron	1 000 points	2 000 points

Mise en place

- Pour la première manche, le joueur qui est à gauche de celui qui distribue commence. Pour la manche suivante, c'est le joueur situé à sa gauche qui débutera, et ainsi de suite.
- MÉLANGER PLUSIEURS FOIS LE PAQUET DE CARTES.
- Distribuer 7 cartes par joueur une par une, face cachée.
- Le reste des cartes constitue la pioche.

Déroulement de la manche

Chaque joueur doit essayer de se défausser au fur et à mesure de toutes ses cartes, tout en constituant un JACKPOT de 3 cartes possédant le même symbole ou de 4 cartes possédant le même symbole.

Le joueur qui commence la manche retourne la première carte de la pioche et la place, face visible, sur la table afin de constituer la défausse. La manche se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur analyse la carte posée sur la défausse et choisit parmi les 4 options suivantes :

- 1 Le joueur défausse une carte possédant le même symbole que la première carte de la défausse.

Exemple : La carte placée en haut de la défausse est une carte « trèfle », le joueur peut défausser une carte « trèfle ».

- 2 Le joueur défausse une carte possédant un symbole de valeur supérieure à celui de la carte de la défausse.

Exemple : La carte placée en haut de la défausse est une carte « trèfle », le joueur peut défausser au choix l'une des cartes suivantes : « cloche », « raisin » ou « 7 ».

- 3 Le joueur défausse une carte possédant un symbole de valeur inférieure à celui de la carte de la défausse. Dans ce cas, il doit obligatoirement piocher 2 cartes et les intégrer dans son jeu.

Exemple : La carte placée en haut de la défausse est une carte « trèfle », le joueur peut défausser une carte « diamant », « cerise » ou « citron », puis il tire 2 cartes.

- 4 Le joueur ne peut pas ou ne souhaite pas se défausser, il doit alors piocher une carte. Il a deux possibilités : soit il prend la carte dans son jeu, soit il la défausse. S'il choisit de la défausser, et seulement dans ce cas, les autres joueurs peuvent s'emparer de celle-ci en annonçant : « JE PRENDS ! ».

Si un seul joueur annonce « JE PRENDS ! », il récupère la carte dans son jeu. Si plusieurs joueurs annoncent « JE PRENDS ! », c'est le joueur le plus proche, à gauche de celui qui vient de défausser qui récupère la carte. Puis le tour continue normalement.

IMPORTANT :

- Il est interdit de piocher une carte, de la mettre dans son jeu et de se défausser d'une autre carte.
- Un joueur ne peut jamais avoir moins de 3 cartes dépareillées en main.

Fin de la pioche :

Lorsque la pioche est vide, le joueur dont c'est le tour mélange plusieurs fois le paquet de cartes de la défausse et les pose en tas, faces cachées, pour constituer la nouvelle pioche. Puis il retourne la première carte de la nouvelle pioche face visible pour constituer la défausse et la partie continue.

Fin de la manche

1 Gagner la manche avec un JACKPOT de 3 cartes identiques :

Dès qu'un joueur n'a plus que 4 cartes en main, dont 3 identiques, il peut tenter de terminer en premier la manche. Dès qu'il en a la possibilité, il se défausse de sa 4^e carte, annonce à voix haute « JACKPOT » et abat ses 3 dernières cartes de même symbole. Il gagne alors le nombre de points correspondant à la valeur du symbole de son « JACKPOT » (voir barème). Il est le seul joueur à marquer des points lors de cette manche.

2 Gagner la manche avec un double JACKPOT de 4 cartes identiques :

Un joueur peut décider de ne pas terminer la manche avec un JACKPOT de 3 cartes mais de tenter sa chance avec un JACKPOT de 4 cartes pour doubler ses gains. Si un autre joueur conclut un JACKPOT de 3 ou 4 cartes avant lui, il aura tout perdu !

Pour y parvenir, ce joueur ne doit pas avoir dans son jeu plus de 5 cartes dont 4 cartes identiques. Dès qu'il en a la possibilité, il se défausse de sa 5^e carte, annonce à voix haute « JACKPOT » et abat ses 4 dernières cartes de même symbole. Il gagne le nombre de points correspondant à la valeur du symbole de son double « JACKPOT » (voir barème). Il est le seul joueur à marquer des points lors de cette manche.

MÉLANGER PLUSIEURS FOIS LES CARTES AVANT DE DÉBUTER UNE NOUVELLE MANCHE.

Fin de la partie

Les joueurs décident au début de la partie de jouer en 3 ou 5 manches. Le joueur qui cumule le plus de points à la fin des 3 ou 5 manches gagne la partie.

LUCKY JACK

A game by Richard Brault and Pascal Thoniel

WITH LUCKY JACK, RE-LIVE THE FULL EXCITEMENT AND INTENSITY OF THE CASINO CONCENTRATED IN A GAME OF CARDS !

LUCKY JACK requires players to use their psychology to guess the intentions of the other players. Suspense, chance, strategy and risk-taking form an explosive cocktail that will enliven your evenings with family and friends.

GAME RULES

- Ages 7 and up
- From 2 to 6 players
- Length of one game: 20 minutes

Game contents

- 84 "Lucky Jack" cards representing 7 symbols:
 - 12 "lemon" cards
 - 12 "cherry" cards
 - 12 "diamond" cards
 - 12 "clover" cards
 - 12 "bell" cards
 - 12 "grape" cards
 - 12 "7" cards
- A game instruction card with the scale of values for the symbols
- A booklet of game rules

Principle of the game

A game comprises 3 or 5 sets.

- A JACKPOT is a series of 3 or 4 identical cards
- To win the JACKPOT a player must be the first to play his 3 or 4 last identical cards and announce "JACKPOT". Example: 3 "lemon" or 4 "diamond" cards.
- In each set, a player can win a JACKPOT, a double JACKPOT or nothing at all !

Aim of the game

Quickly discard your cards to become the first player to lay down three cards showing the same symbol and win the JACKPOT.

Symbol value scale:

SYMBOL	3-CARD JACKPOT	4-CARD JACKPOT
« 7 »	7,000 points	14,000 points
Grape	6,000 points	12,000 points
Bell	5,000 points	10,000 points
Clover	4,000 points	8,000 points
Diamond	3,000 points	6,000 points
Cherry	2,000 points	4,000 points
Lemon	1,000 points	2,000 points

Setup

- For the first hand, the player seated to the left of the player who dealt the cards will begin. For the following hand, the player seated to the left of the player who started the first hand will begin. And so on.
- SHUFFLE THE STOCK SEVERAL TIMES.
- Deal 7 cards to each player, one by one, face down.
- The remaining cards make up the stock.

Playing the hand

Each player must try to discard all their cards, while making a 3-card JACKPOT, all showing the same symbol or a 4-card Jackpot, all the cards showing the same symbol.

The player who starts the hand turns over the first card on the top of the stock and places it, face up, on the table to represent the first discard.

The hand is then played in turn, clockwise. In turn the player looks at the discarded card and chooses from the following 4 options:

- 1 The player discards a card with the same symbol as the first discard.

Example: if the discard is a « clover » card, the player can discard a "clover" card.

- 2 The player discards a card with a higher-value symbol than that shown on the discard.

Example: The card on top of the discard is a « clover » card, the player can choose to discard one of the following cards: « bell », « grape » or « 7 ».

- 3 The player discards a card with a lower-value symbol than the discard, then they must take 2 cards from the stock and put them in their own sets of cards.

Example: The card on top of the discard is a « clover », card, the player

can then discard a «diamond», a «cherry» or a «lemon», card and then takes 2 cards from the stock.

- 4 The player cannot or does not wish to discard, so he must draw a card. He has two options: either he takes the card from his deck or he discards it. If he chooses to discard it, and only then, the other players can take it by announcing: «I TAKE IT! If only one player calls «TAKE», he/she gets the card back into his/her deck. If more than one player calls «I TAKE», the player closest to the left of the player who just discarded the card gets it back. Then the round continues as normal.

NOTE:

- It is forbidden to take a card from the stock, put it in your hand, and then discard another card.
- A player can never have less than 3 unmatched cards in their hand.

End of the stock:

When there are no more cards in the stock, the player whose turn it is shuffles several times the pack of discarded cards and places them face down to make the new stock. Then he turns the first card face up to make the discard and the hand continues.

End of the hand

- 1 **Win the hand with a JACKPOT of 3 identical cards:**

When a player has only 4 cards left in their hand, including three of a kind, he can try to end the first hand. As soon as they can, they discard the 4th card and say loud «JACKPOT» and lay their last 3 cards with the same symbol on the table. He then earns the number of points corresponding to the value of the symbol of his «JACKPOT» (see scale). He is the only player who earns points during this set.

- 2 **Win the hand with a double JACKPOT of 4 identical cards:**

A player may decide not to end the set with a JACKPOT of 3 cards but to try his luck with a JACKPOT of 4 cards to double his gains. If another player obtains a JACKPOT of 3 or 4 cards before him, he loses everything! To achieve this, this player must not have more than 5 cards, including 4 identical cards, in his hand. As soon as he can, he gets rid of his fifth card, announcing out loud «JACKPOT» and lays his last 4 cards with the same symbol. He earns the number of points corresponding to the value of the symbol of his double «JACKPOT» (see scale). He is the only player to score points during this set.

SHUFFLE THE CARDS SEVERAL TIMES BEFORE BEGINNING A NEW HAND.

End of the game

The players decide in the beginning of the game to play 3 or 5 hands. The player with the most points at the end of 3 or 5 hands wins the game.

LUCKY JACK

Ein Spiel von Richard Brault und Pascal Thoniel

LUCKY JACK VEREINIGT DIE GESAMTE SPANNUNG EINES SPIELKASINOS IN EINEM KARTENSPIEL!

LUCKY JACK bringt die Spieler dazu, Menschenkenntnis unter Beweis zu stellen, um die Absichten der anderen Spieler zu erraten. Spannung, Glück, Strategie und Risikoübernahme, dieser explosive Cocktail wird die Abende im Familienkreis oder unter Freunden mit Spannung füllen.

SPIELREGEL

- 7 bis 77 Jahre
- 2 bis 6 Spieler
- Dauer des Spiels: 20 Minuten

Schachtelinhalt

- 84 Symbol-Karten, darunter:
 - 12 Karten „Zitrone“
 - 12 Karten „Kirsche“
 - 12 Karten „Weintraube“
 - 12 Karten „Kleeblatt“
 - 12 Karten „Glocke“
 - 12 Karten „Diamant“
 - 12 Karten mit „7“
- Eine Spielhilfskarte mit der Symbolwertskala.
- Eine Spielregelheft

Spielidee

- Das Spiel wird in 3 oder 5 Runden gespielt.
- Ein JACKPOT ist eine Reihe von 3 oder 4 identischen Karten.
- Um den JACKPOT zu gewinnen, muss man der Erste sein, der seine 3 oder 4 identischen Karten ablegt, indem er „JACKPOT“ ausruft. Beispiel: 3 „Zitronen“ oder 4 „Diamanten“.
- In jeder Spielrunde kann nur ein Spieler einen JACKPOT oder gar nichts gewinnen!

Ziel des Spiels

Seine Karten schnell abwerfen, um der Erste zu sein, der seine letzten drei oder 4 Karten ablegt, die das gleiche Symbol aufweisen und den JACKPOT gewinnen.

Symbolwertskala:

SYMBOLE	JACKPOT MIT 3 KARTEN	JACKPOT MIT 4 KARTEN
„7“	7 000 Punkte	14 000 Punkte
Traube	6 000 Punkte	12 000 Punkte
Glocke	5 000 Punkte	10 000 Punkte
Kleeblatt	4 000 Punkte	8 000 Punkte
Diamant	3 000 Punkte	6 000 Punkte
Kirsche	2 000 Punkte	4 000 Punkte
Zitrone	1 000 Punkte	2 000 Punkte

Vorbereitung

- In der ersten Spielrunde beginnt derjenige Spieler, der links vom Kartengeber sitzt. Bei der nächsten Spielrunde ist es der Spieler links neben demjenigen, der begonnen hat, der die neue Runde beginnt. Und so weiter.
- DIE KARTEN MEHRMALS MISCHEN.
- Pro Spieler 7 Karten, eine nach der anderen mit verdeckter Vorderseite verteilen.
- Die restlichen Karten bilden den Kartenstock.

Verlauf der Spielrunde

Jeder Spieler muss versuchen, nach und nach alle Karten abzulegen, wobei er einen JACKPOT mit 3 Karten oder 4 Karten, die das gleiche Symbol besitzen, zusammenstellt.

Der Spieler, der die Runde beginnt, dreht die erste Karte des Kartenstocks um und legt sie sichtbar auf den Tisch, um den Ablegestapels zu bilden.

Die Runde wird dann der Reihe nach im Uhrzeigersinn gespielt.

Der nächste Spieler analysiert die auf den Ablagestapel gelegte Karte und wählt eine der 4 Möglichkeiten:

- 1 Der Spieler legt eine Karte ab, die das gleiche Symbol besitzt wie die erste Karte des Ablagestapels.

Beispiel: die Karte oben auf dem Ablagestapel ist eine „Kleeblattkarte“, der Spieler kann eine „Kleeblattkarte“ ablegen.

- 2 Der Spieler legt eine Karte ab, die ein Symbol besitzt, das einen höheren Wert hat, als die Karte auf dem Ablagestapel.

Beispiel: oben auf dem Ablagestapel liegt eine „Kleeblattkarte“, der Spieler kann nach Wahl eine der folgenden Karten ablegen: „Glocke“, „Weintraube“ oder „7“.

- 3 Der Spieler legt eine Karte ab, die ein Symbol mit einem niedrigeren Wert als die Karte oben auf dem Ablegestapel besitzt. In diesem Fall ist er gezwungen, 2 Karten aufzunehmen und sie in sein Spiel einzufügen.

Beispiel: oben auf dem Ablegestapel liegt eine „Kleeblattkarte“, der Spieler kann eine „Diamant“- , „Kirsch“- oder „Zitronenkarte“ ablegen, dann zieht er 2 Karten.

- 4 Der Spieler kann oder will nicht abwerfen, also muss er eine Karte ziehen. Er hat zwei Möglichkeiten: Entweder er nimmt die Karte aus seinem Deck oder er wirft sie ab. Nur wenn er die Karte ablegt, können die anderen Spieler die Karte nehmen, indem sie «ICH NEHME!» sagen.
Wenn nur ein Spieler «ICH NEHME!» sagt, nimmt er die Karte in seine Auslage zurück. Wenn mehrere Spieler «ICH NEHMEN!» sagen, erhält der Spieler, der links von dem Spieler, der gerade abgelegt hat, am nächsten ist, die Karte. Danach geht die Runde normal weiter.

WICHTIG:

- Es ist verboten, eine Karte aufzunehmen, sie in sein Spiel einzufügen und eine andere Karte abzulegen.
- Ein Spieler darf nie weniger als 3 nicht zusammengehörige Karten in der Hand halten.

Ende des Kartenstocks:

Wenn der Kartenstock aufgebraucht ist, mischt der Spieler, der dran ist, den Ablegestapel mehrmals und legt den Stapel verdeckt auf den Tisch, um einen neuen Kartenstock zu bilden. Dann dreht er die erste Karte des neuen Kartenstocks mit sichtbarer Vorderseite um und bildet damit den Ablegestapel, das Spiel geht weiter.

Ende der Spielrunde

- 1 Die Spielrunde mit einem JACKPOT aus 3 identischen Karten gewinnen:

Sobald ein Spieler nur noch 4 Karten in der Hand hat und darunter 3 gleiche, kann er versuchen, die Runde als Erster zu beenden. Sobald er die Möglichkeit hat, legt er die 4. Karte ab, ruft mit lauter Stimme „JACKPOT“ aus und legt seine 3 letzten Karten mit dem gleichen Symbol vor. Er gewinnt folglich die Punktzahl, die dem Wert des Symbols seines „JACKPOT“ entspricht (siehe Wertskala). Er ist der einzige Spieler, der in dieser Runde Punkte anschreibt.



2 Die Spielrunde mit einem doppelten JACKPOT aus 4 identischen Karten gewinnen:

Ein Spieler kann sich dazu entscheiden, die Runde nicht mit einem JACKPOT aus 3 Karten zu beenden, sondern sein Glück mit einem JACKPOT aus 4 Karten zu versuchen und seinen Gewinn zu verdoppeln. Wenn ein anderer Spieler vor ihm einen JACKPOT mit 3 oder 4 Karten vorlegt, hat er alles verloren!

Um dies zu erreichen, darf der Spieler nicht mehr als 5 Karten haben, darunter 4 identische Karten. Sobald er die Gelegenheit hat, legt er seine 5. Karte ab, ruft laut „JACKPOT“ aus und legt seine letzten 4 Karten mit dem gleichen Symbol vor. Er gewinnt die Punktzahl, die dem Wert des Symbols seines doppelten „JACKPOT“ entspricht (siehe Wertskala). Er ist der einzige Spieler, der in dieser Runde Punkte anschreibt.

DIE KARTEN VOR BEGINN EINER NEUEN SPIELRUNDE MEHRMALS MISCHEN.

Spielende

Die Spieler entscheiden bei Beginn des Spiels, ob sie 3 oder 5 Runden spielen möchten. Derjenige Spieler, der am Ende der 3 oder 5 Runden am meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

LUCKY JACK

Un juego de Richard Brault y Pascal Thoniel

CON LUCKY JACK, ¡EXPERIMENTA LA INTENSIDAD DEL CASINO CONCENTRADA EN UN JUEGO DE CARTAS!

LUCKY JACK exige de los jugadores psicología para intentar adivinar las intenciones de los demás jugadores. Suspense, suerte, estrategia y toma de riesgos, éste es el coctel explosivo que animará sus veladas en familia y entre amigos.

REGLAS DEL JUEGO

- De 7 a 77 años
- De 2 a 6 jugadores
- Tiempo de una partida: 20 minutos

Contenido de la caja

- 84 cartas con los símbolos siguientes:
 - 12 cartas de «limones»
 - 12 cartas de «cerezas»
 - 12 cartas de «diamantes»
 - 12 cartas de «tréboles»
 - 12 cartas de «campanas»
 - 12 cartas de «uvas»
 - 12 cartas de «7»
- Una carta de ayuda al jugador, con la escala de valor de los símbolos.
- Un folleto con las reglas del juego

Principio del juego

- Una partida se juega en 3 o 5 rondas.
- Un BOTE es una serie de 3 o 4 cartas idénticas.
- Para ganar el BOTE, hay que ser el primero en colocar sus 3 o 4 cartas idénticas anunciando "BOTE". Ejemplo : 3 "limones" o 4 "diamantes".
- En cada ronda, solo podrá ganar un BOTE un solo jugador ¡o no ganar nada!

Objetivo del juego

Descartar rápidamente sus cartas para ser el primero en colocar sus 3 o 4 últimas cartas con el mismo símbolo en cada carta y ganar el BOTE.
Escala de valor de los símbolos:

SÍMBOLO	BOTE DE 3 CARTAS	BOTE DE 4 CARTAS
« 7 »	7.000 puntos	14.000 puntos
Uvas	6.000 puntos	12.000 puntos
Campanas	5.000 puntos	10.000 puntos
Tréboles	4.000 puntos	8.000 puntos
Diamantes	3.000 puntos	6.000 puntos
Cerezas	2.000 puntos	4.000 puntos
Limonos	1.000 puntos	2.000 puntos

Configuración

- Para la primera ronda, comienza el jugador que esté a la izquierda del que reparte. Para la ronda siguiente, comenzará el jugador que se encuentra a la izquierda del jugador que inició el juego. Y así sucesivamente.
- BARAJAR VARIAS VECES EL MAZO DE CARTAS.
- Repartir 7 cartas por jugador, una por una, boca abajo.
- El resto de cartas constituye el montón.

Desarrollo de la ronda

Cada jugador debe intentar descartar todas sus cartas a medida que avanza la partida, constituyendo un BOTE de 3 cartas con el mismo símbolo o 4 cartas con el mismo símbolo.

El jugador que comienza la ronda da la vuelta a la carta superior del montón y la coloca boca arriba sobre la mesa para formar la pila de descartes.

La ronda se juega en el sentido de las agujas del reloj. Cuando le toca, el jugador mira el símbolo de la carta colocada boca arriba y elige entre las 4 opciones siguientes:

- 1 El jugador descarta una carta con el mismo símbolo que la primera carta de la pila de descartes.
Ejemplo: La carta que está arriba de la pila de descartes es una carta de "tréboles"; el jugador puede descartar una carta de "tréboles".
- 2 El jugador descarta una carta con un símbolo de valor superior al de la carta de la pila de descartes.
Ejemplo: La carta que está arriba de la pila de descartes es una carta de "tréboles"; el jugador puede descartar una de las siguientes cartas, a elección suya: "campanas", "uvas" o "7".
- 3 El jugador descarta una carta con un símbolo de valor inferior al de

la carta de la pila de descartes. En este caso, debe obligatoriamente sacar 2 cartas del montón e incorporarlas a su juego.

Ejemplo: La carta que está arriba de la pila de descartes es una carta de "tréboles"; el jugador puede descartar una carta de "diamantes", "cerezas o "limones", y saca 2 cartas

- 4 El jugador no puede o no quiere descartarse, por lo que debe robar una carta. Tiene dos opciones: o toma la carta de su mazo o la descarta. Si opta por descartarlo, y sólo en este caso, los demás jugadores pueden tomarlo anunciando: «LO TOMO». Si sólo uno de los jugadores dice «TOMAR», recupera la carta en su mazo. Si más de un jugador dice «TOMO», el jugador más cercano a la izquierda del jugador que acaba de descartar la carta la recupera. Luego, la ronda continúa con normalidad.

IMPORTANTE:

- Está prohibido robar una carta, incluirla en su mazo y descartar otra carta.
- Un jugador nunca puede tener menos de 3 cartas distintas en la mano.

Agotamiento del montón:

Cuando esté agotado el montón boca abajo, el jugador a quién le toca jugar, baraja varias veces la pila de descartes y las coloca boca abajo, para formar el nuevo montón. Se da la vuelta a la primera carta del nuevo montón, boca arriba y sigue la partida.

Fin de la ronda

1 Ganar la ronda con un BOTE de 3 cartas idénticas:

En cuanto solo le quede 4 cartas a un jugador, incluidas 3 idénticas, puede intentar ser el primero en terminar la ronda. En cuanto tenga la oportunidad de hacerlo, descarta su 4ª carta, anuncia en voz alta "BOTE" y juega sus 3 últimas cartas con el mismo símbolo. Entonces, gana el número de puntos que corresponden al valor del símbolo de su "BOTE" (ver escala de valor). Será el primer jugador en marcar puntos durante esta ronda.

2 Ganar la ronda con un doble BOTE de 4 cartas idénticas:

Un jugador puede decidir no terminar la ronda con un BOTE de 3 cartas sino probar suerte con un BOTE de 4 cartas para duplicar sus puntos. Si otro jugador realiza un BOTE de 3 cartas o 4 cartas antes de él, ¡lo habrá perdido todo!

Para conseguirlo, este jugador no debe tener en su juego más de 5 cartas, incluidas 4 cartas idénticas. En cuanto tenga la oportunidad de

hacerlo, descarta su 5ª carta, anuncia en voz alta "BOTE" y juega sus 4 últimas cartas con el mismo símbolo. Gana el número de puntos que corresponden al valor del símbolo de su doble "BOTE" (ver escala de valor). Será el único jugador en marcar puntos durante esta ronda.

BARAJAR VARIAS VECES LAS CARTAS ANTES DE COMENZAR UNA NUEVA RONDA.

Fin de la partida

Los jugadores deciden al comienzo del juego jugar en 3 o 5 rondas. Gana el juego el jugador que acumule más puntos al final de las 3 o 5 rondas.

LUCKY JACK

Een spel ontworpen door Richard Brault en Pascal Thoniel

MET LUCKY JACK KRIJGT U ALLE INTENSITEIT VAN HET CASINO IN EEN KAARTSPEL!

LUCKY JACK vereist dat spelers hun psychologie gebruiken om te proberen de bedoelingen van de andere spelers te raden. Spanning, geluk, strategie en het nemen van risico's vormen de explosieve cocktail die uw avonden met familie en vrienden zal verlevendigen.

SPELREGEL

- Vanaf 7 jaar
- Van 2 tot 6 spelers
- Duur van een spelpartij: 20 minuten

Inhoud van de doos

- 84 "Lucky Jack" kaarten met symbolen:
 - 12 "citroen" kaarten
 - 12 "kers" kaarten
 - 12 "druif" kaarten
 - 12 "klaver" kaarten
 - 12 "klok" kaarten
 - 12 "diamant" kaarten
 - 12 "7" kaarten
- Een hulpkaart, met de waardenlijst van de symbolen.
- Een spelregel

Principe van het spel

- Een spelpartij verloopt in 3 of 5 spelronden.
- Een JACKPOT is een reeks van 3 of 4 identieke kaarten.
- Om de JACKPOT te winnen moet je de eerste zijn om je 3 of 4

laatste identieke kaarten neer te leggen en terwijl JACKPOT aan te kondigen. Voorbeeld: 3 "citroenen" of 4 "diamanten".

- Bij elke spelronde kan één speler een JACKPOT winnen, of helemaal niets!

Doelstelling van het spel

De kaarten zo snel mogelijk neerleggen om de eerste te zijn die zijn 3 of 4 laatste kaarten met hetzelfde symbool op elke kaart kwijtraakt en de JACKPOT wint.

Waarde van de symbolen:

SYMBOOL	JACKPOT 3 KAARTEN	JACKPOT 4 KAARTEN
« 7 »	7 000 punten	14 000 punten
Druif	6 000 punten	12 000 punten
Klok	5 000 punten	10 000 punten
Klaver	4 000 punten	8 000 punten
Diamant	3 000 punten	6 000 punten
Kers	2 000 punten	4 000 punten
Citroen	1 000 punten	2 000 punten

Vorbereiding

- Het is de speler links van de speler die de kaarten uitdeelt die begint. Bij de volgende ronde is het de speler links van de speler die begonnen is die dan begint, en zo verder.
- HET PAK KAARTEN HERHAALDELIJK SCHUDDEN.
- 7 kaarten uitdelen per speler, één per één, het symbool verschild.
- De overblijvende kaarten vormen de trekstapel.

Verloop van de spelronde

Elke speler probeert om geleidelijk aan al zijn kaarten neer te leggen en een tegelijkertijd een JACKPOT van 3 kaarten of van 4 kaarten met hetzelfde symbool op te stellen.

De speler die de ronde begint draait de eerste kaart van de trekstapel om en legt ze met zichtbaar symbool op de tafel om de aflegstapel te vormen.

Dan speelt ieder op zijn beurt met de wijzers van de klok mee.

Als het zijn beurt is, bekijkt de speler het symbool van de kaart op de aflegstapel en kiest tussen 4 mogelijkheden:

- 1 De speler legt een kaart neer met hetzelfde symbool als de eerste

kaart op de aflegstapel.

Voorbeeld: Als de kaart op de aflegstapel bijvoorbeeld een "klaver" kaart is, mag de speler een "klaver" kaart neerleggen.

- 2 De speler legt een kaart af met een symbool dat een hogere waarde heeft dan de kaart op de aflegstapel.

Voorbeeld: De bovenste kaart op de aflegstapel is een 'klaver' kaart, de speler kan één van de volgende kaarten afleggen: 'klok', 'druif' of '7'.

- 3 De speler legt een kaart af met een symbool met een lagere waarde dan de afgelegde kaart. In dit geval moet de speler 2 kaarten trekken en deze aan zijn spel toevoegen.

Voorbeeld: De bovenste kaart van de aflegstapel is een «klaver»-kaart, de speler kan een «diamant»-, «kersen»- of «citroen»-kaart afleggen en dan 2 kaarten trekken.

- 4 De speler kan of wil niet afleggen, dus moet hij een kaart trekken. Hij heeft twee mogelijkheden: ofwel neemt hij de kaart van zijn stapel, ofwel gooit hij ze weg. Als hij ervoor kiest om het af te leggen, en alleen in dit geval, mogen de andere spelers het nemen door te zeggen: «I TAKE IT». Als slechts één speler «NEMEN» roept, krijgt hij/zij de kaart terug in zijn/haar stapel. Als meer dan één speler «IK NEMEN» roept, krijgt de speler links van de speler die de kaart net heeft afgelegd, de kaart terug. Dan gaat de ronde verder zoals normaal.

OPGELET!

- Het is verboden om een kaart van de trekstapel te nemen, deze bij zijn spel te voegen en een andere kaart af te leggen.
- Een speler kan nooit minder dan 3 niet passende kaarten in zijn hand hebben.

Einde van de trekstapel:

Als de trekstapel met de verborgen symbolen uitgeput is, dan worden alle kaarten van de aflegstapel zorgvuldig geschud en worden ze omgekeerd op de tafel geplaatst om de nieuwe trekstapel te vormen. Dan wordt de eerste kaart van de trekstapel omgedraaid om de nieuwe aflegstapel te vormen en kan de partij verder gaan.

Einde van de spelronde

- 1 Winnen van de ronde met een JACKPOT van 3 identieke kaarten: Zodra een speler nog maar 4 kaarten in handen heeft, waarvan er 3

identiek zijn, kan hij proberen de ronde als eerste te beëindigen. Zodra hij kan, legt hij zijn 4e kaart af, roept «JACKPOT» en legt zijn laatste 3 kaarten van hetzelfde symbool neer. Hij wint dan het aantal punten dat overeenkomt met de waarde van het symbool van zijn «JACKPOT» (zie waardenlijst). Hij is de enige speler die punten scoort in deze ronde.

2 Winnen van de ronde met een dubbele JACKPOT van 4 identieke kaarten:








Een speler kan beslissen om de ronde niet te beëindigen met een 3-kaart JACKPOT maar om zijn geluk te beproeven met een 4-kaart JACKPOT om zijn winst te verdubbelen. Als een andere speler een JACKPOT van 3 of 4 kaarten voor hem voltooit, heeft hij alles verloren! Daarvoor mag de speler niet meer dan 5 kaarten in zijn stapel hebben, waarvan er 4 identiek zijn. Zodra hij de kans krijgt, legt hij zijn 5de kaart af, kondigt «JACKPOT» aan en speelt zijn laatste 4 kaarten met hetzelfde symbool. Hij wint het aantal punten dat overeenkomt met de waarde van het symbool van zijn dubbele «JACKPOT» (zie waardenlijst). Hij is de enige speler die punten scoort in deze ronde.

DE KAARTEN GOED SCHUDDEN VOORALEER DE VOLGENDE RONDE AAN TE VANGEN.

Einde van de spelpartij

Bij het begin van de spelpartij besluiten de spelers in 3 of 5 ronden te spelen. De speler die de meeste punten heeft gewonnen aan het einde van de 3 of 5 ronden wint de spelpartij.

LUCKY JACK

SYMBOLE	JACKPOT DE 3 CARTES	JACKPOT DE 4 CARTES
	7 000 points	14 000 points
	6 000 points	12 000 points
	5 000 points	10 000 points
	4 000 points	8 000 points
	3 000 points	6 000 points
	2 000 points	4 000 points
	1 000 points	2 000 points

© Ludello S.A.S. 2021 • Designed in France • Made in China • All rights reserved
• Design: Richard Brault & Pascal Thoniel • Illustrations: Jay Fletcher USA •
Thanks to Didier Lenain Bragard • Ludello S.A.S. 91, rue du Faubourg Saint-
Antoine 75011 Paris France • website: www.laboludic.com