

# Règles de Double Seven

## Comment jouer à Double Seven

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Constituer devant soi les plus grandes familles d'animaux pour cumuler un maximum de points.
- **Mécanique principale** : Piocher, poser, agrandir et surtout échanger des familles avec les autres joueurs.
- **Condition de victoire** : Être le premier à réunir deux familles d'au moins 7 tuiles, puis avoir le plus gros score final.

Salut les amis ! Installez-vous, on va décortiquer ensemble **Double Seven**, un petit jeu malin signé Michael Schacht où il va falloir collectionner des familles d'animaux tout en jouant les rusés à la table. C'est rapide à apprendre, mais croyez-moi, ça titille les neurones dès la deuxième partie. Promis, à la fin de cette lecture, vous êtes prêts à distribuer les chevalets.

## Le matériel et l'installation

Avant de lancer la partie, prenez deux minutes pour préparer la table, ça vaut le coup.

### Ce qu'il y a dans la boîte

- **91 tuiles** : 8 familles d'animaux (une couleur par famille), avec 11 tuiles par animal, plus 3 **Jokers** (les Trèfles).
- **4 chevalets**, un par joueur.
- **8 jetons 7** (valant +1 point chacun) et **1 jeton 77** (valant +2 points).

## La mise en place

- Mélangez toutes les **tuiles** face cachée au centre de la table : ça devient votre **pioche** commune.
- Posez les **jetons 7** et le **jeton 77** à côté, accessibles à tout le monde.
- Chaque joueur prend un chevalet et pioche secrètement 3 tuiles pour démarrer.

Choisissez un premier joueur (le plus jeune, le plus matinal, celui qui a apporté les chips...), puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Déroulement d'un tour de jeu

Un tour, c'est trois étapes simples : on retourne, on pioche, puis on agit. Détaillons.

### Étape 1 et 2 retourner et piocher

S'il n'y a aucune tuile face visible à côté de la **pioche**, retournez-en une pour démarrer. Ensuite, piochez :

- **3 tuiles** si votre chevalet est totalement vide.
- **2 tuiles** si vous avez déjà au moins une tuile devant vous.

Vous pouvez prendre des tuiles visibles ou cachées, une par une, comme vous le sentez. Petit bonus sympathique : si juste après votre pioche votre chevalet contient **5 tuiles ou plus, toutes différentes et sans Joker**, vous criez « Arc-en-ciel ! », montrez votre chevalet et piochez une tuile supplémentaire. Une seule fois par tour, mais c'est tout bon à prendre.

### Étape 3 les actions

Là, c'est le cœur du jeu. Vous faites autant d'actions que vous voulez, dans l'ordre que vous voulez, en répétant celles que vous aimez (sauf l'Action Spéciale qui est limitée).

**La Règle d'Or** à garder en tête : une fois qu'une famille est posée sur la table, elle ne peut **jamais** être fusionnée avec une autre, ni découpée. Elle peut seulement grandir ou être échangée. Voilà, c'est dit.

**Commencer une famille** : posez devant vous, depuis votre chevalet, au moins 2 tuiles du même animal. Vous pouvez ajouter un ou plusieurs **Jokers**, mais interdit de poser une famille composée uniquement de Jokers. Et attention : vous ne pouvez pas démarrer une nouvelle famille d'un animal que vous avez déjà devant vous (mais rien n'empêche de prendre un animal qu'un voisin collectionne déjà).

**Agrandir une famille** : depuis votre chevalet, ajoutez une ou plusieurs tuiles (animaux identiques ou Jokers) à une famille déjà posée devant vous. Dès qu'une famille atteint 7 tuiles ou plus grâce à cette action, hop, vous criez « Sept ! » et vous prenez un **jeton 7**.

**Double Sept** : si vous êtes le premier joueur à avoir deux familles d'au moins 7 tuiles, attrapez le **jeton 77**. C'est vous qui déclenchez la fin de partie.

**Échanger une famille** : proposez à un autre joueur d'échanger une de vos familles contre une des siennes. Seule condition : **les deux familles doivent contenir exactement le même nombre de tuiles**. Après échange, vous pouvez très bien finir avec deux familles du même animal devant vous : laissez-les séparées, ne les fusionnez pas. Et bien sûr, interdit de diviser une famille pour rééquilibrer un échange.

**Récupérer un Joker** : vous avez un Joker dans une famille (chez vous ou chez un adversaire) ? Prenez sur votre chevalet une tuile du bon animal, remplacez le Joker par celle-ci, et récupérez le Joker sur votre chevalet. Les **Jokers** sont précieux, ils permettent de commencer des familles plus vite.

**Action spéciale Deux contre Un** : une seule fois par tour, défaussez 2 tuiles de votre chevalet face visible et piochez-en une autre (visible ou cachée). Idéal pour se débarrasser de tuiles qui encombrent.

## Étape 4 la fin de votre tour

Votre tour s'achève dans deux cas : soit votre chevalet est vide (annoncez « Vide ! »), soit vous décidez de passer (« Je passe ! »). Vous n'êtes jamais obligé d'épuiser vos actions.

**Attention au stock** : si vous terminez votre tour avec 6 tuiles ou plus sur votre chevalet, vous **devez défausser une tuile (et une seule)**, retirée du jeu face visible. Petite astuce de testeur : surveillez bien votre main pour éviter de jeter une tuile rare que vous attendiez désespérément.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Quelques conseils pour briller à la table

Double Seven, c'est un jeu d'opportuniste. Voici deux ou trois réflexes à adopter dès la première partie.

### Surveillez vos voisins

Les **échanges** sont le sel du jeu. Gardez un œil sur ce que les autres collectionnent : si quelqu'un construit une grosse famille d'écureuils et que vous avez la même taille en papillons, vous pourrez peut-être lui voler ses bestioles au bon moment. Et inversement : ne posez pas une famille trop vite si vous savez qu'un adversaire risque de vous la piquer.

### Gérez vos jokers avec malice

Un **Joker** posé chez vous est une porte ouverte pour les autres qui peuvent venir le récupérer. C'est pratique de démarrer vite avec un Joker, mais essayez de le remplacer rapidement par un vrai animal une fois la famille bien lancée. Si vous aimez ce genre de petit jeu malin et tactique, jetez aussi un œil aux [règles du Quarto](#) ou aux [règles du Patchwork](#), dans la même veine d'élégance.

[IMAGE\_FIN]

## Fin de partie et comptage des points

La partie se termine quand un joueur attrape le **jeton 77**, ou quand quelqu'un pioche la toute dernière tuile. Celui qui déclenche la fin termine son tour normalement, et les autres joueurs ont droit à un dernier tour chacun. Si la pioche est vide, on saute simplement la phase de pioche pour ce tour final.

Ensuite, on compte. C'est très simple :

Élément	Points
Chaque tuile posée devant vous (familles)	1 point par tuile
Chaque jeton 7 récupéré	+1 point
Jeton 77 (si vous l'avez)	+2 points

Élément	Points
Tuiles restantes sur votre chevalet	0 point

Le joueur avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, c'est celui qui a le **jeton 77** qui l'emporte (s'il fait partie des ex aequo). Sinon, victoire partagée, et tout le monde trinque.

Voilà, vous savez tout ! Double Seven se joue vite, mais demande un vrai sens de l'observation et du timing. Si vous cherchez d'autres pépites du même format, allez voir les [règles de Sushi Go Party](#) pour rester dans la collection rigolote, ou les [règles d'Agent Avenue](#) pour un autre jeu de Michael Schacht. Bonnes parties !