

EXEMPLE D'UNE PARTIE EN COURS :

Voici un exemple très complet pour comprendre tous les mécanismes du jeu.

Débora commence son tour de jeu.

- A** Avant tout, comme aucune tuile de la pioche n'est face visible, **Débora** en retourne une.

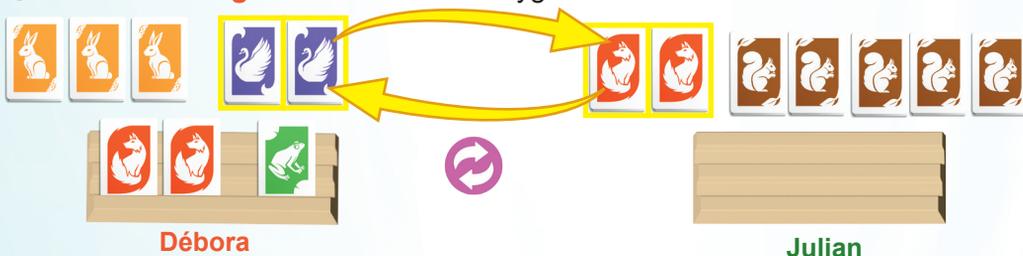


- B** **Débora** n'a pas terminé son tour précédent avec son chevalet vide (il lui reste un Renard). Elle doit donc piocher 2 tuiles. L'Oiseau n'intéresse pas **Débora** pour l'instant. Elle **pioche** une première tuile au hasard (une Grenouille).



- Puis, elle **pioche** une deuxième tuile face cachée (un Renard), car l'Oiseau ne l'intéresse toujours pas.

- C** **Débora échange** maintenant ses 2 Cygnes contre les 2 Renards de **Julian**.



- D** **Débora agrandit** sa famille de Renards en ajoutant ceux de son chevalet. Elle a maintenant une famille de 4 Renards.

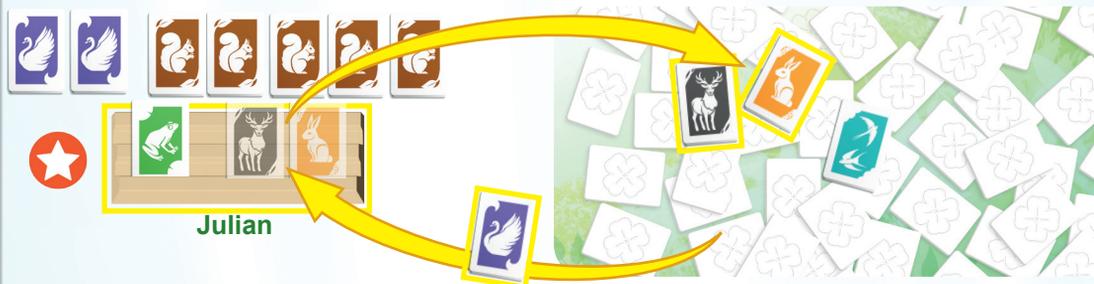


Double Seven est un jeu créé par Michael Schacht et illustré par Christine Alcouffe.

© 2024 TIKI Editions,
10 rue de Penthièvre,
75008 Paris, France.

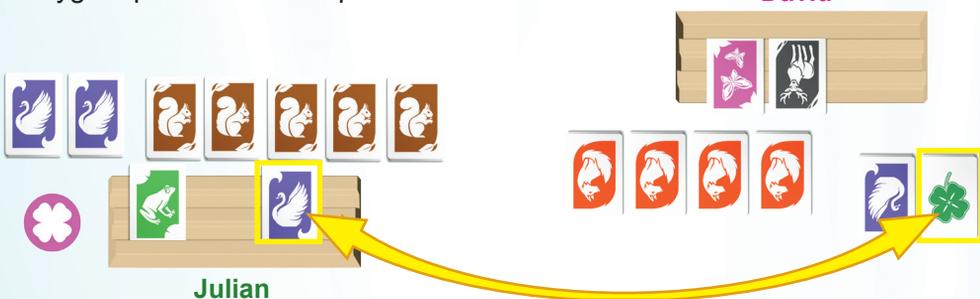
H **Julian** décide de faire un échange **deux contre un**.

Rappel : Il ne peut réaliser cette action spéciale qu'une seule fois dans son tour.
Le Cerf et le Lapin, qu'il vient de piocher, ne l'intéressent pas du tout. Il les pose face visible sur la pioche (ces tuiles pourront être piochées par les autres joueurs).

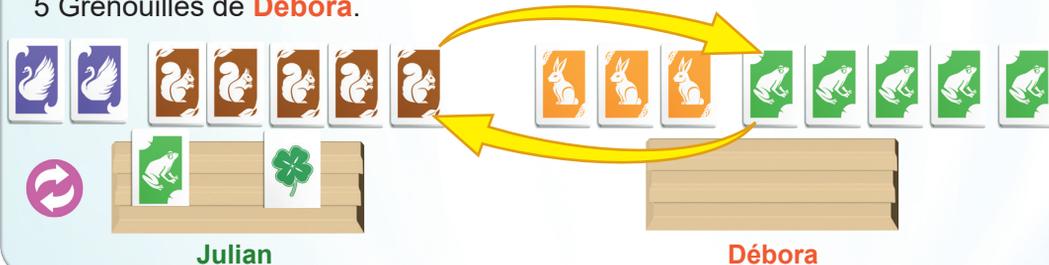


Il pioche ensuite une autre tuile, un Cygne. C'est parfait car...

I ...Il **récupère le Joker** posé dans la famille de **David** en l'échangeant contre le Cygne qu'il vient de récupérer.



J Puis **Julian échange** sa famille de 5 **Écureuils** contre la famille de 5 Grenouilles de **Débora**.



K Et enfin, **Julian agrandit** cette famille de Grenouilles avec la tuile Grenouille qu'il a piochée et le Joker qu'il vient de récupérer.



Il annonce « **Sept !** » et prend une tuile **7**, qu'il conserve près de son chevalet, face **+1** visible.

Puis, il annonce « **Vide !** », ce qui termine son tour de jeu.