



Lucky



JACK

GAME RULES
RÈGLES DU JEU



RICHARD BRAULT
PASCAL THONIEL
JAY FLETCHER





8+

2-6 players

20 min

Lucky JACK

WITH LUCKY JACK, RELIVE THE FULL EXCITEMENT AND INTENSITY OF LAS VEGAS CONCENTRATED IN A GAME OF CARDS! LUCKY JACK requires players to use strategy to guess the intentions of the other players. Suspense, chance and risk-taking form an explosive cocktail that will enliven your evenings with family and friends.

Contents:

84 cards for each of the seven symbols:

- 12 “Jack” cards
- 12 “7” cards
- 12 “Bell” cards
- 12 “Clover” cards
- 12 “Grape” cards
- 12 “Cherry” cards
- 12 “Lemon” cards
- 12 “Clover” cards
- 3 Game score cards
- 1 Scorepad



Game Objective

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

Principle of the Game

A game is composed of 3 or 5 rounds.

- 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  or 4  cards.

- In each round, a player can either win a JACKPOT or nothing at all!

Symbol	3 Card Jackpot	4 Card Jackpot
Jack	7 000 pts	10 000 pts
7	6 000 pts	8 000 pts
Bell	5 000 pts	7 000 pts
Clover	4 000 pts	6 000 pts
Grape	3 000 pts	5 000 pts
Cherry	2 000 pts	4 000 pts
Lemon	1 000 pts	3 000 pts

Setup

- For the first round, the player seated to the left of the player who dealt the cards will begin. For the following round, the player seated to the left of the player who started the first hand will begin. And so on.
- **Make sure the cards are well shuffled.**
- Deal 7 cards to each player, one by one, face down.
- The remaining cards make up the draw pile.





How to Play Lucky Jack

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 round turns over the first card on the top of the pile and places it, face up, on the table to represent the discard pile. The hand is then played in turn, clockwise. In turns, players look at the discarded card and choose 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 , the player can discard a  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 , the player can choose to discard one of the following cards: ,  or .

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

Example: The card on top of the discard is a , the player can then discard a , a  or a  card and then takes 2 cards from the draw pile.

4 The player cannot or does not wish to discard, so he must draw a card. He has two options: either he adds the card to his deck or he discards it. If he chooses to discard it, and only then, the next player can take it by announcing: **"ITAKEIT!"**. Games proceeds as usual.

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. In such case, the players need to pick a card and add it to their hand on their turn.

End of the Draw Pile

When there are no more cards to draw, the active player shuffles the discarded cards, places them face down to make a new pile and flips the top card.

End of the Round

- 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, they can try to end the round. As soon as they can, they discard the 4th card and say out loud **"JACKPOT"** and lay their last 3 cards with the same symbol on the table.

They then earn the number of points corresponding to the value of the symbol of their Jackpot (see page 3 or last page of the rulebook). They are the only player who earns points during this round.

2 Win the hand with a 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 for more points. If another player obtains a JACKPOT of 3 or 4 cards before him, they lose everything! To achieve this, this player must not have more than 5 cards, including 4 identical cards, in their hand. As soon as they can, they get rid of their fifth card, announcing out loud “**JACKPOT**” and lay their last 4 cards with the same symbol. They earn the number of points corresponding to the value of the symbol of his Jackpot. They are the only player to score points during this set.

Shuffle the cards several times between each round.

End of the Game

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



8+

2-6 joueurs

20 min

Lucky JACK

RETROUVEZ TOUTE L'INTENSITÉ DE LAS VEGAS CONCENTRÉE DANS UN JEU DE CARTES! Lucky Jack demande aux joueurs de faire preuve de ruse 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 entre amis ou en famille.

Contenu:

84 cartes comprenant 12 cartes pour les 7 symboles du jeu:

- 12 cartes «Jack»
- 12 cartes «raisin»
- 12 cartes «7»
- 12 cartes «cerise»
- 12 cartes «cloche»
- 12 cartes «citron»
- 12 cartes «trèfle»
- 3 cartes d'aide pour le pointage
- 1 feuillet de pointage



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.

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.

Exemple: 3  ou 4 .

- À chaque manche, un seul joueur pourra gagner le JACKPOT.











Symbole	Jackpot de 3 cartes	Jackpot de 4 cartes
Jack	7 000 pts	10 000 pts
7	6 000 pts	8 000 pts
Cloche	5 000 pts	7 000 pts
Trèfle	4 000 pts	6 000 pts
Raisin	3 000 pts	5 000 pts
Cerise	2 000 pts	4 000 pts
Citron	1 000 pts	3 000 pts

Mise en place

- Pour la première manche, le joueur qui est à gauche de celui qui distribue les cartes commence. Pour la manche suivante, c'est le joueur situé à sa gauche qui débutera, et ainsi de suite.
- **Mélangez plusieurs fois le paquet de cartes.**
- Distribuez 7 cartes par joueur, une par une, face cachée.
- Le reste des cartes constitue la pioche.

Déroulement de la manche

Chaque joueur doit défausser 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 sur la table, face visible, afin de constituer la défausse. La manche se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, 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 en haut de la défausse est un , le joueur peut donc défausser un .
- 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 un , le joueur peut donc défausser au choix l'une des cartes suivantes: , , ou .
- 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 piocher 2 nouvelles cartes.
Exemple: La carte en haut de la défausse est un , le joueur défausse une carte ,  ou . Il pioche alors 2 cartes et les ajoute à son jeu.

4 Le joueur qui ne peut pas ou ne souhaite pas défausser une de ses cartes doit alors piocher une carte. Il a 2 possibilités: soit il ajoute la carte à son jeu, soit il la défausse. S'il choisit de la défausser, le joueur **suivant** peut s'emparer de cette carte et l'ajouter à son jeu. La partie se poursuit normalement.

Important:

- Il est interdit de piocher une carte, de la mettre dans son jeu et de défausser une **autre** carte de son jeu.
- Un joueur ne peut jamais avoir moins de 3 cartes dépareillées en main. Dans un tel cas, le joueur pioche une carte.

Fin de la pioche

Lorsque la pioche est vide, le joueur dont c'est le tour mélange les cartes de la défausse, forme une pile face cachée, puis retourne la première carte face visible pour constituer la nouvelle pile de défausse.

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 défausse sa 4^e carte, annonce à voix haute «**JACKPOT**» et abat ses

3 dernières cartes avec le même symbole. Il gagne alors le nombre de points correspondant à la valeur du jackpot de ce symbole (voir barème). Il est le seul joueur à marquer des points lors de cette manche.

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

Un joueur peut décider de ne pas terminer la manche avec un jackpot de 3 cartes mais tenter sa chance avec un jackpot de 4 cartes pour augmenter 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 défausse 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 jackpot (voir barème). Il est le seul joueur à marquer des points lors de cette manche.

Mélangez plusieurs fois les cartes entre chaque manche.

Fin de la partie

Les joueurs décident au début de la partie de jouer **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

Symbol
Symbole

3 Card Jackpot
Jackpot de 3 cartes

4 Card Jackpot
Jackpot de 4 cartes



7 000 pts

10 000 pts



6 000 pts

8 000 pts



5 000 pts

7 000 pts



4 000 pts

6 000 pts



3 000 pts

5 000 pts



2 000 pts

4 000 pts



1 000 pts

3 000 pts