

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val

Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre

heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



ALPHA POKER®

Le
triple jeu

Avertissement

AlphaPoker® n'est pas un jeu d'argent. L'auteur et l'éditeur rejettent toute responsabilité en cas de dommages occasionnés par une mauvaise utilisation du présent jeu de société, notamment dans le cas où des mises de valeurs financières réelles sont engagées.

Dans un souci de lisibilité, le texte des règles du jeu ci-après fait mention de «joueur» et «joueurs». Il est évident que ces mots «joueur» et «joueurs», bien que masculins dans le texte, concernent autant les personnes féminines que les personnes masculines.

AlphaPoker® contient des éléments (jetons) pouvant être avalés, nécessite de savoir lire, écrire et compter et ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

A. Principe du jeu

AlphaPoker® est un jeu de cartes inspiré du poker se jouant avec les lettres de l'alphabet. Le but de chaque tour de jeu est de miser des points de mise (PM), de surenchérir, et de proposer, à partir des cartes dont on dispose, un mot qui rapporte plus de points que celui de ses adversaires, afin de remporter la mise. **AlphaPoker®** peut se jouer à 2, 3 ou 4 joueurs. Il est possible de jouer à plus de 4 joueurs, mais il est recommandé dans ce cas d'utiliser deux jeux entiers (cartes et jetons PM), à raison d'un jeu pour 4 joueurs.

B. Matériel de jeu

° 128 cartes représentant les 26 lettres de l'alphabet et deux cartes joker. À chaque lettre correspond une valeur en points, indiqué sur les cartes. La carte joker peut remplacer n'importe quelle lettre et prend sa valeur.

Répartition des cartes : **65 cartes rouges** et **65 cartes noires**, dont, pour chaque lettre, un nombre égal de cartes rouges et de cartes noires. Soit, au total, la répartition suivante :

Lettre	Détail	Total	Valeur	Lettre	Détail	Total	Valeur
A	5+5	10	1	N	3+3	6	1
B	2+2	4	2	O	3+3	6	1
C	2+2	4	2	P	2+2	4	2
D	2+2	4	2	Q	1+1	2	8
E	8+8	16	1	R	3+3	6	1
F	2+2	4	3	S	3+3	6	1
G	2+2	4	2	T	3+3	6	1
H	2+2	4	3	U	3+3	6	1
I	5+5	10	1	V	2+2	4	3
J	1+1	2	4	W	1+1	2	8
K	1+1	2	5	X	1+1	2	5
L	3+3	6	1	Y	1+1	2	5
M	2+2	4	2	Z	1+1	2	5
				Joker	1+1	2	Valeur lettre

° Des jetons «points de mise» dont la valeur cumulée est de 450, le nombre total de 120, et qui sont répartis de la manière suivante :

Couleur du fond	Valeur	Nombre	Total valeur
Blanc	1	40	40
Rose	2	30	60
Noir	5	30	150
Rouge	10	20	200

C. Déroulement d'une partie

1. Capital de mise

Chaque joueur démarre la partie avec un capital fixe de points de mise. Ce capital est fonction du nombre de joueurs engagés.

- ° 2 joueurs engagés : capital par joueur de 210 points de mise
- ° 3 joueurs engagés : capital par joueur de 140 points de mise
- ° 4 joueurs engagés : capital par joueur de 110 points de mise

2. Distribution des cartes

Le tirage au sort d'une carte par joueur désigne le joueur qui distribuera les cartes ; il s'agit de celui qui aura tiré la lettre la plus proche du A dans la suite de l'alphabet. Si au moins deux joueurs sont désignés par le tirage au sort, celui-ci est annulé et un nouveau tirage impliquant tous les joueurs est effectué.

Pour chaque tour suivant, la distribution des cartes tournera entre les joueurs dans le sens horaire.

Le nombre de cartes distribuées par joueur dépend du choix du type de partie. Les donnes peuvent contenir 5, 6, 7, 8 ou 9 cartes selon le choix préalable des participants. Il convient de préciser que, plus le nombre de cartes est élevé, plus le nombre de mots possibles est important, ce qui augmente la difficulté et l'intérêt du jeu.

Les cartes non distribuées constituent la pioche et sont disposées en pile, face cachée, sur la table de jeu. C'est de cette pioche que les joueurs prendront de nouvelles cartes dans le cadre de leur(s) tour(s) de change.

3. Tours de change

Dès lors que toutes les cartes sont distribuées, le joueur de l'entame (celui situé après le donneur, dans le sens horaire), doit procéder au changement de zéro ou plusieurs de ses cartes. Les cartes changées sont posées, faces cachées, à côté de la pioche et ne seront pas reprises. Les nouvelles cartes sont prises une par une, depuis le haut de la pioche. Si une carte est dévoilée par erreur aux autres joueurs, elle est remise sous la pioche. Chacun veillera à cacher son jeu et les cartes changées ou reprises.

Chaque joueur, ensuite, dans le sens horaire, procède au changement de zéro ou plusieurs de ses cartes ; il dispose pour chaque tour de change d'un temps de réflexion d'une minute maximum.

Dès lors que chaque joueur a procédé à son changement, le tour de change est terminé. Selon le nombre de cartes de la donne, le nombre de tours de change peut varier. Il en va de même pour le nombre maximum de cartes échangeables par tour de change. Voici le détail :

- ° Main de 5 cartes ; 1 tour de change ; 3 cartes maxi par tour de change.
- ° Main de 6 cartes ; 2 tours de change ; 3 cartes maxi par tour de change.
- ° Main de 7 cartes ; 2 tours de change ; 4 cartes maxi par tour de change.
- ° Main de 8 cartes ; 3 tours de change ; 4 cartes maxi par tour de change.
- ° Main de 9 cartes ; 3 tours de change ; 5 cartes maxi par tour de change.

4. Entame de la mise

Une mise d'engagement de 5 PM est obligatoire pour disputer la manche. Cette mise se fait après la distribution des cartes, avant les tours de change.

À l'issue de la totalité des tours de change, le joueur de l'entame (celui qui change ses cartes en premier et qui entame les enchères) effectue la première mise, et la dispose au centre de la table de jeu. Il est situé après le donneur, toujours dans le sens horaire. La première mise doit être au minimum d'un PM. Les autres joueurs doivent suivre la mise en misant le même nombre de PM et en disant «je suis», tour à tour dans le sens horaire, ou abandonner le tour (dans ce cas-là ils posent leurs cartes devant eux, faces cachées, et expriment oralement leur abandon de la manche).

Lorsque le tour de mise revient au joueur de l'entame, celui-ci engage une mise supérieure, avec la possibilité de préciser la mention «pour voir», auquel cas tous les joueurs n'ayant pas abandonné et suivant cette mise dévoilent le mot qu'ils proposent, les cartes dans l'ordre exact des lettres du mot, et les compter à haute voix, chacun leur tour.

Si le joueur de l'entame ne surenchérit pas, tous les joueurs n'ayant pas abandonné, y compris lui-même, dévoilent le mot qu'ils proposent, comme indiqué précédemment.

La mise est plafonnée à 15 PM ; si le joueur de l'entame propose cette mise, elle est automatiquement assimilée à une mise «pour voir», pour lui et les joueurs qui la suivraient.

Chaque joueur dispose de 20 secondes maximum pour suivre la mise ou surenchérit (pour le joueur de l'entame) dès l'instant où le joueur précédant s'est prononcé. Passé ces 20 secondes, tout joueur n'ayant pas misé ou surenchérit est considéré comme abandonnant le tour.

S'ils le souhaitent, les joueurs peuvent alterner un tour de mise avec un tour de change, la mise «pour voir» ne pouvant être engagée qu'après le dernier tour de change. Cette disposition doit être décidée avant le début de la partie.

5. Le vainqueur du tour

Le vainqueur du tour est le joueur qui aura proposé le mot rapportant le plus de points. Il remporte la totalité de la mise engagée par l'ensemble des joueurs. En cas d'égalité des scores des mots proposés, la mise est partagée entre les joueurs concernés. Si la mise est indivisible par le nombre de joueurs ex æquo, on partage le maximum possible et on laisse le reste de PM en jeu. Si un joueur propose un mot non admis, son score est de zéro.

6. Comptage des points du mot proposé

Le comptage des points d'un mot s'effectue selon **trois critères** qui se cumulent :

- la **longueur du mot**, selon les correspondances suivantes :

- ° mot composé de 3 lettres : valeur de 3 points ;
- ° mot composé de 4 lettres : valeur de 5 points ;
- ° mot composé de 5 lettres : valeur de 8 points ;
- ° mot composé de 6 lettres : valeur de 12 points ;
- ° mot composé de 7 lettres : valeur de 17 points ;
- ° mot composé de 8 lettres : valeur de 23 points ;
- ° mot composé de 9 lettres : valeur de 30 points.

- la **valeur additionnée** de toutes les lettres composant le mot (voir B. Matériel de jeu) ;

- l'**unicité de la couleur** (rouge ou noire) des lettres composant le mot : les deux valeurs (longueur du mot et valeur additionnée des lettres) sont ajoutées. La somme est doublée dès lors que le mot proposé est composé uniquement de lettres de la même couleur (soit rouge, soit noire).

6 bis. Option de comptage simplifié

Il est possible de jouer en mode «comptage simplifié». Il suffit pour cela de ne pas tenir compte du critère «longueur du mot» dans le comptage des points et de ne faire intervenir que la valeur des lettres et le doublement du total en cas d'unicité de la couleur des lettres du mot.

7. Fin de partie et désignation du vainqueur

La partie s'achève au bout de 10 tours. Le vainqueur est celui qui, à l'issue de ces 10 tours, dispose du plus grand nombre de PM. En cas de joueurs ex æquo, il est procédé à un tour supplémentaire de départage entre les joueurs concernés.

Dans les formules pour tournois, une partie telle que décrite ici équivaut à une manche.

Avant l'issue de ces 10 tours, tout joueur disposant d'un capital de mise insuffisant pour suivre une mise est éliminé. Dès lors qu'il ne reste en lice plus qu'un seul joueur non éliminé, il est désigné vainqueur.

8. Mots admis au jeu AlphaPoker®

Les mots proposés doivent comporter au minimum trois lettres. En l'absence de dictionnaire officiel de référence pour le jeu **AlphaPoker®**, il est vivement recommandé aux participants d'en désigner un préalablement au démarrage de la partie.

Les mots admis sont les noms communs, les adjectifs, les verbes, les prépositions, les adverbes, les conjonctions, les déterminants, ainsi que leurs flexions éventuelles (féminins, pluriels), à l'exception des formes conjuguées (sont toutefois admises les formes du participe passé, du participe présent et de l'infinitif).

Les mots composés ne sont pas admis, sauf accord explicite préalable entre les joueurs.

Les noms propres ne sont pas admis, sauf accord explicite préalable entre les joueurs et désignation d'un dictionnaire de référence comportant une partie «noms propres».

9. Formule pour tournois

En famille, entre amis, ou dans le cadre d'une association de loisirs, il peut être intéressant d'organiser des tournois d'**AlphaPoker®**.

Si le nombre de participants est exactement de 64, 32, 16, 8 ou 4, on procède à l'organisation de 32es, 16es, 8es, quarts de finales ou demi-finales, en duels de deux manches gagnantes (une manche = 10 tours).

À défaut d'un système de classement fiable du niveau des joueurs, les joueurs de la première série de duels sont tirés au sort. Ensuite, le vainqueur du duel du haut du tableau rencontre au tour suivant le vainqueur du duel du bas du tableau, et ainsi de suite, en remontant d'un côté et en redescendant de l'autre.

Si le nombre de participants n'est pas exactement de 64, 32, 16, 8 ou 4, il est procédé à un mini-championnat préliminaire qui désignera les x meilleurs (x devant être égal à 64, 32, 16, 8 ou 4).

Pour ce mini-championnat, on tire au sort N/2 matches de deux joueurs (N étant le nombre total de joueurs engagés et devant impérativement être pair). On classe les matches dans un ordre aléatoire et on procède en trois tours. Le premier tour est constitué des matches tirés au sort. Les matches se jouent en deux manches gagnantes et donnent lieu à un marquage de points match.

Les points match s'attribuent de la façon suivante. Si le résultat est de 2 manches à 1, le vainqueur marque 3 points, le perdant 2. Si le résultat est de 2 manches à zéro, le vainqueur marque 4 points, le perdant 1. Les différentiels de capitaux de mise finaux sont ajoutés et utilisés comme points de départage en cas d'égalité en points match.

Ainsi, dans un match gagné par 2 manches contre 1 avec +37 points de mise (+25 en première manche, -13 e 2e manche, +25 en 3e manche), le vainqueur marquera 3 points match et +37 de départage ; le perdant marquera 2 points match et -37 de départage.

Pour les deuxième et troisième tour des préliminaires, les joueurs sont classés du premier au dernier, selon les points match et les points de départage, et le joueur à la place 1 rencontre le joueur à la place N/2, le joueur à la place 2 le joueur à la place (N/2) - 1, etc.

Les joueurs peuvent également développer une formule «championnat» plus complète, où tous les participants jouent tous les matches jusqu'à la fin du tournoi.

D. Les deux autres jeux : BATAILLE et BELOTE

1. La bataille AlphaPoker®

° Nombre de joueurs : 2.

° Matériel nécessaire : les 130 cartes de jeu. Les jetons ne sont pas utiles.

° Principe : chaque joueur choisit la couleur de ses cartes (rouge ou noire) et le jeu complet est partagé entre les deux joueurs. Chacun étale sur la table, à tour de rôle, une carte face visible. Dès qu'il y a au moins 5 cartes sur la table, chaque joueur peut poser la main sur le paquet et proposer un mot. Si le mot est valide, il remporte les cartes du mot et laisse en jeu la (ou les) carte(s) restante(s). Si le mot est absent du dictionnaire de référence, les cartes du mot proposé sont récupérées par l'adversaire. Seul le premier joueur à avoir posé la main sur le paquet de carte est autorisé à proposer un mot et à récupérer les cartes correspondantes. Chaque joueur dispose de 3 secondes minimum à 10 secondes maximum pour poser une carte, afin de laisser à l'adversaire le temps de réfléchir et pour éviter de faire durer le jeu. Tout joueur commettant une erreur (proposant un mot non valide ou impossible ou mettant la main sur la table alors qu'il n'a aucun mot à proposer) est sanctionné d'une pénalité : il donne la première carte de son paquet de jeu à son adversaire, qui l'enregistre dans son paquet de cartes gagnées.

° Avec «courtoisie» : quand un joueur pose une carte, seul son adversaire peut proposer un mot.

° Fin de partie et désignation du vainqueur : deux possibilités :

- la partie s'achève lorsque les deux joueurs ont épuisé la totalité de leurs cartes initialement distribuées.

- selon le temps dont disposent les joueurs, il peut être décidé de jouer la partie en plus de temps. Ce temps est annoncé avant le démarrage de la partie. Les cartes gagnées sont rejouées, dans le même ordre que celui où elles ont été engrangées, une fois le paquet de cartes terminé, et ce jusqu'à ce que le temps fixé soit écoulé.

Dans les deux cas, le joueur ayant le plus de points (valeurs ajoutées des lettres de ses cartes) est déclaré vainqueur. Ici le joker remplace n'importe quelle carte et prend la valeur de 10 points lors du comptage du score final.

2. La belote AlphaPoker®

° Nombre de joueurs : 2 équipes de 2.

° Matériel nécessaire : les 64 cartes d'une seule couleur et marquées d'une lettre (le joker ne fait pas partie de cette variante). Les jetons ne sont pas utiles.

° Principe : Les deux coéquipiers sont disposés face à face, séparés par chacun des coéquipiers de l'équipe adverse. Chaque joueur reçoit, au hasard, 16 cartes. Le joueur qui entame la partie est celui situé après le donneur, dans le sens horaire. Il pose sur la table, face visible, la carte de son choix. Les autres joueurs, tour à tour et toujours dans le sens horaire, posent sur la table une carte de leur choix, face visible, et non superposée avec une carte déjà sur la table. Toutes les lettres doivent être visibles. Il est obligatoire de poser une carte-voyelle si le joueur précédent pose une carte-consonne, et inversement. Le Y est considéré comme mixte, c'est-à-dire qu'il peut être posé après une consonne ou une voyelle, et qu'il est en de même pour la carte posée juste après. Le joueur de l'entame peut, au choix, poser soit une consonne, soit une voyelle, soit le Y.

Dès que 4 cartes sont en jeu, chaque joueur peut, après avoir posé la carte de son choix, proposer un mot à voix haute. Le mot proposé doit comporter au minimum 5 lettres et être entièrement épilé. Si le mot est valide, l'équipe dont le joueur a proposé le mot engrange les cartes correspondantes. Les éventuelles autres cartes restent en jeu. Un joueur ne propose qu'un seul mot à la fois. Si le mot n'est pas valide, les cartes du mot sont récupérées par l'équipe adverse. Si les cartes en jeu ne permettent pas le mot proposé, toutes les cartes nécessaires à sa composition et présentes sur la table vont à l'équipe adverse. Lorsqu'un mot est pris, le joueur suivant peut poser, au choix, une voyelle ou une consonne. Dès qu'un joueur ne dispose plus d'aucune voyelle ou d'aucune consonne, il est fait exception à la règle de l'alternance voyelles-consonnes. Il n'y a pas de procédure de contestation particulière. Chacun pourra vérifier, à la vue de tous, l'existence d'un mot proposé.

° Fin de partie et désignation de l'équipe vainqueur : La partie s'achève lorsque tous les joueurs ont joué toutes leurs lettres. Si le joueur qui pose la dernière carte ne propose pas de mot, les autres peuvent, chacun leur tour, proposer un dernier mot. Ensuite on procède au calcul des scores. Les cartes restant en jeu ne sont pas comptabilisées. Le calcul des scores est la somme des valeurs des lettres engrangées par chaque équipe. La somme de toutes les cartes est de 121. L'équipe vainqueur d'une manche est celle qui a le plus grand nombre de points ; elle bénéficie d'une prime de victoire de 30 points. L'autre équipe marque uniquement les points des cartes qu'elle a engrangées. Les points de chaque manche sont additionnés et l'équipe vainqueur d'une partie est celle qui arrive la première au score de 1000 points. Il est possible de définir d'autres scores à atteindre pour remporter la partie.

3. La belote secrète AlphaPoker®

Le principe et les règles sont les mêmes que pour la Belote AlphaPoker®, à la différence que les cartes sont superposées au centre de la table, ce qui ne laisse apparaître que la dernière carte posée. Cette variante pimente la Belote AlphaPoker® en lui ajoutant une contrainte de mémorisation des cartes posées. Lorsqu'un mot est proposé, toutes les cartes sont rendues visibles pour vérifier la faisabilité du mot. Si le mot est possible, l'équipe gagne les cartes correspondantes. S'il ne l'est pas ou s'il est invalide on procède comme pour la Belote AlphaPoker®. Les autres cartes sont remises en jeu, peu importe la première carte apparente.

4. Autres variantes

Nous faisons confiance à la créativité des joueurs pour découvrir de nouvelles variantes, réinventer les règles, ajouter des contraintes, pimenter le jeu, bref, se faire plaisir !

Il est par exemple possible d'organiser des parties thématiques (animaux, verbes, végétaux, argots, «gros mots», etc.) où les mots proposés doivent, pour être validés, appartenir directement (ou indirectement, à chacun de justifier !) au thème préalablement choisi.

Retrouvez AlphaPoker® prochainement sur www.alphapoker.fr (communauté de joueurs, commandes, jeu et tournois en ligne, etc.)