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 (Bourgogne du sud), 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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

**escaleajeux.fr**
**09 72 30 41 42**
**06 24 69 12 99**
**escaleajeux@gmail.com**

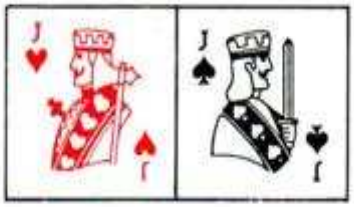
# FLUSH ROYAL

# TABLEAU DES COMBINAISONS

Ce tableau est reproduit sur le plateau de jeu
ainsi que sur les fiches mémo

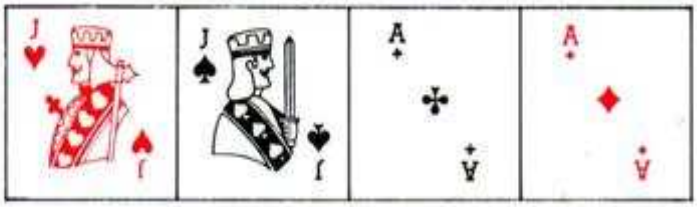
## PAIRE

2 cartes de même valeur mais de couleur différente.
Ex : 2 valets.
**2 points.**

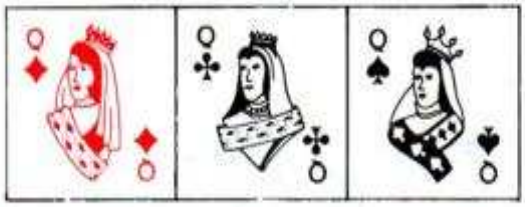


## DOUBLE PAIRE

2 fois une paire.
Ex : 2 valets + 2 as.
**4 points.**

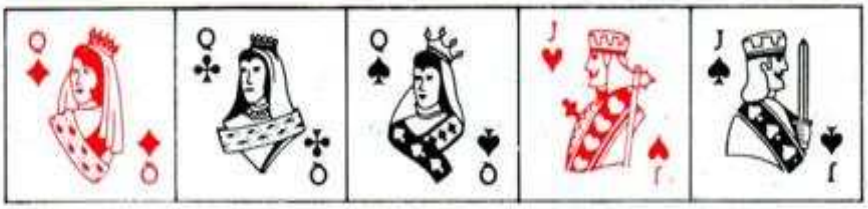


3 cartes de même valeur mais de couleur différente.
Ex : 3 dames.
**6 points.**



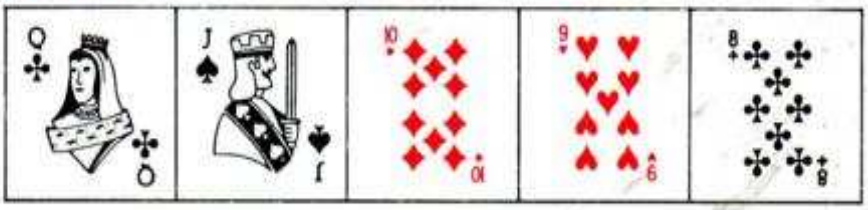
## FULL

1 brelan + 1 paire.
Ex. 3 dames + 2 valets.
**8 points.**



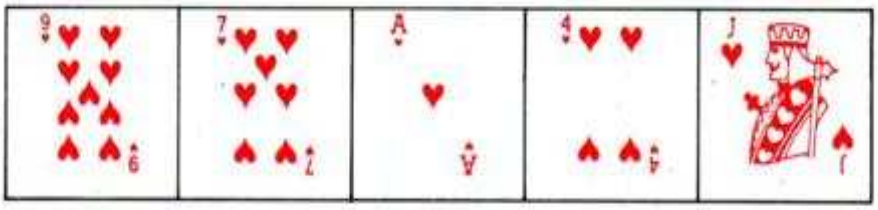
## QUINTE

5 cartes de couleur différente dont les valeurs se suivent.
Ex : dame de trèfle, valet de pique, 10 de carreau, 9 de cœur, et 8 de trèfle.
**10 points.**



## COULEUR

5 cartes de même couleur mais de valeur différente.
Ex : 9, 7, as, 4 et valet de cœur.
**12 points.**

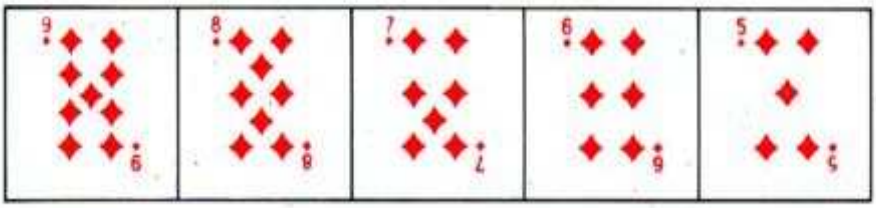


## CARRE

4 cartes de même valeur mais de couleur différente.
Ex : 4 rois.
**14 points.**

## QUINTE FLUSH

5 cartes de même couleur dont les valeurs se suivent.
Ex : 5, 6, 7, 8, 9 de carreau.
**28 points.**



## FLUSH ROYAL

As, roi, dame, valet et 10 dans une même couleur.
**42 points.**

*Remarque :* Les amateurs de poker seront sans doute étonnés de constater que, dans notre classement des valeurs, nous avons placé le Full avant la Quinte. Cela se justifie dans notre jeu, car il est beaucoup plus facile et fréquent de faire un Full en ajoutant par exemple une paire à un brelan déjà en place, que de construire une quinte.

## MATERIEL :

▬ Un plateau de jeu composé de 225 cases, comprenant :

- Une zone de départ de 25 cases, située au centre du tapis de jeu (cases bleu foncé délimitées par un filet orange).
- 16 cases primes bleu clair et 4 cases rouges, servant lorsqu'elles sont utilisées à doubler ou à tripler le score réalisé par le joueur.

▬ 108 jetons cartes à jouer répartis en 2 jeux complets de 52 cartes, plus 4 jokers.

▬ 6 chevalets permettant de disposer les cartes devant soi, sans être vu des autres joueurs.

▬ 6 fiches Memo où figure le tableau des combinaisons.

## BUT DU JEU :

Chaque joueur doit, avec les cartes qu'il a en main, former des combinaisons de cartes en s'appuyant obligatoirement sur une ou plusieurs cartes déjà en place sur le plateau de jeu.
Ces combinaisons sont celles du Poker, et à chacune d'elles correspond une valeur de points.

Pour gagner, il faut donc former le plus souvent possible des combinaisons dont la valeur en points est élevée, de façon à obtenir en fin de partie le score le plus important.

## MISE EN PLACE DU MATERIEL :

- Chaque joueur prend un chevalet et le place devant lui.
- Les 108 cartes sont mélangées, *face cachée,* sur la table de jeu. Elles constituent « la réserve » dans laquelle les joueurs puiseront tout au long de la partie.
- Chaque joueur prend, au hasard, *5 cartes dans la réserve* et les place sur son chevalet.

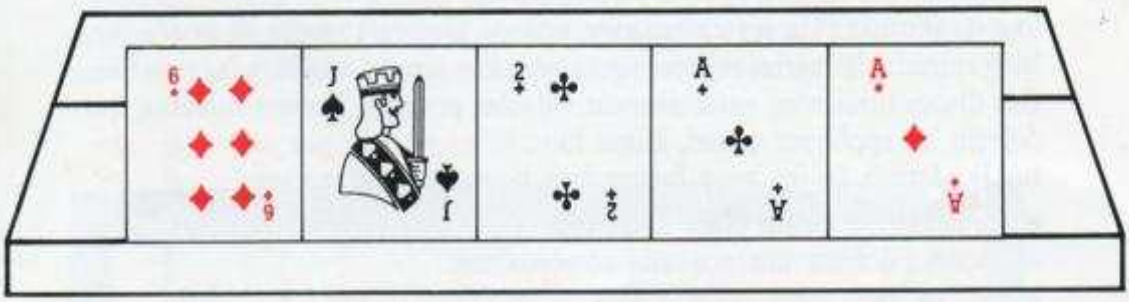
## DEROULEMENT DE LA PARTIE :

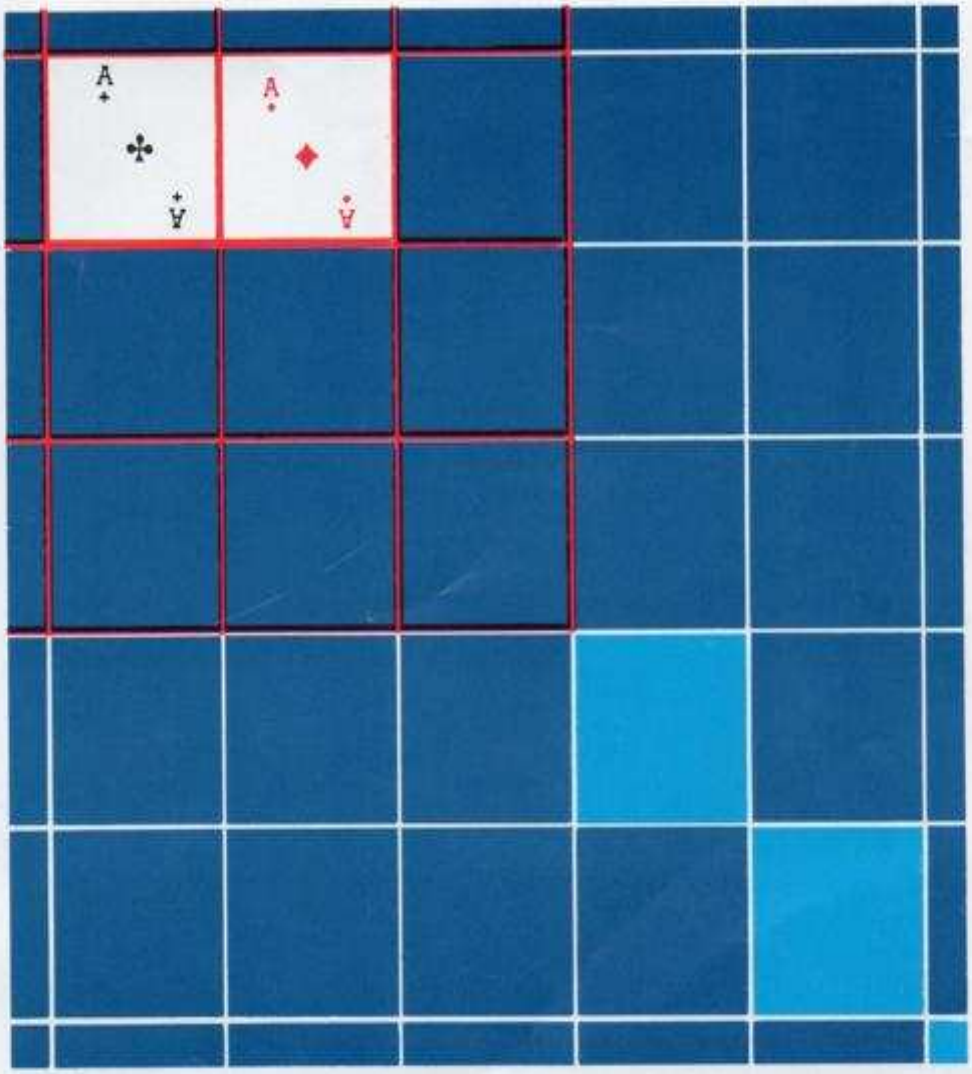
Le premier joueur désigné par le hasard regarde les cartes placées devant lui.

1) Si, dans son jeu, il trouve des cartes susceptibles de constituer une combinaison :

- Il place ses cartes, verticalement ou horizontalement, sur le plateau de jeu. Pour ce premier coup le joueur doit poser sa combinaison dans la zone de départ (cases délimitées par un filet orange) ;
- Ensuite il marque les points correspondant à la combinaison qu'il vient de placer (voir tableau des combinaisons) PLUS 3 POINTS PAR CARTE utilisée pour construire cette combinaison ;
- Après quoi, il prend à la réserve un nombre de cartes égal à celui qu'il a utilisé pour former sa combinaison, de façon à avoir toujours 5 cartes sur son chevalet.

## EXEMPLE 1 : CHEVALET DU JOUEUR A





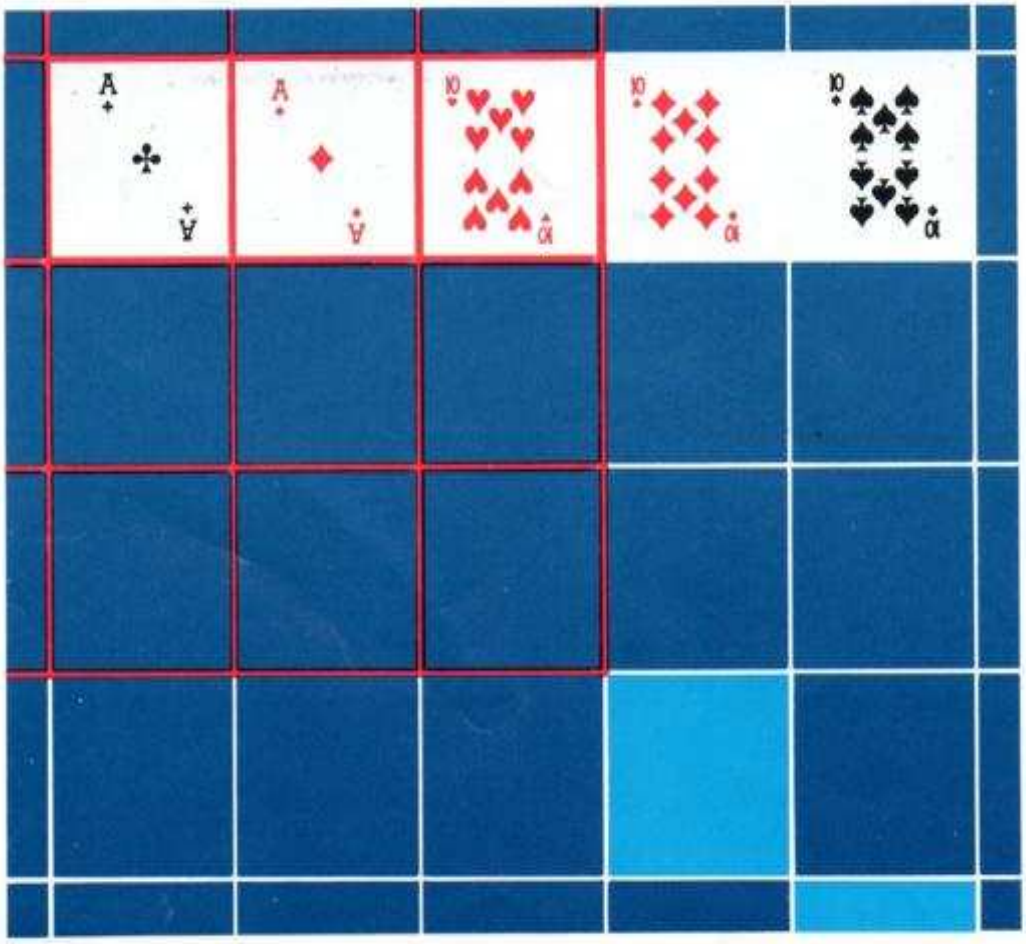
Le joueur A place sur la zone de départ du plateau de jeu une paire as de carreau et as de trèfle.
Il marque 2 points pour la paire + (3 × 2 cartes) = 6 points. Total 8 points.
Il reprend 2 cartes dans la réserve.

2) Si, dans son jeu, il ne trouve aucune carte capable de constituer une combinaison, *il est obligé de passer son tour.* Mais il peut, s'il le désire, échanger une ou plusieurs de ses cartes avec une ou plusieurs cartes de la réserve. Bien entendu, les cartes rejetées retournent à la réserve toujours face cachée. Ces dispositions sont naturellement valables pour les joueurs suivants, qui doivent les appliquer quand, à leur tour, *ils ne peuvent pas placer de carte* sur le plateau de jeu pour former une nouvelle combinaison.

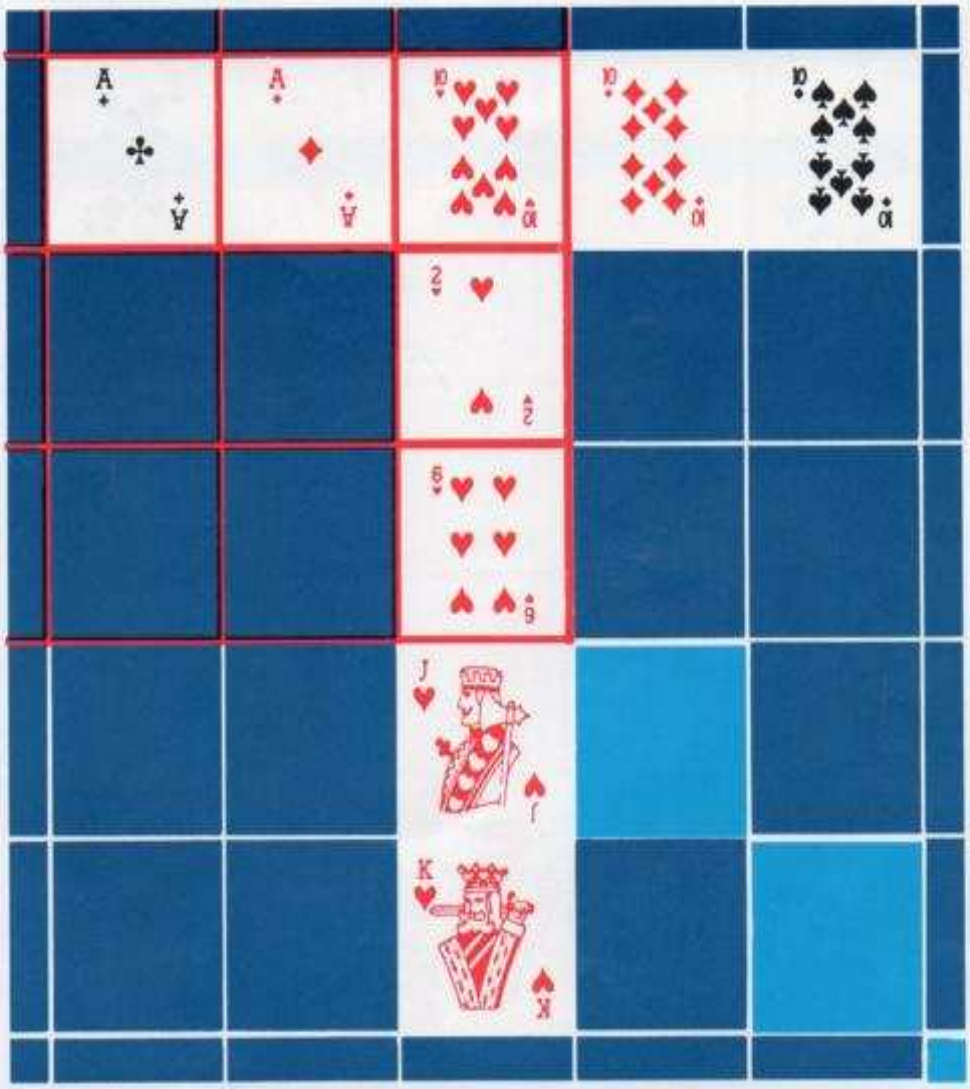
● Le deuxième joueur place à son tour, s'il le peut, une ou plusieurs cartes de façon à former une nouvelle combinaison.
Mais *attention :* LES CARTES DE CETTE NOUVELLE COMBINAISON DOIVENT OBLIGATOIREMENT S'APPUYER SUR UNE OU PLUSIEURS CARTES DEJA MISES EN PLACE SUR LE PLATEAU DE JEU

**EXEMPLE 2 :** Le joueur B pose 3 cartes : 10 de cœur, de carreau et de pique, et réalise un full (la paire du joueur A + le brelan du joueur B). Il marque : 8 points pour le full + (3 × 3 cartes) 9 points. Total 17 points. Il reprend 3 cartes dans la réserve.

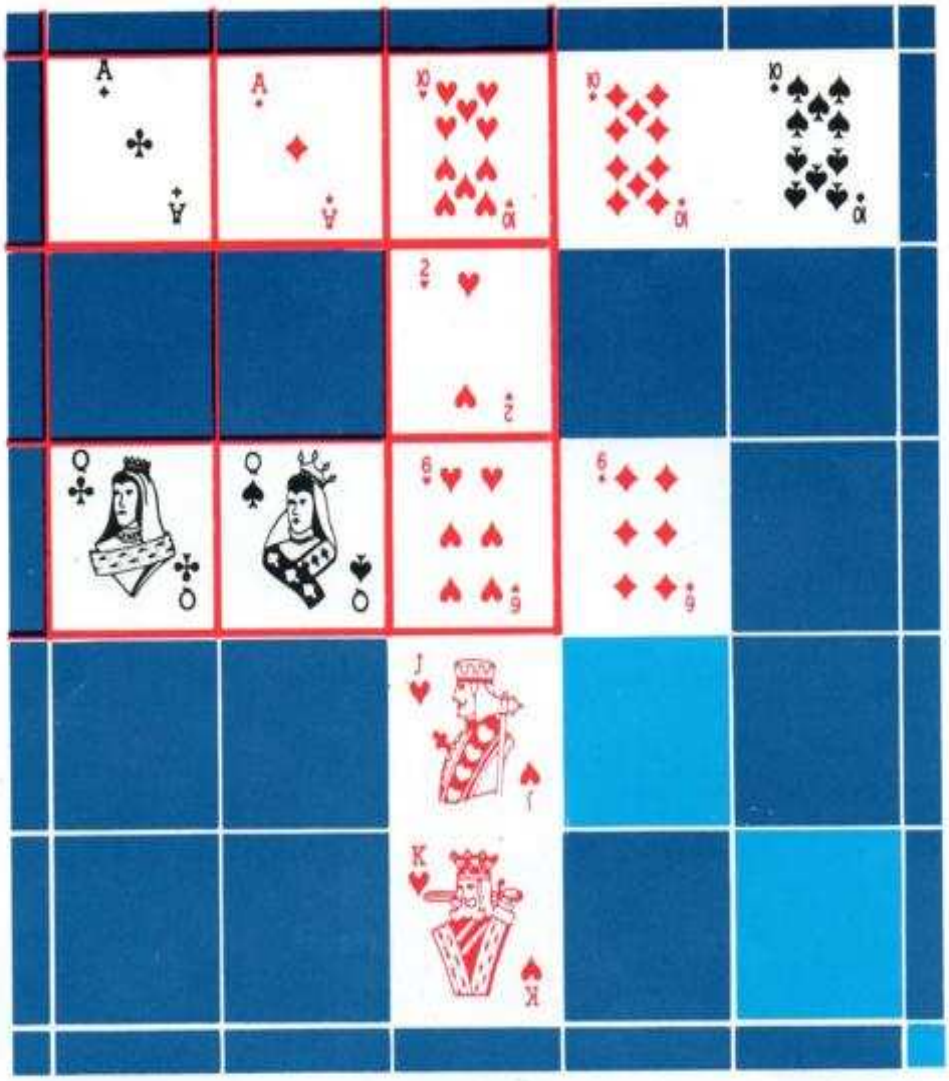
● Les joueurs suivants agissent de la même manière que le deuxième joueur, et essayent à leur tour de constituer une ou plusieurs combinaisons, toujours en s'appuyant sur une ou plusieurs cartes déjà en place.



**EXEMPLE 3 :** Le joueur C pose 4 cartes 2, 6, valet et le roi de cœur, en s'appuyant sur le 10 de cœur mis en place par le joueur B. Il réalise une couleur et marque : 12 points pour la combinaison + (4 × 3) 12 points pour les 4 cartes utilisées, soit un total de 24 points.



**EXEMPLE 4 :** Le joueur D pose 3 cartes (dame de trèfle, dame de pique, 6 de carreau) de part et d'autre du 6 de cœur déjà en place. Il marque pour cette double paire : 4 points + (3 × 3) 9 points pour les 3 cartes utilisées, soit un total de 13 points.



**ATTENTION :**

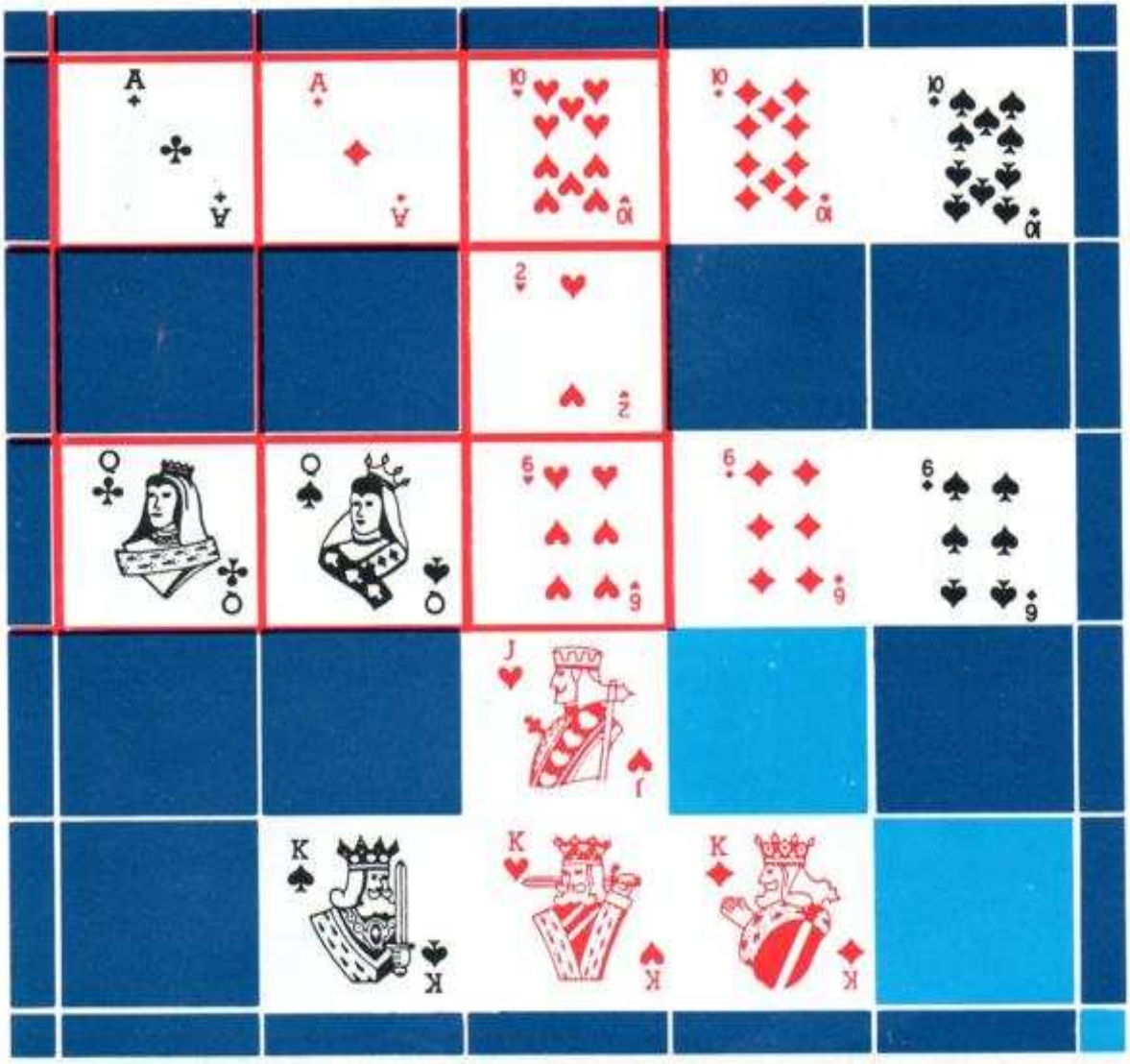
Une combinaison placée verticalement ou horizontalement ne peut pas compter plus de 5 cartes (4 pour un carré). Quand une combinaison de 5 cartes est en place, *on ne peut en aucun cas ajouter une autre carte* à l'une ou l'autre de ses extrémités.

**REMARQUES :**

1) Un joueur dans un même tour, peut très bien composer plusieurs combinaisons, en répartissant habilement plusieurs cartes sur différentes combinaisons déjà jouées.

**EXEMPLE 5 :** Le joueur A joue à nouveau (2e tour de jeu)
– Il place un 6 de pique, transformant ainsi la double paire du joueur D en full.
– Il place aussi 2 rois (carreau et pique) de part et d'autre du roi de cœur placé par le joueur C et réalise un brelan. Dans ce cas il marque :
– Full = 8 points + 3 points (1 carte utilisée) ..... 11 points
– Brelan = 6 points + 6 points (2 cartes utilisées) ..... 12 points

Total 23 points



2) Un joueur peut, pour former de nouvelles combinaisons, placer une ou plusieurs de ses cartes, entre des lignes de combinaisons déjà formées. Mais attention, si la nouvelle carte mise en place touche par un ou plusieurs de ses côtés une ou des cartes déjà posées, elle doit obligatoirement composer avec chacune de ces cartes une nouvelle combinaison.
Un joueur ne peut pas placer une de ses cartes s'il s'aperçoit que celle-ci va toucher une carte déjà en place sans former avec elle une nouvelle combinaison.

**EXEMPLE 6 :** Le joueur place :

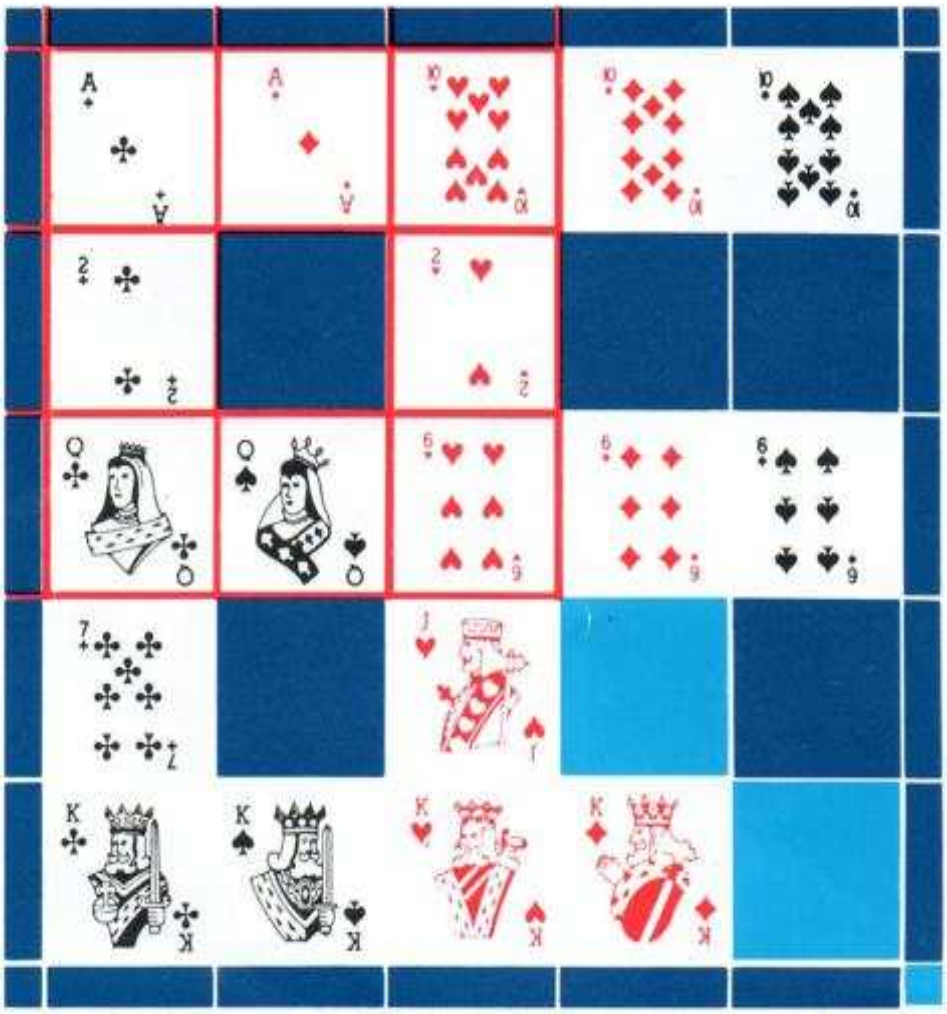
Un 2 de trèfle entre l'as et la dame de trèfle déjà en place puis, sous cette dame, un sept suivi d'un roi de trèfle. Le roi de trèfle touche par son côté droit le roi de pique faisant partie du brelan de roi déjà en place et forme ainsi un carré de roi.

Le joueur réalise :

1) Une couleur à trèfle (vertical) : 12 points + 9 points pour les trois cartes utilisées, soit ..... 21 points

2) Un carré de rois (horizontal) : 14 points + 3 points pour la carte utilisée, soit ..... 17 points

Total 38 points



**ATTENTION :**

- Vous avez sans doute remarqué qu'une carte commune à deux combinaisons ou plus (cas du roi de trèfle dans l'exemple 6) est comptée une fois dans chacune des combinaisons qu'elle contribue à former.
- D'autre part, il faut noter que dans l'exemple 6, le joueur n'aurait pas pu poser une autre carte que le roi de trèfle à côté du roi de pique, car il n'aurait plus été possible de constituer une nouvelle combinaison.

## LES JOKERS :

Le jeu FLUSH ROYAL comprend 4 jokers, qui peuvent remplacer n'importe quelle carte du jeu.
Cependant, ils peuvent être utilisés de différentes manières :

1) Un joueur peut se servir de son joker pour composer une combinaison, mais il doit indiquer, en posant cette combinaison, quelle carte en valeur et en couleur son joker représente.
D'autre part, *il doit obligatoirement diminuer de moitié* le nombre de points que sa combinaison lui permet de marquer.

*Exemple :* Le joueur pose 2 as, pique et trèfle, plus un joker, représentant l'as de cœur, le tout s'appuyant sur un as de carreau déjà en place.
Il marque :
— Pour le carré, 14 points qu'il divise par 2 ..... 7 points
— Plus 9 points pour les 3 cartes utilisées ..... 9 points

Total 16 points

2) Un joueur peut à son tour, s'il possède un joker dans son jeu, *échanger celui-ci contre n'importe quelle carte déjà en place sur le plateau de jeu.* Le joker prend alors la valeur et la couleur de la carte échangée.
Après avoir fait cet échange, le joueur peut jouer son coup normalement.

3) Si un joueur possède dans son jeu une carte identique, en valeur et en couleur, à celle représentée sur le plateau de jeu par un joker, il peut ECHANGER à son tour, cette carte contre le joker.

*Exemple :* Une combinaison en place, un carré, est formée par 4 as dont un joker représentant l'as de cœur.
A son tour, le joueur qui possède cet as de cœur peut le remplacer dans son jeu par le joker. Pour cela, il lui suffit de faire l'échange. Après quoi il joue son coup normalement.

4) Aucune combinaison de cartes ne peut contenir *plus d'un seul joker,* à aucun moment du jeu.

## LES CASES « PRIMES » :

**1) CASES BLEU CLAIR :** Si vous placez une carte sur une case bleu clair, la valeur TOTALE de votre combinaison (points de bases + points des cartes) *est multipliée par 2.*

2) **CASES ROUGES :** Si vous placez une carte sur une case rouge, la valeur TOTALE de votre combinaison *est multiplié par 3.*

Dans le cas où une carte commune à deux combinaisons se trouve sur une case « primes », on ajoute les 3 points de sa valeur à celle de chacune des deux combinaisons formées, puis on double ou on triple, selon le cas, le total ainsi obtenu.

*Exemple :* Dans l'exemple 6 donné précédemment, si le roi de trèfle avait été placé sur une case bleue, le total des points aurait été le suivant :

1) Pour la couleur : 21 points multipliés par 2 ..... 42 points
2) Pour le carré : 17 points multipliés par 2 ..... 34 points

Total 76 points

## CAS PARTICULIER :

Lorsqu'un joueur réussit à placer dans un même coup les 5 cartes qu'il détient sur son chevalet, *IL AJOUTE 10 POINTS* à son total final, *après* avoir éventuellement compté les doubles ou les triples du tour en question.

## FIN DE PARTIE :

La partie se termine quand il n'y a plus aucune carte dans la réserve et que les joueurs ne peuvent plus, en posant une nouvelle carte, former une nouvelle combinaison.
Chaque joueur fait alors le compte de ses points et retranche du total obtenu autant de fois 3 points que de cartes restantes sur son chevalet. Après cette déduction éventuelle, le joueur qui obtient le score le plus élevé a gagné la partie.

*Exemple :* Un joueur fait un total final de 544 points. Il lui reste 4 cartes sur son chevalet. Il retranche donc : $4 \times 3 = 12$ points et obtient un score final de $544 - 12 = 532$ points.

© Copyright 1978 ROBERT LAFFONT.

# FLUSH ROYAL

## FICHE MEMO

Paire = 2 pts

Double paire + = 4 pts

Brelan = 6 pts

Full + = 8 pts

Quinte = 10 pts

Couleur = 12 pts

Carré = 14 pts

Quinte Flush = 28 pts

Flush royal = 42 pts