

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

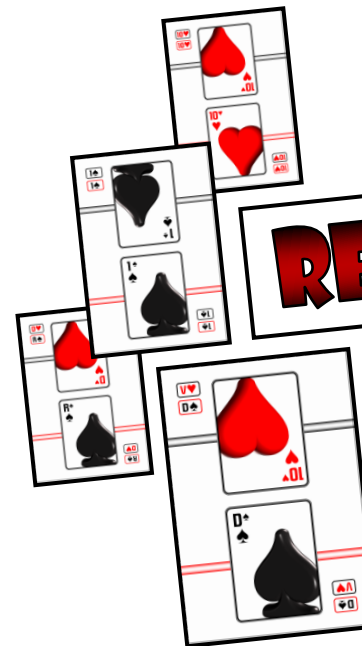
**ESCALE À JEUX**



LAPIPOKER

MISEZ SUR VOTRE VICTOIRE

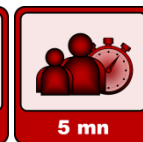
REGLE DU JEU



Carte Finale : 1 carte en main avec ou sans possibilité de la changer				
1. Avantage	2. Désavantage	3. Avantage	4. Désavantage	
Ouvre Pose 1x le montant du Flop + 1x montant du Flop si l'option du changement de carte a été prise	Suit Pose 1x le montant du Flop et se débarrasse d'une de ses 2 cartes face cachée + 1x montant du Flop si l'option du changement de carte a été prise	se débarrasse d'une de ses 2 cartes face cachée		
	Relance Pose 2x le montant du Flop + 1x montant du Flop si l'option du changement de carte a été prise	Suit Pose 1x le montant du Flop et se débarrasse d'une de ses 2 cartes face cachée Se couche Pose son jeu sur la table	se débarrasse d'une de ses 2 cartes face cachée	Gagne la partie et remporte les mises
	Se couche Pose son jeu sur la table	Gagne la partie et remporte les mises		
Ouvre avec relance Pose 2x le montant du Flop + 1x montant du Flop si l'option du changement de carte a été prise	Suit Pose 2x le montant du Flop et se débarrasse d'une de ses 2 cartes face cachée + 1x montant du Flop si l'option du changement de carte a été prise	se débarrasse d'une de ses 2 cartes face cachée		
	Relance Pose 4x le montant du Flop + 1x montant du Flop si l'option du changement de carte a été prise	Suit Pose 2x le montant du Flop et se débarrasse d'une de ses 2 cartes face cachée Se couche Pose son jeu sur la table	se débarrasse d'une de ses 2 cartes face cachée	Gagne la partie et remporte les mises
	Se couche Pose son jeu sur la table	Gagne la partie et remporte les mises		

Le joueur qui doit jouer en premier pose sa carte finale à côté du Flop en respectant les lignes de couleur. Le deuxième joueur doit alors poser sa dernière carte : il peut la changer avant, s'il a pris cette option. On compare ensuite les combinaisons sur chaque ligne pour déterminer le vainqueur.

MISEZ SUR VOTRE VICTOIRE



Préparation du jeu

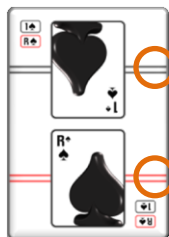
Pour l'édition **LAPIOKER Prestige** uniquement : répartissez les billets KRT équitablement entre les deux joueurs selon le découpage suivant :

• 5 billets de 1 KRT	• 4 billets de 10 KRT	• 1 billet de 100 KRT
• 5 billets de 2 KRT	• 4 billets de 20 KRT	
• 3 billets de 5 KRT	• 2 billets de 50 KRT	

Le but

Gagner l'argent misé lors des parties et pourquoi pas ruiner son adversaire. Pour cela, effectuer avec les cartes reçues une combinaison supérieure à celle de votre adversaire pour remporter la mise.

Les cartes de LAPIOKER



Les cartes de **LAPIOKER** sont particulières car elles représentent deux cartes et possèdent deux lignes : **une rouge** et **une noire**. Le «**Donneur**» distribuant les cartes, jouera la ligne rouge et le «**Receveur**» la ligne noire. Chaque joueur devra effectuer la meilleure combinaison de Poker sur sa propre ligne de couleur. Pour cela, il faudra toujours disposer sur la table les cartes les unes à côté des autres en respectant les lignes de couleur. Il est à noter que les cartes font le jeu des deux joueurs en même temps. Donc, chaque joueur fait son propre jeu mais aussi celui de son adversaire.

Les quatre étapes d'une partie

Le donneur mélange le paquet de cartes et en retourne une de son choix face visible sur la table en positionnant la ligne rouge de son côté.

Ouverture du jeu : 1 carte visible		
1. Receveur	2. Donneur	3. Receveur
Pose l'enchère De 1 à 20 KRT	Pose la même enchère	
	Surenchère Jusqu'à 2x l'enchère	Pose la différence (Surenchère – Enchère)

Le montant de l'ouverture est la base pour l'étape suivante et le prix d'une carte. Le donneur distribue 3 cartes à chaque joueur selon la méthode de son choix.

Composition de la main : 3 cartes en main	
1. Receveur	2. Donneur
Annonce le nombre X de cartes à changer Se défausse sur la table des X cartes face cachée	Peut annoncer de 1 à X cartes aussi Se défausse sur la table de 1 à X cartes face cachée
	Peut annoncer : Servi
Annonce : Servi	Est Servi de fait

Chaque joueur qui change X carte paye X fois le montant de l'ouverture. Le cas échéant, le donneur distribue les cartes achetées par chaque joueur.

Composition du Flop : 3 cartes visibles			
1. Receveur	2. Donneur	3. Receveur	4. Donneur
Ouvre Pose 1x le montant de l'ouverture et prend l' Avantage	Suit Pose 1x le montant de l'ouverture		
	Relance Pose 2x le montant de l'ouverture et reprend l' Avantage	Suit Pose 1x le montant de l'ouverture	
	Se couche Pose son jeu sur la table	Se couche Pose son jeu sur la table	Gagne la partie et remporte les mises
Ouvre avec relance Pose 2x le montant de l'ouverture et prend l' Avantage	Suit Pose 2x le montant de l'ouverture		
	Relance Pose 4x le montant de l'ouverture et reprend l' Avantage	Suit Pose 2x le montant de l'ouverture	
	Se couche Pose son jeu sur la table	Se couche Pose son jeu sur la table	Gagne la partie et remporte les mises

Le montant du Flop devient la base pour l'étape suivante (il peut aller de 1x à 4x le montant de l'ouverture). Le joueur qui n'a pas l'avantage joue en premier et pose sa carte face visible à côté de la carte d'ouverture en respectant les lignes de couleur. Le joueur avantagé pose alors sa carte et constitue ainsi le Flop de 3 cartes visibles. Il a la parole en premier à l'étape suivante.

Carte Finale : Option du changement de la carte finale	
1. Avantagé – Parle en premier	2. Désavantagé – Parle en deuxième
Le joueur avantagé peut acheter lors de l'ouverture de cette étape, la possibilité de changer sa dernière carte et de jouer en dernier.	Si le joueur avantagé n'a pas pris l'option de la carte finale, le joueur désavantagé peut alors la prendre à sa place.
Il payera alors en plus de son ouverture, 1x le montant du Flop et posera sa carte en dernier	Il payera alors en plus de son enchère, 1x le montant du Flop et posera sa carte en dernier

Attention : on ne peut acheter la possibilité de changer sa carte finale qu'au premier tour de parole de cette étape. Dans le cas où aucun joueur n'a pris l'option du changement de la carte finale, le joueur Avantagé sera le dernier à poser sa carte.

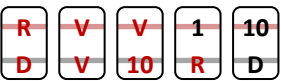
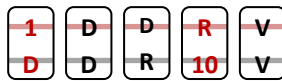
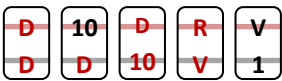
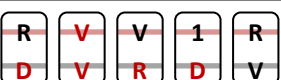
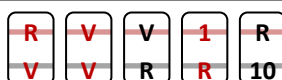
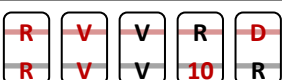
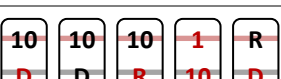
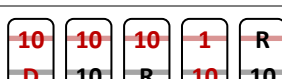

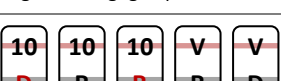






Les combinaisons du jeu

Ordre des cartes : **10 < V < D < R < 1**

Ordre des combinaisons : **Paire < 2 Paires < Brelan < Full < Quinte < Carré < Poker**

En cas de combinaisons équivalentes, reportez-vous au tableau ci-dessous.

Attention : les combinaisons présentées dans ce tableau ne sont données qu'à titre d'exemples.

	Force des cartes constituant la combinaison Les cartes les plus fortes remportent	Unicité des couleurs lors d'égalité de combinaison La combinaison faite de carte de la même couleur remporte	Carte hors combinaison en cas d'égalité La carte la plus forte hors de la combinaison remporte
PAIRE 2 cartes identiques	 la ligne noire gagne par les Dames	 la ligne rouge gagne par l'unicité	 la ligne rouge gagne par l'As
2 PAIRES 2 x 2 cartes identiques	 la ligne rouge gagne par les Rois	 la ligne noire gagne par l'unicité	 la ligne rouge gagne par la Dame
BRELAN 3 cartes identiques	 la ligne noire gagne par les Dames	 la ligne rouge gagne par l'unicité	 la ligne noire gagne par l'As
FULL 2 + 3 cartes identiques	 la ligne noire gagne par les Rois	 la ligne rouge gagne par l'unicité	Cette situation ne peut pas arriver
QUINTE 2 cartes qui se suivent	 Egalité : personne ne gagne	 La ligne rouge noire par l'unicité	 Egalité : personne ne gagne
CARRÉ 4 cartes identiques	 La ligne rouge gagne par les 10	Cette situation ne peut pas arriver	Cette situation ne peut pas arriver
POKER 5 cartes identiques	 La ligne noire gagne par les 10	Cette situation ne peut pas arriver	Cette situation ne peut pas arriver

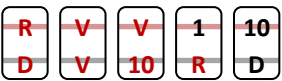
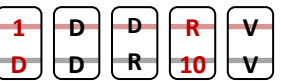
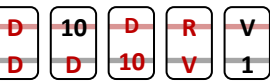



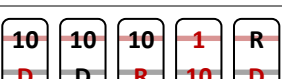


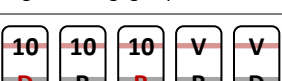






Les combinaisons du jeu

Ordre des cartes : **10 < V < D < R < 1**

Ordre des combinaisons : **Paire < 2 Paires < Brelan < Full < Quinte < Carré < Poker**

En cas de combinaisons équivalentes, reportez-vous au tableau ci-dessous.

Attention : les combinaisons présentées dans ce tableau ne sont données qu'à titre d'exemples.

	Force des cartes constituant la combinaison Les cartes les plus fortes remportent	Unicité des couleurs lors d'égalité de combinaison La combinaison faite de carte de la même couleur remporte	Carte hors combinaison en cas d'égalité La carte la plus forte hors de la combinaison remporte
PAIRE 2 cartes identiques	 la ligne noire gagne par les Dames	 la ligne rouge gagne par l'unicité	 la ligne rouge gagne par l'As
2 PAIRES 2 x 2 cartes identiques	 la ligne rouge gagne par les Rois	 la ligne noire gagne par l'unicité	 la ligne rouge gagne par la Dame
BRELAN 3 cartes identiques	 la ligne noire gagne par les Dames	 la ligne rouge gagne par l'unicité	 la ligne noire gagne par l'As
FULL 2 + 3 cartes identiques	 la ligne noire gagne par les Rois	 la ligne rouge gagne par l'unicité	Cette situation ne peut pas arriver
QUINTE 2 cartes qui se suivent	 Egalité : personne ne gagne	 La ligne rouge noire par l'unicité	 Egalité : personne ne gagne
CARRÉ 4 cartes identiques	 La ligne rouge gagne par les 10	Cette situation ne peut pas arriver	Cette situation ne peut pas arriver
POKER 5 cartes identiques	 La ligne noire gagne par les 10	Cette situation ne peut pas arriver	Cette situation ne peut pas arriver