

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.



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



MATÉRIEL

- **40 cartes poker :**

10 cartes de couleur « cœur » (5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi, As),
10 cartes de couleur « carreau » (5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi, As),
10 cartes de couleur « trèfle » (5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi, As),
10 cartes de couleur « pique » (5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi, As).

- **15 cartes spéciales – les Mises :** chacune des Mises comporte un court texte d'ambiance et la description d'un effet spécial.

- **60 jetons**



MISE EN PLACE

Désignez un Banquier par la méthode de votre choix : il sera en charge du déroulement du tour. Par la suite, à chaque tour, le banquier sera celui qui a remporté le tour précédent.

Le Banquier distribue 12 jetons et 3 Mises, faces cachées, par joueur. Les Mises restantes ne seront pas utilisées au cours de cette partie, elles peuvent être rangées dans la boîte.

BUT DU JEU

Pour remporter une partie de *Poker d'enfer*, il vous faut collecter le plus grand nombre possible de Mises. Pour cela, il est nécessaire :

- de ne pas gaspiller ses propres Mises en sachant parfois se retirer pendant la phase 2 ;
- de veiller à ne pas se trouver à court de jetons en gérant bien la phase 5 ;
- de s'emparer des jetons et des Mises des autres joueurs en sortant vainqueur des affrontements de combinaisons pendant la phase 6.

LA PARTIE

Phase 1 : La donne

Le Banquier mélange les cartes poker. Puis il distribue ces cartes devant lui de manière à constituer des mains de cinq cartes : 3 cartes faces cachées et 2 cartes visibles. Il constitue ainsi autant de mains que le nombre de joueurs, y compris lui-même, plus une – par exemple, s'il y a trois joueurs et le banquier, il y a cinq mains. Les cartes restantes forment le Talon, posé près du banquier.

Les hiérarchies

La valeur croissante des cartes poker est : 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi, As.

La valeur croissante des combinaisons de cartes poker est :

- **Carte forte** : Une carte – la plus forte de la main du joueur.
- **Paire** : Deux cartes identiques.
- **Double paire** : Deux paires.
- **Brelan** : Trois cartes identiques.
- **Suite** : Une suite de cinq cartes de couleurs différentes.
- **Couleur** : Cinq cartes d'une même couleur.
- **Full** : Un brelan et une paire.
- **Carré** : Quatre cartes identiques.
- **Quinte flush** : Une suite de cinq cartes de même couleur.

Si deux joueurs possèdent une combinaison de même valeur, c'est celui qui possède la combinaison comportant la carte la plus forte qui est vainqueur. Si cela ne suffit pas pour les départager, on considère alors que la hiérarchie croissante des couleurs est : Trèfle, Carreau, Cœur, Pique.

À tour de rôle, en commençant par la gauche du banquier et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs choisissent une des mains posées sur la table : ils posent les 2 cartes visibles devant eux et prennent connaissance des 3 autres cartes qu'ils gardent cachées aux yeux des autres joueurs. Le Banquier choisit en dernier et une main – la Veuve – reste sur la table, à proximité du Talon.

À la fin de la première donne de la partie, chaque joueur est en possession de :

- 3 Mises cachées, obtenues lors de la mise en place de la partie ;
- 3 cartes poker cachées ;
- 2 cartes poker visibles des autres joueurs.

Phase 2 : La mise

À tour de rôle, en commençant par le joueur à la gauche du banquier et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur pose une Mise, face visible, devant lui. Il en lit l'effet pour informer les autres joueurs mais, pour l'instant, l'effet de cette Mise n'est pas appliqué. Les autres joueurs peuvent ainsi déterminer les risques du tour.

Puis, à tour de rôle, en commençant par le joueur à la gauche du banquier et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur décide s'il se retire ou non*. S'il se retire, il ne participe pas à la suite du tour de jeu. Il laisse sa Mise sur la table puis glisse ses 3 cartes poker cachées sous ses 2 cartes poker visibles placées devant lui.

* Un joueur qui possède la moitié, ou plus, des Mises distribuées au début de la partie – c'est à dire qui possède 5 Mises à trois joueurs, 6 à quatre joueurs et 8 à cinq joueurs – ne peut pas choisir de se retirer, il doit aller jusqu'au bout du tour de jeu en cours.





Phase 3 : Les échanges

À tour de rôle, en commençant par le joueur à la gauche du banquier et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut rejeter autant de cartes poker cachées qu'il le souhaite : 0, 1, 2 ou 3. Le Banquier distribue au joueur autant de cartes du Talon. Puis, il mélange les cartes rejetées avec le reste du Talon et passe au joueur suivant.

À la fin de l'échange, chaque joueur possède donc à nouveau 3 cartes poker cachées.

Phase 4 : L'activation des Mises

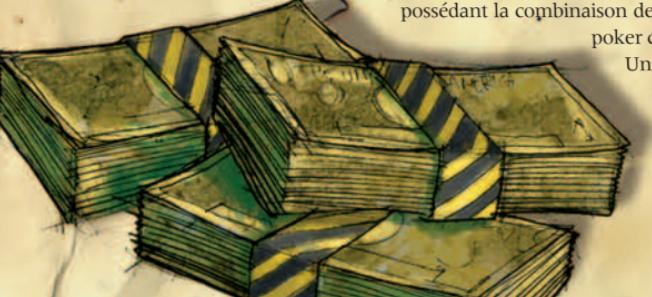
À tour de rôle, en commençant par le joueur à la gauche du banquier et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur décide s'il active sa mise.

S'il ne l'active pas, il décide de ne pas appliquer l'effet décrit sur sa Mise : pour signifier son choix, il retourne la Mise.

S'il l'active, il lit l'effet décrit sur sa Mise. L'effet est immédiatement appliqué.

Phase 5 : La relance

À tour de rôle, en commençant par le joueur à la gauche du banquier et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur décide s'il relance ou s'il passe.



Relancer

Le joueur pose 1, 2 ou 3 de ses jetons au centre de la table. Puis chaque joueur, en commençant par le joueur à la gauche du relanceur et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, décide s'il paye ou s'il se couche.

- S'il paie, il ajoute autant de ses jetons que le relanceur et demeure en course pour le reste du tour. S'il souhaite payer, mais qu'il ne possède pas assez de jetons, il annonce « tapis » : il ajoute l'intégralité des jetons encore sa possession et demeure en course pour le reste du tour.
- S'il se couche, il abandonne : sa Mise – et ses éventuels jetons misés – ira automatiquement au vainqueur du tour.

Passer

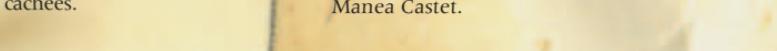
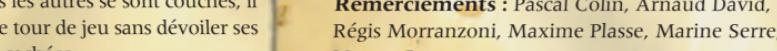
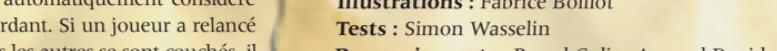
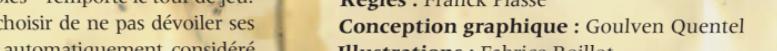
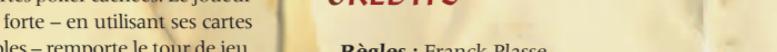
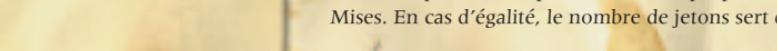
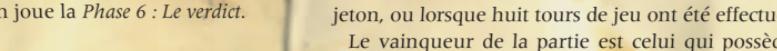
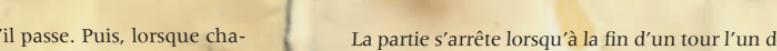
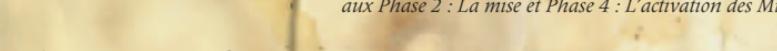
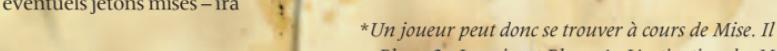
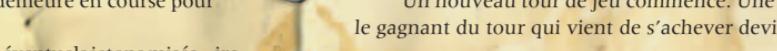
Le joueur ne relance pas. Il demeure néanmoins en course pour le reste du tour.

Le joueur suivant indique s'il relance ou s'il passe. Puis, lorsque chaque joueur a effectué une fois cette étape, on joue la Phase 6 : Le verdict.

Phase 6 : Le verdict

Les joueurs encore en lice dévoilent leurs cartes poker cachées. Le joueur possédant la combinaison de cartes la plus forte – en utilisant ses cartes poker cachées et visibles – remporte le tour de jeu.

Un joueur peut choisir de ne pas dévoiler ses cartes : il est automatiquement considéré comme perdant. Si un joueur a relancé et que tous les autres se sont couchés, il remporte le tour de jeu sans dévoiler ses cartes poker cachées.



Le gagnant récupère les jetons misés au cours du tour. Il s'empare également des Mises des joueurs qui ne se sont pas retirés*. Il les ajoute à ses propres Mises et pourra ainsi les utiliser lors des tours de jeu suivants. En revanche, il perd sa propre Mise : elle retourne dans la boîte du jeu et ne servira plus au cours de cette partie. Les joueurs qui se sont retirés reprennent en main leurs Mises.

Un nouveau tour de jeu commence. Une nouvelle donne est organisée, le gagnant du tour qui vient de s'achever devient Banquier.

*Un joueur peut donc se trouver à cours de Mise. Il continue de jouer, sans participer aux Phase 2 : La mise et Phase 4 : L'activation des Mises.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête lorsqu'à la fin d'un tour l'un des joueurs ne possède plus de jeton, ou lorsque huit tours de jeu ont été effectués.

Le vainqueur de la partie est celui qui possède le plus grand nombre de Mises. En cas d'égalité, le nombre de jetons sert de second critère.

CRÉDITS

Règles : Franck Plasse

Conception graphique : Goulven Quentel

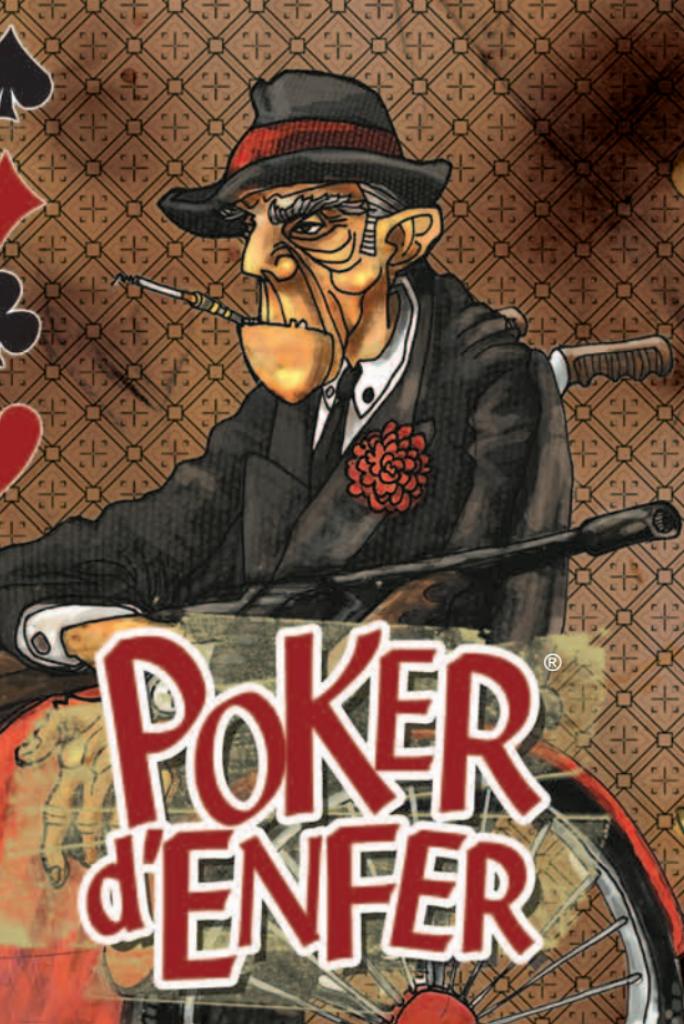
Illustrations : Fabrice Boillot

Tests : Simon Wasselin

Remerciements : Pascal Colin, Arnaud David, Régis Morranzoni, Maxime Plasse, Marine Serre, Manea Castet.



www.les12singes.com



Poker d'ENFER