

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 ★★☆☆ modulaire 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



ROYAL FLUSH



Un jeu de Lorenz Kutschke pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans.

Le matériel

- 25 pièces (5 par couleur)
- 25 jetons
- 17 tableaux (avec des représentations des combinaisons gagnantes et des cases d'évaluation)
- 104 cartes
- 6 jokers (pour une partie avec des enfants)

But du jeu

Les joueurs collectionnent des cartes pour former des combinaisons ayant le plus de valeur possible. En jouant des combinaisons de cartes, les joueurs occupent des cases d'évaluation avec leurs pièces. Le premier à jouer une combinaison déterminée reçoit plus de points qu'un joueur qui la joue plus tard. Après trois manches, le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

Préparatifs

Pour la première partie, prenez les 9 tableaux marqués par un symbole de fleur jaune * et placez-les au milieu de la table :

Pair, Three of a Kind, Four of a Kind, Full House, Big Straight, Straight Flush, Big Flush, Perfect Triple Pair, Royal Flush

Important :
faites attention à utiliser le côté violet des tableaux.



Lors des parties suivantes, vous pouvez combiner les tableaux à souhait. De cette manière, vous aurez toujours de nouveaux défis en ce qui concerne les combinaisons de cartes exigées. À la fin de ces règles, vous trouverez un résumé de tous les tableaux, classé en 4 catégories (+ Royal Flush) marquées par différentes couleurs. On choisit à chaque fois deux tableaux dans chacune de ces catégories. Outre les 8 tableaux choisis, le tableau Royal Flush est toujours en jeu.



Chaque joueur reçoit les pièces de sa couleur et **5 jetons**. S'il y a moins de 5 joueurs, vous remettez les pièces et jetons restants dans la boîte du jeu. Mélangez les cartes et distribuez-les séparément : chaque joueur reçoit **7 cartes**, qu'il prend en main.

Pour la partie normale sans enfant, on écarte les jokers et on les remet dans la boîte du jeu.

Ensuite, **retournez 4 cartes** et placez-les à côté des tableaux, face visible. Ces cartes forment l'étagage. Formez une pile avec les cartes restantes et placez-la à côté, face cachée : ce sera la pioche. Le voisin de gauche du donneur (qui a distribué les cartes) commence la partie.

Pour pouvoir noter les points gagnés, on a besoin d'une feuille de papier et d'un crayon (ou de quelque chose d'autre pour retenir le résultat actuel).

Les jokers pour une partie avec des enfants :
pour faciliter le jeu aux enfants, on peut leur

permettre d'utiliser des jokers. Au début de la partie, on répartit équitablement les jokers entre les enfants qui participent. Remettez les jokers restants dans la boîte du jeu. Chaque enfant reçoit un maximum de 2 jokers. Lors de la partie, un joker eut remplacer n'importe quelle carte. On ne peut pas utiliser un joker pour former la combinaison « Royal Flush ».



Déroulement :

On joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour doit toujours choisir l'une des deux possibilités suivantes : **piocher une carte/des cartes** ou **évaluer**.



Piocher une carte/des cartes

Le joueur peut prendre l'une des 4 cartes visibles ou tirer une carte du dessus de la pioche.

Possibilité supplémentaire – jouer des jetons :



Avant de prendre une carte, le joueur peut **en outre** modifier l'étagage. S'il restitue l'un de ses jetons (qu'on met à part), il peut placer les 4 cartes visibles sur la défausse et retourner 4 nouvelles cartes. On peut profiter de cette possibilité jusqu'à ce qu'on n'ait plus de jetons.

Après cet échange, le joueur doit mettre dans son jeu une carte de l'étagage visible ou de la pioche.

Si le joueur a choisi l'action « Prendre une carte/des cartes », la première carte qu'il prend ne lui coûte rien. Mais il a la possibilité d'acheter d'autres cartes. **Pour chaque carte supplémentaire**, le joueur doit **restituer un jeton**. Peu importe qu'il prenne des cartes de l'étagage ou des cartes face cachée de la pioche. Le joueur peut aussi combiner les deux possibilités dans l'ordre de son choix.

Important : on doit toujours respecter l'ordre des actions ! D'abord, on exécute toutes les actions d'échange souhaitées, ensuite, on prend une carte, puis éventuellement on peut acheter d'autres cartes !

Lorsque le joueur ne veut pas/plus échanger de cartes, il prend les cartes choisies. Ensuite, on remplace les cartes de l'étalement piochées par de nouvelles cartes de la pioche, de manière à ce qu'il y en ait de nouveau 4. Si la pioche est épuisée (lors de l'échange ou du remplacement), la défausse est mélangée pour constituer une nouvelle pioche.



Évaluer

Au lieu de prendre une ou plusieurs cartes, un joueur peut évaluer une combinaison de cartes. À cet effet, il joue les cartes correspondantes et place une de ses pièces sur la plus haute des cases d'évaluation encore libres du tableau correspondant. Une seule pièce peut se trouver sur une même case d'évaluation. Si toutes les cases d'évaluation d'un tableau sont occupées, les joueurs ne peuvent plus jouer ou évaluer la combinaison correspondante. Après l'évaluation, on défausse les cartes jouées.

Attention : on n'a pas le droit d'utiliser deux cartes identiques (par exemple deux fois le « 4 de carreau ») pour former une combinaison, si le tableau ne l'exige pas expressément (Perfect Pair, Perfect Triple Pair).

On ne peut utiliser l'as que comme as et pas comme 1. L'as est la carte la plus élevée. Il n'est pas possible d'évaluer un *Straight* « roi, as, 2, 3, 4 ».

Fin d'une manche et nouvelle manche

Une manche se termine **immédiatement** au moment où un joueur utilise sa dernière pièce ou lorsqu'un joueur évalue un *Royal Flush*. Chaque joueur compte les points des cases d'évaluation qu'il occupe et note la somme totale.

Ensuite, les joueurs récupèrent les pièces qu'ils ont utilisées de manière à ce qu'ils en aient de nouveau 5 pour la manche suivante.

Les jetons non utilisés restent dans le stock du joueur.

Les jetons utilisés sont répartis équitablement entre les joueurs. S'il reste quelques jetons, ils sont mis à part jusqu'à la fin de la manche suivante et ensuite répartis avec les autres jetons. Il est donc possible que les joueurs aient un nombre variable de jetons pour la manche suivante.


















Exemple : les joueurs ont utilisé 6 jetons lors de la première manche. Chacun des 4 joueurs reçoit 1 jeton, et il reste 2 jetons.

Ramassez toutes les cartes (l'étalement, la pioche et les cartes en main) et mélangez-les. Comme au début de la partie, chaque joueur reçoit 7 cartes, qu'il prend en main. Retournez 4 cartes pour constituer l'étalement. Le voisin de gauche du joueur qui a terminé la dernière manche commence la nouvelle.

Fin de la partie

La partie se termine après la 3^{ème} manche et l'évaluation qui suit. Chaque jeton non utilisé rapporte alors deux points. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, celui parmi les joueurs concernés qui a encore le plus de jetons gagne. Si plusieurs joueurs sont encore ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

Résumé des tableaux

Pair	2	1	1	Deux cartes de même valeur et de couleurs différentes	
Perfect Pair	3	2	1	Deux cartes de même valeur et de même couleur	
Double Pair	4	3	2	2 x deux cartes de même valeur et de couleurs différentes	
Three of a Kind	6	5	4	Trois cartes de même valeur et de couleurs différentes	
Triple Pair	9	8	7	3 x deux cartes de même valeur et de couleurs différentes	
Full House	10	8	6	Trois cartes de même valeur (de couleurs différentes) combinées avec deux cartes de même valeur (de couleurs différentes).	
Double Three of a Kind	13	12	11	2 x trois cartes de même valeur et de couleurs différentes	
Four of a Kind	14	12	10	Quatre cartes de même valeur et de couleurs différentes	
Flush	8	6	4	Cinq cartes de même couleur de n'importe quelle valeur	
Big Flush	11	9	7	Six cartes de même couleur de n'importe quelle valeur	
Perfect Triple Pair	13	10	7	3 x deux cartes de même valeur et de même couleur	
6 Pictures	13	12	11	Six figures (roi, dame, valet ou joker) ; on ne peut pas utiliser plusieurs figures identiques (p. ex. 2 x dame de trèfle)	
Straight	7	6	4	Cinq cartes de valeurs consécutives et de couleurs différentes.	
Big Straight	13	11	9	Sept cartes de valeurs consécutives et de couleurs différentes.	
Straight Flush	13	11	9	Cinq cartes de valeurs consécutives et de même couleur.	
Big Straight Flush	16	14	12	Six cartes de valeurs consécutives et de même couleur.	
Royal Flush	25			Cinq cartes de valeurs consécutives et de même couleur dont l'as est la carte la plus haute. Au poker, c'est la meilleure combinaison.	

Important : au poker, par la « couleur » d'une carte, on entend non pas ROUGE ou NOIR mais pique, trèfle, carreau ou cœur.

Auteur: Lorenz Kutschke

Design: CMM

© Schmidt Spiele GmbH, Postfach 470437, D-12313 Berlin, www.schmidtspiele.de

