

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**



SCRIPT POKER

PRINCIPES

Les voyelles posées sur la table sont communes à tous les joueurs.

Les consonnes détenues par les joueurs leur sont personnelles.

Les mots composés par les joueurs **doivent contenir** :

- au moins une consonne de la main du joueur
- et au moins une voyelle de la table.

Le joueur qui utilise le plus de consonnes de sa main gagne le pot (= toutes les mises).

Tous les mots communs sont autorisés, au masculin, au féminin et au pluriel, les verbes à l'infinif et conjugués. Seuls les noms propres sont exclus (noms de famille et prénoms). Les joueurs peuvent décider d'un autre choix en début de partie.

Analogies avec le Poker :

- 1 consonne utilisée = Une **misère**
- 2 consonnes utilisées = Une **paire**
- 3 consonnes utilisées = Un **brelan**
- 4 consonnes utilisées = Un **carré**
- 5 consonnes utilisées = Une **quinte**

- 1 -

Le TEXAS HOLD'EM

des lettres et des mots

Au départ, les joueurs disposent du même nombre de jetons.

Avant chaque partie, mélanger séparément le paquet de cartes-consonnes et le paquet de cartes-voyelles.

Distribuer (dans le sens choisi) 5 cartes-consonnes à chaque joueur, une à une. Le reste des cartes-consonnes est posé en réserve.

Première mise : les joueurs misent au pot (cette première mise est obligatoire)

Prendre les trois premières cartes du dessus du paquet de voyelles et les poser face visible sur la table, à la suite les unes des autres (Le FLOP).

Deuxième mise : les joueurs qui veulent suivre misent.

- 2 -

Prendre la carte suivante du dessus du paquet de voyelles et la poser face visible sur la table à la suite des 3 premières (Le TURN).

Troisième mise : les joueurs encore en jeu, qui veulent suivre, misent.

Prendre la carte suivante du dessus du paquet de voyelles et la poser face visible sur la table à la suite de la 4^e (La RIVER).

Quatrième mise : les joueurs encore en jeu, qui veulent suivre, misent, pour voir.

Les joueurs qui ont suivi annoncent le nombre de consonnes de leur main qu'ils vont utiliser pour faire un mot.

Chaque carte (voyelle ou consonne) ne peut être utilisée qu'une seule fois pour former un mot !!

- 3 -

Le joueur qui utilise le plus de consonnes de sa main annonce son mot et pose les cartes-consonnes qu'il utilise pour faire valider ce mot par les autres joueurs.

Il est le gagnant du pot (toutes les mises).

En cas d'égalité entre certains joueurs :

Si des joueurs annoncent le même nombre (le plus élevé) de consonnes et que leurs mots sont validés, la partie se poursuit uniquement avec les joueurs à égalité.

Les voyelles restent sur la table.

(1) Les joueurs à égalité écartent les cartes-consonnes utilisées précédemment, et continuent **uniquement** avec les cartes-consonnes qui leur restent.

Distribuer 1 carte du paquet de cartes-consonnes, posé en réserve, à chaque joueur à égalité, qu'il ajoute à ses cartes-consonnes restantes qu'il a gardées en main.

- 4 -

Mise suivante : les joueurs qui veulent suivre misent, pour voir.

Les joueurs qui ont suivi annoncent le nombre de consonnes de leur main qu'ils vont utiliser pour faire un mot.

Le joueur qui utilise le plus de consonnes de sa main annonce son mot et pose les cartes-consonnes qu'il utilise pour faire valider ce mot par les autres joueurs.

Il est le gagnant du pot.

En cas de nouvelle égalité, on recommence comme ci-dessus à partir de **(1)**, jusqu'à la victoire de l'un des joueurs.

En cas d'égalité finale (les joueurs n'ont plus de consonne dans leur main ou ne peuvent plus faire de mot), les joueurs à égalité se partagent le pot.

- 5 -

Pour les mises :

- Chaque mise peut être de 1 jeton.
- Les mises peuvent être augmentées. Les mises peuvent être plafonnées, par exemple à 2 jetons. A la fin de chaque tour de mise, les joueurs qui ont suivi doivent avoir misé le même nombre de jetons.
- **Les principes de mise du Poker Texas Hold'em classique peuvent être utilisés.**

Jeu en français :

On peut enlever du paquet de consonnes : un J, un K, un Q, un W et un Z et du paquet de voyelles : deux Y.

Variantes :

- Un autre nombre de cartes-consonnes peut être distribué, par exemple 4, 6 ou 7.
- En cas d'égalité, on peut ne pas redonner de carte-consonne ou en redonner plus d'une.

Le SCRIPT POKER Texas Hold'em RAPIDO :

En cas d'égalité, en **(1)**, compter le nombre de lettres des mots des joueurs à égalité. C'est le mot le plus long qui gagne le pot. En cas d'égalité, continuer à partir de **(1)**.

Autre règle

Le SCRIPT POKER EXPRESSO

Distribuer 5 consonnes à chaque joueur, une à une.

Poser 2 voyelles sur la table. **Les mots composés devront contenir obligatoirement ces 2 voyelles, chaque voyelle pouvant être utilisée plusieurs fois.**

Les joueurs qui le veulent misent, pour voir. Puis, les joueurs qui ont misé posent leur mot. **Le gagnant du pot est celui qui utilise le plus de consonnes de sa main.**

En cas d'égalité, les joueurs à égalité continuent uniquement avec leurs consonnes restantes. Les voyelles restent sur la table.

Les joueurs à égalité qui le veulent misent. Les joueurs qui ont misé posent leur mot. Le gagnant du pot est celui qui utilise le plus de consonnes de sa main. Et ainsi de suite, jusqu'à la victoire de l'un des joueurs.

En cas d'égalité finale, les joueurs à égalité se partagent le pot.

Autre règle

Le SCRIPT POKER MEZZO

Distribuer 5 consonnes à chaque joueur, une à une.

Poser 3 voyelles sur la table. **Les mots composés devront contenir au moins une des voyelles, utilisées éventuellement plusieurs fois.**

Les joueurs qui le veulent misent, pour voir. Puis, les joueurs qui ont misé posent leur mot. **Le gagnant du pot est celui qui utilise le plus de consonnes de sa main.**

En cas d'égalité, les joueurs à égalité continuent uniquement avec leurs consonnes restantes. Les voyelles restent sur la table.

Une nouvelle consonne est distribuée à chacun des joueurs à égalité, qu'il ajoute à ses consonnes restantes.

Les joueurs qui le veulent misent, pour voir. Puis, les joueurs qui ont misé posent leur mot. Le gagnant du pot est celui qui utilise le plus de consonnes de sa main.

Et ainsi de suite jusqu'à la victoire de l'un des joueurs.

En cas d'égalité finale, les joueurs à égalité se partagent le pot.