

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Yahtzee TEXAS HOLD'EM



SOYEZ PRÊT À BLUFFER VOS ADVERSAIRES ET LANCEZ LES DÉS !

Ce jeu combine les dés du Yahtzee à la stratégie du poker Texas Hold'em. Pour des parties simples, rapides et amusantes, certaines des règles les plus complexes du Texas Hold'em ont été modifiées. Cependant, si vous êtes un puriste du poker, n'hésitez pas à établir vos propres règles pour pimenter le jeu !

OBJECTIF DU JEU :

Pour chaque main, gagnez des jetons de poker grâce à la meilleure combinaison de cinq dés. (Pour gagner la partie, vous devez être le dernier joueur encore en jeu.)

CONTENU :

20 dés à 6 faces de quatre couleurs (rouge, noir, blanc et jaune), sac en tissu, 6 gobelets, 90 jetons de poker (de 10\$, 50\$ et 100\$).

COMMENT JOUER

Une partie est composée de plusieurs mains. Pour commencer une main, tous les joueurs doivent avoir deux dés qui restent dissimulés sous leur gobelet. Le Donneur lance alors les dés communs du Flop, Turn* et River** (soit un total de cinq dés). Les joueurs essaient ensuite de combiner cinq de ces dés pour obtenir la meilleure main, lors de quatre tournées d'enchères où ils peuvent miser des jetons ou se coucher.

Lors du Dévoilement, les joueurs qui ne se sont pas couchés comparent leurs mains. Celui qui a la meilleure main remporte le contenu du pot. On commence ensuite une nouvelle main et la partie continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur (le vainqueur).

L'exemple de partie : sur les pages 4 et 5, vous trouverez un exemple de partie à 3 joueurs qui décrit les actions et les stratégies des joueurs.

Tableau de référence : Un tableau affichant toutes les combinaisons de dés gagnantes est à votre disposition à la page 6.

Commencer une partie : Pour commencer une partie, choisissez un Donneur pour la première donne. Le Donneur est le joueur qui a la tâche de « distribuer » les dés aux joueurs et les dés communs. Le rôle de Donneur passe au joueur de gauche à chaque nouvelle main.

Le premier Donneur partage les jetons entre les joueurs de manière égale et retire l'éventuel reliquat de jetons de la partie. Il met ensuite les 20 dés dans le sac en tissu, le secoue et se prépare à lancer les dés !

Pour jouer chaque main, suivez les étapes 1 à 5. Celles-ci sont expliquées en détails ci-après.

1. L'OUVERTURE

Faites monter l'enjeu ! Chaque joueur place un jeton à \$10 dans le « pot » (le centre de la table).

Donner les dés

En commençant par le joueur à sa gauche, le Donneur retire deux dés du sac, sans les regarder. Il les place ensuite dans un gobelet, qu'il donne au joueur et ainsi de suite. Le Donneur prend ses dés en dernier et les place dans un gobelet.

Tous les joueurs secouent leur gobelet contenant les dés et le retournent à l'envers sur la table sans les révéler. Pendant la partie, vous pouvez à tout moment soulever votre gobelet pour regarder vos dés. En revanche, les autres joueurs ne doivent pas les voir ! Vous êtes le seul à pouvoir utiliser vos dés.

Commencez à miser. À présent, chaque joueur, en commençant par celui qui se trouve à gauche du Donneur, peut *passer, miser* ou *se coucher*. Une fois qu'une mise est annoncée, chaque joueur, à son tour, peut égaliser, égaliser et relancer ou *se coucher*. (Voir **Options de mise**, à la page suivante).

Limite de mise : Pendant les tournées d'enchères d'Ouverture et de Flop, la mise de départ ne peut pas être supérieure à 10, et aucune relance ne peut être supérieure à 10. Il ne peut pas y avoir plus de trois relances.

Fin de la tournée d'enchères : Continuez jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé le même montant dans le pot et que personne ne relance la dernière mise.

2. FLOP

Le Donneur secoue le sac et en sort, sans les regarder, trois dés qu'il lance sur la table. Ce sont les trois premiers des cinq dés communs qu'il va lancer.

Tous les joueurs regardent les dés du Flop pour déterminer comment les combiner avec leurs dés. Chaque joueur dispose à présent de cinq dés : ses deux dés personnels et les trois dés communs. Il ne reste plus que deux dés communs à lancer (le dé Turn* et River**); alors, selon les combinaisons de dés qu'ils peuvent obtenir, les joueurs doivent décider de se coucher ou de rester dans la partie.

Commencez à miser. La tournée d'enchères reprend comme dans l'Ouverture, à une exception près : si tous les joueurs passent, le Donneur relance les dés Flop.

3. TURN*

Les trois dés Flop restant sur la table, le Donneur secoue à nouveau le sac, puis en sort, sans regarder, un dé qu'il lance. C'est le quatrième des cinq dés communs.

Chaque joueur dispose à présent de six dés : ses deux dés personnels et quatre dés communs. Comme pour le Flop, les joueurs évaluent leur main et décident s'ils restent en jeu et combien ils sont prêts à miser.

Limite de mise (l'enjeu augmente) : Avec le Turn* (aussi appelé Quatrième avenue), la limite de mise double : les joueurs peuvent miser jusqu'à 20, et relancer jusqu'à 20. Le nombre de relances est toujours limité à trois.

Commencez à miser. Les enchères reprennent comme pendant les tournées précédentes. (Le dé Turn* ne peut pas être relancé.) Le Turn* se termine avec la fin des enchères.

4. RIVER**

River** (aussi appelée Cinquième avenue) est la tournée d'enchères finale. Le Donneur secoue le sac, en sort un dernier dé et le lance sur la table à côté des quatre autres dés communs.

Maintenant que tous les dés sont sur la table, les joueurs restant dans la partie déterminent la meilleure main de cinq dés qu'ils peuvent former. *Note :* Si les cinq dés communs représentent la meilleure main possible pour vous, vous pouvez n'utiliser que ces dés et ignorer vos dés.

La dernière tournée d'enchères commence. Les joueurs misent comme dans les tournées d'enchères précédentes. (Le dé River** n'est pas relancé.) La limite de mise (jusqu'à 20 pour égaliser et relancer) est la même que pour le Turn*.

5. LE DÉVOILEMENT

Tous les joueurs qui ne se sont pas encore couchés révèlent à présent leurs dés personnels et annoncent leur meilleure main. Le joueur qui a la meilleure main remporte tous les jetons qui sont dans le pot !

OPTIONS DE MISE

Pendant chaque tournée d'enchères, vous devez décider combien (le cas échéant) vous voulez parier sur les dés. N'oubliez pas que les dés sont de quatre couleurs, alors il est possible d'obtenir une « couleur » de 5 dés de la même couleur. Les enchères sont toujours faites dans l'ordre des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur situé à gauche du Donneur.

Passer : Si personne n'a encore misé, vous pouvez *passer*. Cela veut dire que vous êtes toujours dans la main, mais que vous n'êtes prêt ni à vous coucher, ni à miser.

Miser : Pour chaque manche, le premier joueur à mettre des jetons dans le pot joue une *mise*. Une fois qu'il y a eu mise, les joueurs ne peuvent plus passer ; chaque joueur doit à présent *égaliser* la mise, *égaliser* et *relancer* la mise ou *se coucher*.

Égaliser : Quand vous *égalisez*, vous placez dans le pot un montant équivalent à la dernière mise. Par exemple, pour *égaliser* une mise de \$10, vous placez un jeton de \$10 dans le pot.

Note : Les joueurs qui ont ouvert ou égalisé une mise ne jouent que le montant de relance de la mise. Voir l'Exemple de partie sur les pages 4-5.

Égaliser et relancer : Quand vous *égalisez* et *relancez*, vous égalisez la dernière mise, et vous y ajoutez un montant supplémentaire. Par exemple, si la mise est à \$10, vous pouvez *l'égaliser* en misant \$10, puis *relancer* en ajoutant 10 de plus dans le pot. La mise passe à \$20 et tout joueur qui désire *égaliser* doit à présent miser \$20. (Les joueurs qui ont déjà misé \$10 n'ajoutent que \$10 pour atteindre le montant de la relance).

Se coucher : Quand vous vous couchez, vous quittez la main. Vous *coucher* vous permet d'éviter de gaspiller des jetons si vous avez peu de chances de remporter la main. Quand vous vous couchez, placez un jeton au-dessus de votre gobelet retourné pour rappeler aux autres joueurs que vous êtes hors jeu.

Être tapé : Si vous n'avez pas suffisamment de jetons pour *égaliser*, vous pouvez risquer tout en plaçant tous vos jetons dans le pot. Tout jeton supplémentaire mis dans le pot par les autres joueurs est placé dans un « pot parallèle » distinct du pot principal. Si vous emportez la main, vous ne gagnez que les jetons du pot principal. Le gagnant de second rang remporte le pot parallèle. Si vous ne gagnez pas la main, le vainqueur empoché le contenu des deux pots et vous quittez la partie.

En cas d'égalité : Si au moins deux joueurs sont à égalité dans une main gagnante, celui qui a le ou les dés les plus forts dans cette main l'emporte. Par exemple, si deux joueurs ont un Full, le joueur qui a un Breelan de 4 et une paire de 3 bat le joueur qui a un Breelan de 2 et une paire de 6. Si les joueurs sont toujours à égalité, celui qui a le plus de dés de la même couleur l'emporte. S'il y a *encore* égalité, ils partagent le pot.

Être à court de jetons : Cette règle est simple : si vous n'avez plus de jetons à la fin d'une main, la partie est terminée pour vous !

Règle spéciale Flush Yahtzee : Cette main extrêmement rare vous permet de porter le Yahtzee à un tout autre niveau ! Non seulement vos cinq dés doivent porter le même chiffre, mais ils doivent aussi *être tous de la même couleur*. Tout joueur qui a la chance d'obtenir un Flush Yahtzee gagne automatiquement de manière incontestée ! La partie se termine immédiatement et le vainqueur remporte le pot !

LE FLUSH YAHTZEE. UNE VICTOIRE AUTOMATIQUE !



Commencer une nouvelle donne : Après le dévoilement, la donne est terminée. Les joueurs gardent leurs jetons devant eux. Le nouveau Donneur (le joueur situé à gauche du Donneur précédent) commence la nouvelle donne en mettant les 20 dés dans le sac et en rassemblant les gobelets. Les joueurs suivent ensuite les étapes 1 à 5.

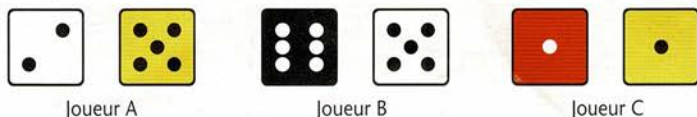
GAGNER LA PARTIE

Continuez de jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur en jeu. Il gagne la partie !

EXEMPLE DE PARTIE

L'OUVERTURE

Dans cette partie à 3 joueurs, les Joueurs A, B et C ont les dés suivants :



Pendant l'Ouverture, les joueurs placent leur mise de départ dans le pot. Les dés du Joueur A sont faibles, mais les dés communs peuvent améliorer sa main. Les Joueurs B et C sont plus chanceux.

Le Joueur A passe. Le Joueur B ouvre les enchères avec \$10. Le Joueur C égalise avec \$10 et relance de \$10, mettant \$20 dans le pot. Le Joueur A égalise les \$20, plaçant \$20 dans le pot. Le Joueur B égalise en rajoutant \$10, parce qu'il avait déjà misé \$10 lors de son enchère précédente. La tournée d'enchères est terminée.

FLOP

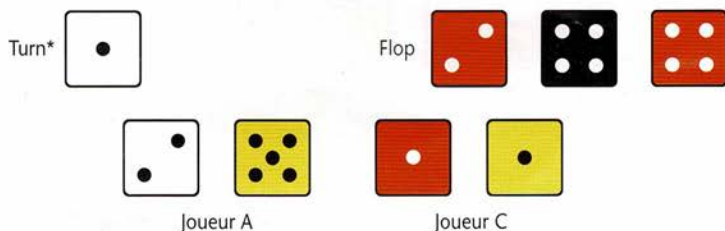
Une fois le dé Flop lancé, voilà ce que les trois joueurs obtiennent :



Le Joueur A a deux paires (de 4 et de 2) et une chance d'obtenir un Full ou une Quinte ; il ouvre les enchères avec \$10. Le Joueur B n'a qu'une paire de 4 ; il égalise à regret. Le Joueur C a deux paires (de 4 et de 1) et une chance d'obtenir un Full, une Quinte ou même une Quinte Flush. Il égalise les \$10 et relance de \$10, plaçant \$20 dans le pot. Le Joueur A égalise les \$20. Il n'ajoute que \$10 parce qu'il a déjà misé \$10. Le Joueur B décide de se coucher. Une paire n'est pas une main gagnante et avec uniquement 2 dés à venir, il a peu de chances de décrocher une suite. La tournée d'enchères est terminée.

TURN*

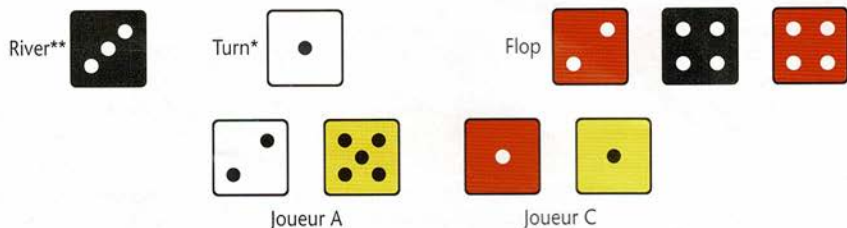
Une fois le dé Turn* lancé, voici ce qu'obtiennent les deux joueurs restant :



Le Joueur A a 2 paires et peut encore espérer un Full ou une Quinte ; il mise \$20. Le Joueur C a maintenant un Full (trois 1 et deux 4). Il égalise les \$20 et relance de \$10. Le Joueur A égalise à son tour, plaçant \$10 dans le pot. La tournée d'enchères est terminée.

RIVER**

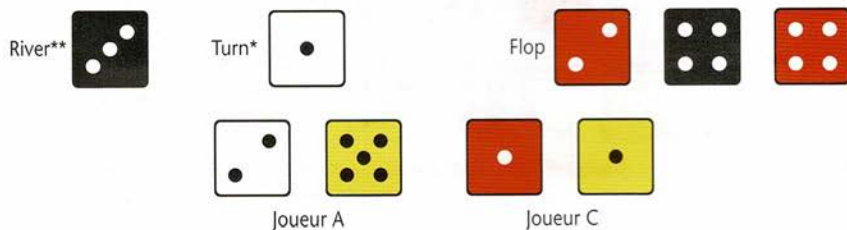
Une fois le dé River lancé, voici ce qu'obtiennent les deux joueurs restant :



River** est un coup de chance pour le Joueur A : il a maintenant une Quinte allant de 1 à 5 ! Il ne mise que 10, espérant que le Joueur C fera grimper les enchères en misant à son tour. Le Joueur C, avec son Full, égalise. La tournée d'enchères est terminée.

LE DÉVOILEMENT

Les cinq dés communs ont été lancés et les joueurs ont terminé leurs enchères. Maintenant, ils révèlent leurs dés et annoncent leur meilleure main. Laquelle sera la plus forte pour l'emporter ?



Meilleure main du Joueur A : une Quinte.



Meilleure main du Joueur C : un Full.

La suite du Joueur A bat le Full du Joueur C. Le Joueur A, le vainqueur, prend tous les jetons du pot. La main est terminée.

Turn* = Tournant

River** = Rivière

www.hasbro.fr



© 2006 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs :
ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél.: 08.25.33.48.85 - email : "conso@hasbro.fr".

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da
Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.



Yahtzee TEXAS HOLD'EM



TABLEAU DE RÉFÉRENCE DES MAINS GAGNANTES

Les mains gagnantes sont indiquées sur ce tableau par ordre décroissant, de la meilleure à la plus faible.



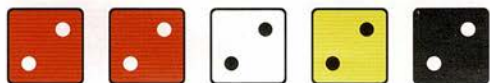
FLUSH YAHTZEE

Cinq dés portant le même chiffre et la même couleur.



QUINTE FLUSH (SUITE À LA COULEUR)

Une série de 5 dés qui se suivent dans la même couleur.



YAHTZEE

Cinq dés portant le même chiffre, mais de couleurs différentes.



COULEUR

Cinq dés de la même couleur.



CARRÉ

Quatre dés portant le même chiffre.



QUINTE (SUITE)

Une suite de cinq dés de couleurs différentes (1 à 5 ou 2 à 6).



FULL

Trois dés portant le même chiffre et deux dés portant un chiffre différent (un brelan et une paire).



BRELAN

Trois dés portant le même chiffre.



DEUX PAIRES

Deux dés portant le même chiffre et deux autres portant un chiffre différent.