

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 ★★☆☆ modifiable 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



POKER CHAMP™

Règles du jeu

POKER CHAMP™

Pour 2 à 6 joueurs – de 8 à 88 ans –
Durée d'une partie 60 à 75 minutes

POKER CHAMP™ – LE PLAISIR DU POKER EN FAMILLE

On joue pour le fun et pour
l'amusement de remporter les
Awards **POKER CHAMP™**.

Ce jeu développe également les
aptitudes intellectuelles (le sens de
l'observation, la mémoire, la logique,
la capacité de réflexion) et les
qualités humaines de tous les grands
joueurs de Poker (la courtoisie,
le fair-play, l'intuition, les talents
d'acteur et le contrôle de soi).
Dans **POKER CHAMP™** on inventera
aussi pièges et bluffs qui rendent ce
jeu si passionnant.

1. Matériel

Vous trouvez dans la boîte
POKER CHAMP™

- 1 plateau de jeu pour 2 à 6 joueurs.
Le joueur qui distribuera les
cartes déposera, étape par étape,

les cartes communes dans les 5
cases situées au centre du plateau.
Chaque joueur déposera ses 2
cartes personnelles sur le bord du
plateau dans les 2 cases face à lui.

- 1 jeu de 52 cartes spéciales
POKER CHAMP™ marquées
sur le dos pour que chaque joueur
puisse observer les cartes des
autres joueurs. Le dos des cartes
révèle 2 types d'information :
 - > **La couleur** (les symboles : Pique,
Cœur, Carreau, Trèfle)
 - > **La puissance de la carte**



L : (Large) *** indique qu'il s'agit
d'une carte forte : un Roi ou une
Dame ou un Valet ou un Dix.
M : (Medium) ** indique qu'il
s'agit d'une carte moyenne : un 9
ou un 8 ou un 7 ou un 6.
S : (Small) * indique qu'il
s'agit d'une carte faible : un 5 ou
un 4 ou un 3 ou un 2.

Attention : les As sont seulement
marqués A. La couleur n'est PAS
indiquée sur les As



- 72 jetons *Play*
- Chaque joueur misera, étape par
étape, ses jetons *Play* dans les
cases portant le numéro de l'étape
(1), (2), (3), (4) face à lui.
- 7 Awards **POKER CHAMP™**.
Détachez les Awards avec
précaution et insérez les
dans les petits supports en
plastique. Soyez délicats,
la forme spéciale des Awards
les rend fragiles.



- 6 tableaux d'information
Le coté montrant un
personnage de la famille
POKER CHAMP™ rappelle
la puissance des cartes .
L'autre côté rappelle la
valeur des combinaisons de
poker par ordre décroissant.



2. Préparation du jeu

POKER CHAMP™

Ouvrez le plateau de jeu.

Chaque joueur reçoit un tableau
d'information et s'assied en face de
son personnage de la famille **POKER
CHAMP™** On distribue les jetons *Play*.
Chaque joueur en reçoit 12 au début
de la partie (quel que soit le nombre
de joueurs, 12 jetons *Play* à chacun).
S'il y a moins de 6 joueurs, les jetons
Play non distribués sont laissés dans
la boîte. Un joueur, choisi au hasard,
mélange et distribue les cartes.

3. Le but du jeu POKER CHAMP™

**Le gagnant, le Champion du jour,
sera celui qui, le premier, aura gagné
deux Awards POKER CHAMP™.**

(Il existe deux variantes décrites en
détail dans les FAQ.)

4. Commençons à jouer.

ATTENTION : la manière de jouer
au **POKER CHAMP™** est tout à fait
différente du Poker habituel.

POKER CHAMP™ : Les 7 grandes différences par rapport au poker habituel

- 1 Il n'y a pas d'ordre de parole
donc pas de bouton.
- 2 A chaque étape les joueurs
misent ou abandonnent quand
ils le souhaitent (on n'attend pas
son tour pour jouer). Cette règle
permet de bluffer en anticipant le
jeu des autres. Il n'y a donc pas de
« check ».

3 Chaque donne se joue en 4 étapes.

4 Chaque joueur joue toutes les
donnes (au moins la 1^{ère} étape).
A partir de la 2^{ème} étape on peut
abandonner la donne quand on le
décide.

5 Il n'y a pas de relance. Les mises
sont fixes. Il n'y a qu'une seule
mise par étape :

- 1^{ère} étape : 1 jeton *Play*
- 2^{ème} étape : 1 jeton *Play*
- 3^{ème} étape : 2 jetons *Play*
- 4^{ème} étape : 2 jetons *Play*.

En une donne, on peut, donc,
miser un maximum de 6 jetons
Play (1+1+2+2)

- 6 si un joueur à moins de six
jetons *Play* au début d'une donne
(même un seul suffit), il peut la
jouer jusqu'au bout. Il ne misera
que les jetons *Play* qu'il possède
mais pourra quand même gagner
la donne (et tous les jetons
Play misés sur le plateau) si sa
combinaison de cinq cartes sur
les sept est la meilleure de toutes
(donc s' il a la meilleure main).
- 7 On n'élimine pas les adversaires ,
tous les joueurs restent dans le jeu
jusqu'à la fin de la partie.

5. Jouons la première donne

- Un joueur gagne la donne
lorsqu'il a la meilleure main à la fin
de cette donne ou lorsque tous les
autres ont abandonné la donne.
Toutes les donnes se jouent en
4 étapes.

Tous les joueurs jouent la 1^{ère} étape.
Ensuite ils ont le choix de continuer
de jouer ou d'abandonner la donne.

Chaque fois qu'un joueur
abandonne, il rend ses cartes au
donneur qui les place, **sans les
dévoiler**, en dessous du paquet.

Etape 1 – Etape d'observation

Un joueur (n'importe quel joueur,
c'est sans importance) mélange et
distribue les cartes. Il distribue
2 cartes à chaque joueur.

Chacun regarde discrètement ses
2 cartes et les place, ensuite, dans
les cases en face de lui pour que les
autres puissent observer le dos de
ses cartes.

Chaque joueur mise 1 jeton *Play*
dans sa case (1) située devant lui
(tous les joueurs jouent cette 1^{ère}
étape).

Etape 2 – le Flop

Le donneur retourne 3 cartes visibles
dans les cases situées au milieu du
plateau.

Chaque fois que le donneur va
déposer une ou plusieurs cartes
du paquet sur le plateau, il défausse
d'abord celle du dessus et la place
sous le talon du paquet. Il dépose
ensuite la ou les cartes suivantes du
paquet sur le plateau, face visible.

En observant les 3 cartes sur le plateau et la combinaison possible avec ses 2 cartes personnelles chacun évalue la force potentielle de sa main vis à vis de celle de ses adversaires. Les joueurs qui pensent que leur main pourrait être la meilleure à la fin de la donne continuent. Pour continuer, il faut miser 1 jeton *Play* dans sa case (2). Sinon on abandonne. Quand chaque joueur a joué (misé un jeton *Play* ou abandonné) on passe à l'Etape 3.

Etape 3 – le Turn

Le donneur dépose la 4^{ème} carte sur le plateau, face visible. Comme c'est un tournant important du jeu, le joueur qui souhaite poursuivre la donne doit cette fois miser 2 jetons *Play* dans sa case (3). Sinon il abandonne.

Etape 4 – la Rivière

Le donneur dépose la 5^{ème} carte sur le plateau, face visible.

Le joueur convaincu qu'il peut gagner la donne mise 2 jetons *Play* de plus dans sa case (4) et participera à l'abattage en montrant ses 2 cartes.

L'abattage final aura lieu une fois que tous les joueurs encore en jeu auront pris leur décision de miser ou d'abandonner. Le ou les joueurs qui ont misé dévoilent leurs cartes en même temps. Le joueur ayant la meilleure main gagne la donne et reçoit tous les jetons *Play* misés sur le plateau. S'il ne reste qu'un seul joueur au terme de cette 4^{ème} étape, celui-ci reçoit tous les jetons *Play* misés sur le plateau.

Il a, en effet, gagné la donne quelles que soient ses cartes.

Pour le plaisir de tous, il retourne ses deux cartes. Chacun va, alors, pouvoir découvrir les mystères de la donne, vérifier s'il a été bluffé et contrôler l'exactitude de ses raisonnements.

Continuation de la partie

On passe aux donnes suivantes. Elles se jouent toutes de la même façon et commencent toujours par un joueur qui rassemble toutes les cartes, les mélange et en distribue deux à chacun, et l'on recommence par l'étape 1 ...

6. Epilogue : La route vers les Awards POKER CHAMP™

Un joueur n'est pas éliminé quand il a perdu tous ses jetons *Play*. Il va recevoir 6 jetons *Play* du joueur qui en a le plus.

Pour ce beau geste, le joueur qui a donné les 6 jetons *Play* reçoit un Award POKER CHAMP™. Tous les joueurs ont à nouveau des jetons *Play* et la partie peut continuer avec tous les joueurs. Le gagnant de la partie est le premier qui gagne deux Awards POKER CHAMP™. Il est le champion du jour.

On l'applaudit et on le photographie avec ses Awards POKER CHAMP™, il peut commencer à rêver ...

7. FAQ

1 Qui mêle les cartes ? Cela n'a pas d'importance puisqu'il n'y a pas d'ordre de parole.

2 Quand mise-t-on ? Durant chaque étape, chacun mise ses jetons *Play* au moment où il le choisit. Il est très intéressant de pouvoir choisir sa vitesse de jeu : souvent, en misant vite le premier, on peut influencer les autres et renforcer son bluff.

3 Combien de jetons Play doit on avoir pour jouer une donne ? La règle du clin d'œil à Jack Strauss.

Le Célèbre joueur Texan de Poker, Jack surnommé « treetop », gagna le championnat du monde 1982 alors qu'il ne lui restait plus qu'un seul jeton. « a chip, a chair » Au POKER CHAMP™, même avec un seul jeton *Play* disponible au début d'une donne on la joue jusqu'au bout. On ne misera que les jetons *Play* que l'on possède mais on pourra quand même gagner la donne (et tous les jetons *Play* misés

sur le plateau) si, à l'abattage, on a la meilleure main. Imaginons que les 5 autres joueurs aient misé 6 jetons *Play*, votre unique jeton *Play* pourrait vous faire gagner les 31 jetons *Play* misés tout au long de cette donne. Cette règle augmente le suspens et l'attention que vous portez à votre dernier jeton car il pourrait vous replacer en tête et vous faire gagner un Award POKER CHAMP™.

4 Durée de jeu ? Il y a trois durées de jeu possible.

- La partie de base en 2 Awards POKER CHAMP™ gagnant dure environ une heure.

Variantes :

- **Version chrono:** (si vous êtes pressés) on fixe un temps de jeu (par exemple 30 minutes). Le gagnant sera celui qui aura gagné le plus d'Awards POKER CHAMP™ à la fin du temps de jeu choisi .
- **Version longue :** (si vous avez plusieurs heures devant vous) : Vous jouez une superbe partie jusqu'à ce que les 7 Awards POKER CHAMP™ aient été gagnés. Le gagnant est celui qui en aura gagné le plus.

5 Que se passe-t-il si plusieurs joueurs ont la même main gagnante à l'abattage des cartes ? Si plusieurs joueurs ont la même combinaison gagnante, ils se partagent tous les jetons misés dans cette donne.

6 Si deux ou plusieurs joueurs ont simultanément le plus grand nombre de jetons Play, lequel reçoit un Award POKER CHAMP™ ?

Dans les rares cas où deux ou plusieurs joueurs ont simultanément le plus grand nombre de jetons *Play*, un duel « spécial Award POKER CHAMP™ » est organisé entre eux. Le donneur rassemble et mélange les cartes puis en distribue 2, face visible, à ceux qui ont le plus grand nombre de jetons. Le donneur retourne ensuite lentement, une par une, les 5 cartes communes dans les cases situées au milieu du plateau, face visible. Les joueurs ne misent pas de jeton *Play* pendant le duel. Les autres joueurs sont témoins et commentent la force des mains des duellistes au fur et à mesure que le donneur retourne les 5 cartes. Le joueur ayant la meilleure main gagne le duel, donne les 6 jetons et reçoit l' Award POKER CHAMP™.

7 Qui est déclaré Champion si deux ou plusieurs joueurs ont gagné le même nombre d'Awards POKER CHAMP™ à la fin de la partie ? : Dans les cas rares où plusieurs joueurs ont gagné le même nombre d'Awards POKER CHAMP™, ils sont tous déclarés Champions du jour.

Auteur & inventeur Pierre Neuville
Copyright© 2012
www.pokerchamp.net

Rejoignez nous sur Facebook et Twitter

