

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



SCRAPOK®

Règle du Jeu

LES PRINCIPES GENERAUX

Le **SCRAPOK®**, est la variante moderne du Poker dans laquelle les cartes traditionnelles sont remplacées par des cartes représentant les lettres de l'alphabet indexées par les enseignes : ♥, ♦, ♣, ♠.

Le principe du jeu est de former le mot le plus long à **partir des cinq cartes privées** (non connues des autres joueurs) et **des cinq cartes publiques** (connues de tous les joueurs), ou du moins de le faire croire à ses adversaires grâce à un bluff bien mené. A égalité du nombre de lettres, la combinaison gagnante sera celle qui aura le plus de cartes de la même couleur (**rouge** ou **noire**) ou, à égalité de couleur, le plus de cartes de la même enseigne (♥, ♦, ♣, ♠).

Une partie se déroule en plusieurs manches. En début de chaque manche, le donneur distribue cinq cartes privées à chacun des joueurs présents à la table. Ces cartes ne sont visibles que par le joueur qui les possède. Puis, en quatre tours d'enchères successives durant lesquelles les joueurs misent tout ou partie de leurs jetons, le donneur dévoile au milieu de la table cinq cartes face vers le haut, donc publiques et visibles de tous les joueurs.

Le but du jeu **est de remporter les mises des joueurs** en les faisant se coucher ou en ayant composé, à l'issue des tours d'enchères, le mot le plus long avec le maximum de lettres de la même couleur voire mieux de la même enseigne.

LE MATERIEL

Le jeu est composé d'un ensemble de 156 cartes représentant toutes les lettres de l'alphabet et ceci dans les 4 enseignes possibles ♥ Cœur, ♦ Carreau, ♠ Pique, ♣ Trèfle.

Selon la lettre, la même carte existe plusieurs fois sous la même enseigne selon une répartition qui dépend de la langue. Pour la langue française la répartition est la suivante ...

A	2♥	2♦	2♣	2♠		B	2♥	2♦	2♣	2♠		C	1♥	1♦	1♣	1♠		D	1♥	1♦	1♣	1♠
E	4♥	4♦	4♣	4♠		F	1♥	1♦	1♣	1♠		G	1♥	1♦	1♣	1♠		H	1♥	1♦	1♣	1♠
I	2♥	2♦	2♣	2♠		J	1♥	1♦	1♣	1♠		K	1♥	1♦	1♣	1♠		L	2♥	2♦	2♣	2♠
M	1♥	1♦	1♣	1♠		N	2♥	2♦	2♣	2♠		O	2♥	2♦	2♣	2♠		P	1♥	1♦	1♣	1♠
Q	1♥	1♦	1♣	1♠		R	2♥	2♦	2♣	2♠		S	3♥	3♦	3♣	3♠		T	2♥	2♦	2♣	2♠
U	1♥	1♦	1♣	1♠		V	1♥	1♦	1♣	1♠		W	1♥	1♦	1♣	1♠		X	1♥	1♦	1♣	1♠
Y	1♥	1♦	1♣	1♠		Z	1♥	1♦	1♣	1♠												

Le **A** est donc représenté deux fois sous chaque enseigne, le **B** également, par contre le **C** et le **D** ne sont représentés qu'une seule fois, alors que le **E** y est représenté quatre fois, etc ...

On doit disposer également de jetons de casino 🎰 attribués à chaque joueur pour leur permettre de miser.

LE DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Une table de SCRAPOK peut comporter de 2 à 10 joueurs. Une partie se déroule en **manches**, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur survivant qui remporte donc tous les jetons des autres joueurs.

Commencer une partie

En début de partie, les joueurs perçoivent ou achètent un certain nombre de jetons qui représentent l'argent pour jouer (**cave initiale**). Durant le jeu, ils miseront tout ou partie de cette somme qui sera, au fil du jeu, complétée de leur gain ou diminuée de leur perte. Le solde des jetons, à un instant **T** est appelé **le tapis** du joueur. Pour que chaque joueur puisse en apprécier la valeur, ce tapis doit toujours être visible de tous.

Le pot

Le **pot** correspond aux jetons misés par tous les joueurs dans une manche de SCRAPOK. Ils sont placés au centre de la table et seront donnés au gagnant de la manche.

Le donneur

Le donneur, symbolisé par un 🎰, est celui qui distribue les cartes. Il est généralement tiré au sort en début de partie. A l'issue de chaque manche, chaque joueur tour à tour, devient donneur en tournant dans le sens des

aiguilles d'une montre. Le donneur est chargé de répartir les cartes et le premier joueur situé à sa gauche est le premier à prendre la parole avant de la passer au joueur suivant et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les enchères

Les enchères correspondent aux mises que les joueurs à leur tour de parole, annoncent à leurs adversaires. Chaque joueur peut alors:

<i>Se coucher</i>	Le joueur abandonne la manche en perdant tout l'argent déjà misé dans celle-ci.
<i>Parole</i>	Le joueur ne mise pas provisoirement, tout en restant dans la partie, se réservant le droit d'agir quand la main reviendra sur lui, lorsque les autres joueurs se seront déclarés. Cette action ne peut avoir lieu que pour le premier de parole, ou si tout le monde a dit <i>Parole</i> avant lui. Le joueur ne peut donc pas dire <i>Parole</i> si quelqu'un a misé avant lui.
<i>Suivre</i>	Le joueur égalise le montant de sa mise avec celle du dernier joueur qui vient de jouer.
<i>Relancer</i>	Le joueur égalise le montant de la mise effectuée avant lui, et y rajoute une mise supplémentaire. Ensuite, tous les autres joueurs doivent suivre sa relance ou se coucher. Ils peuvent aussi sur-relancer le joueur.

Chaque joueur dispose de  **20 secondes** pour se prononcer. Si, à l'issue de ce délai, il n'a pas pris position, on considère qu'il se couche.

Le principe des enchères est donc que chaque joueur, lors de son tour, doit miser la même somme que le joueur précédent, ou le dépasser. Il peut toujours se coucher, s'il considère qu'il n'a pas beaucoup de chance de réaliser un bon mot. Le tour d'enchères s'arrête quand plus personne n'a misé ou quand tout le monde s'est couché, sauf un qui, systématiquement, gagne la partie sans même à avoir à dévoiler sa combinaison. Il peut y avoir autant de relances que l'on veut.

La notion de Tapis (solde des jetons d'un joueur à un instant T)

A tout moment un joueur peut miser tous ses jetons restants (son tapis) en déclarant *Tapis*. Les autres joueurs encore actifs dans la manche peuvent miser ou relancer au-dessus du montant du *Tapis* du joueur ou déclarer aussi *Tapis*. Le joueur *Tapis* reste malgré tout dans la partie même si les autres joueurs misent au-delà du montant de son tapis.

La règle du *Tapis* peut également faire référence à la situation d'un joueur qui n'a pas assez de jetons pour suivre. S'il veut tout de même jouer, il peut faire *Tapis*. Ainsi, bien que le montant de son tapis soit inférieur à la mise des autres joueurs, il reste en compétition. Toutefois, un joueur ne peut gagner de chaque joueur adverse qu'autant de jetons qu'il a misés. Si un joueur met seulement 120 jetons dans un pot, il ne peut gagner que 120 jetons par joueur adverse.

Exemple :

Quatre joueurs s'affrontent avec, à un moment T, **un pot** sur la table de **200** jetons.

- Dupond dont le tapis est de 20, déclare à ce moment-là *Tapis*.
- Durand dont le tapis de 110 relance à 50, c'est-à-dire qu'il suit le tapis de Dupond à 20 puis relance de 30.
- Martin dont le tapis est de 5, déclare *Tapis*, pour rester dans la partie.
- Meyer dont le tapis est de 150 se couche.

Joueur	Tapis du joueur	Gain si gagnant	Perte si perdant
Dupond	20	245 = Pot + 20 + 5 + son tapis de 20	Sa mise au pot + 20 si c'est Durand qui gagne Sa mise au pot + 5 si c'est Martin qui gagne
Durand	110	275 = Pot + 20 + 5 + sa relance de 50	Sa mise au pot + 20 si c'est Durand qui gagne Sa mise au pot + 5 si c'est Martin qui gagne
Martin	5	215 = Pot + 5 + 5 + son tapis de 5	Sa mise au pot + 5

A noter que la notion de *Tapis* constitue donc simplement un mode particulier de relance, et que la partie se poursuit ensuite (donc sans dévoilement des cartes privées), comme dans le cas d'une relance standard. Dans notre exemple Meyer aurait pu relancer Durand en misant un montant supérieur à 50.

La notion de bluff

Le but d'un joueur qui bluffe est de tromper ses adversaires sur le jeu qu'il possède. Ainsi, s'il a une combinaison de lettres qui a beaucoup de chance de gagner, il peut miser timidement, afin de faire semblant d'avoir une main faible pour que les autres continuent de miser et de lui permettre d'empocher des gains plus importants. Dans le cas contraire il peut bluffer en misant fortement afin de faire peur à ses adversaires pour qu'ils se couchent tous et ainsi remporter le pot sans même à avoir à dévoiler ses cartes.

La réussite du bluff repose d'une part, sur son propre comportement en lien avec sa stratégie de bluff et d'autre part, sur l'analyse du comportement en jeu de ses adversaires.

LE DEROULEMENT D'UNE MANCHE

Avant de débiter une manche qui va de la distribution des cartes privées jusqu'au gagnant du pot, les cartes sont battues et coupées par le donneur.

La mise de départ (l'Ante)

Pour débiter une manche, chaque joueur doit payer une mise initiale obligatoire appelée **Ante** dont le montant est fixé en début de partie et qui est doublé après chaque élimination de joueur (un joueur est éliminé lorsqu'il a perdu tous ses jetons).

La distribution des cartes privées

Le donneur distribue une à une et face cachée **cinq cartes** à chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur immédiatement à sa gauche. Ainsi, à la fin de la donne effectuée en cinq tours, chaque joueur est en possession de cinq cartes privées dont lui seul a connaissance.

A l'issue de cette distribution les joueurs disposent d'un temps commun de réflexion de 🕒 **10 secondes** avant que ne débute le premier tour d'enchères.

Le premier tour d'enchères

C'est le joueur immédiatement à la gauche du donneur qui commence à parler. Il a trois options :

Parole	Le joueur ne mise pas provisoirement, tout en restant dans la partie se réservant le droit d'agir quand les autres joueurs se seront déclarés.
Se coucher	Le joueur donne ses cartes au donneur sans les dévoiler et abandonne la manche.
Miser	Il le joueur pousse le nombre de jetons qu'il veut miser, en une seule fois

A partir de maintenant les joueurs suivants ont pour options :

Parole	A la condition expresse que tous les joueurs précédents ont également dit <i>Parole</i> ou bien se sont couchés.
Se coucher	Le joueur donne ses cartes au donneur et abandonne la manche.
Suivre	Le joueur égalise la mise faite par le joueur précédent.
Relancer	Le joueur égalise la mise et surenchérit d'un nombre complémentaire de jetons.

Le tour d'enchères ne s'achève que lorsque tous les joueurs ont misé la même somme ou se sont couchés. Ceux qui ont dit *Parole*, sont bien entendus obligés soit d'égaliser la dernière mise, s'ils veulent rester dans le jeu, soit de se coucher. Ils n'ont pas le droit de relancer. Comme pour tous les autres tours d'enchères qui suivront, si un joueur relance et que tous ses adversaires se couchent, le joueur ayant relancé remporte immédiatement le pot sans avoir à justifier de la composition ou non d'un mot. Si tous les joueurs disent *Parole*, le tour d'enchères s'achève lorsque le donneur dit *Parole*.

La distribution des cartes publiques

Le second tour d'enchères

Une fois le premier tour achevé, le donneur affiche à la vue de tous, les trois premières cartes communes étalées sur la table face en haut. Ces trois cartes sont donc des cartes publiques. Elles sont connues de tous les joueurs et peuvent être utilisées par tous pour constituer le mot le plus long.

A l'issue de cette distribution les joueurs disposent d'un temps commun de réflexion de 🕒 **30 secondes**, avant que ne débute le second tour d'enchères.

Le premier joueur à parler est le premier joueur situé à gauche du donneur.
Les joueurs ont les mêmes options que lors de l'enchère précédente.

Le troisième tour d'enchères

Le donneur dévoile une quatrième carte commune. Les joueurs ont les mêmes options que lors de l'enchère précédente.

Le quatrième et dernier tour d'enchères

Le donneur dévoile une cinquième et dernière carte commune. Toutes les cartes utilisables par les joueurs sont à présent disponibles.

- Cinq cartes masquées connues du seul joueur
- Cinq cartes communes connues de tous les joueurs.

A l'issue de cette dernière distribution, les joueurs disposent d'un temps commun de réflexion de 🕒 **60 secondes**. Les joueurs ont à présent les mêmes options que lors des enchères précédentes.

A la fin des enchères, les joueurs présentent leur combinaison en annonçant d'abord le nombre de lettres, puis en cas d'égalité le nombre de cartes de la couleur dominante (**rouge** ou **noire**), puis en cas d'égalité le nombre de cartes de la même enseigne.

Seul celui qui annonce la meilleure combinaison doit dévoiler sa composition pour contrôle et accord. Les autres joueurs ne sont pas obligés de le faire.

Une combinaison doit obligatoirement contenir au moins une carte privée **et** au moins une carte publique. Un joueur peut également remporter le pot si sa relance n'est pas suivie et que tous ses adversaires se couchent. Dans cette situation, le joueur remporte le pot sans même avoir à dévoiler sa main.

A l'issue d'une manche les joueurs ayant perdu tous leurs jetons, sont éliminés et quittent la partie.

Toutes les cartes sont ensuite récupérées par le donneur et transmises au premier joueur situé à sa gauche et encore dans la partie. Ce dernier devient le nouveau donneur pour la nouvelle manche qui s'ouvre.

LA MEILLEURE COMBINAISON DE CARTES AU SCRAPOK

Un mot (combinaison de lettres) fait obligatoirement appel à au moins une des cartes PRIVEES **et** au moins une des cartes PUBLIQUES.

Le joueur gagne la manche s'il a **la meilleure combinaison** ou si tous ses adversaires se sont couchés sans qu'il n'ait eu à dévoiler ses cartes et donc à proposer un mot.

L'appréciation de la combinaison gagnante est d'une grande simplicité.

Il s'agit dans l'ordre d'avoir le mot le plus long, puis à longueur de mot identique, le meilleur assortiment de couleurs identiques pour ce mot, (**rouge** / **noire**), enfin en cas encore d'égalité, le meilleur assortiment d'enseignes identiques (♥/♦/♠/♣).

Exemple 1 : Un joueur a un mot de 5 lettres, un autre un mot de 7 lettres ...

⇒ celui qui a le mot de 7 lettres gagne.

Exemple 2 : Deux joueurs ont la même longueur de mot, par exemple deux mots de 7 lettres ...

Le premier joueur a dans son mot cinq cartes **rouges** et le deuxième quatre cartes **noires** :

⇒ le premier joueur gagne.

Exemple 3: Deux joueurs ont la même longueur de mot, par exemple deux mots de 7 lettres et le même assortiment de couleurs (cinq **rouges** et cinq **noires**). C'est donc l'enseigne qui rentre en jeu.

Le premier joueur a dans son mot par exemple 3 ♦ et le deuxième 4 ♣ :

⇒ le deuxième joueur gagne.

En cas d'égalité absolue, le pot est partagé équitablement entre les gagnants.

Le SCRAPOK® est édité par la société XQB5. De très nombreuses informations sont disponibles sur le site www.scrapok.com. Le site vous permet en outre de jouer en ligne avec des joueurs du monde entier.