

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# REGLES DU JEU



# POKER KIDS

## QUI RAFLERA LA MISE ?

2 à 6 joueurs

Durée du jeu : 30 minutes

© Dr. Reiner Knizia. All rights reserved

### **MATERIEL :**

70 cartes : 7 cartes symboles (cochon, cœur, trèfle, étoile etc.), chacune numérotée de 1 à 10 ;  
48 jetons (24 jetons de 10, 18 jetons de 20, 6 jetons de 50) ;  
30 fiches étapes : 10 spéciales pour 2 joueurs, 10 spéciales pour 3 ou 4 joueurs, et 10 spéciales pour 5 ou 6 joueurs ;  
1 fiche de score.

### **PREPARATION**

Distribuez 150 euros par joueur.

Mélangez les 10 fiches étapes spéciales (prenez le paquet de 10 fiches pour 2 joueurs si vous êtes 2, pour 3 ou 4 joueurs si vous êtes 3 ou 4 et pour 5 ou 6 joueurs si vous êtes 5 ou 6).

Faites une pioche face cachée avec ces 10 fiches. Pour une partie plus rapide vous pouvez n'utiliser que 7 fiches étapes.

### **TOURS**

Le jeu se déroule en 10 tours (7 pour une partie rapide) de 3, 4 ou 5 étapes. Au début d'un tour, retournez la fiche étape du dessus. Cette carte indiquera le nombre d'étapes à jouer.

Mélangez maintenant les 70 cartes et distribuez à chaque joueur un nombre de cartes équivalent à deux fois le nombre d'étapes.

Faites une pioche avec les cartes qui restent, face cachée.

*Exemple : vous êtes 3 joueurs, et la fiche étapes du dessus indique 4 étapes. On distribue à chaque joueur  $2 \times 4 = 8$  cartes ( $8 \text{ cartes} \times 3 \text{ joueurs} = 24 \text{ cartes en tout}$ ). Les 46 cartes restantes constituent la pioche.*

### **ETAPES**

Jouez étape par étape. Au début d'une étape, retournez la carte du dessus de la pioche. Chaque joueur choisit alors deux cartes de sa main pour créer une combinaison de 3 avec la carte de la pioche retournée.

Tous les joueurs posent leurs 2 cartes en même temps.

Déterminez le classement des joueurs d'après la carte score (qui résume les informations ci-dessous)  
La combinaison de 3 la plus forte est la **TIERCE FLUSH** (3 cartes qui se suivent, de la même couleur).

*Exemple : 2, 3 et 4 de cœur, ou bien 8, 9 et 10 de trèfle.*

Vient ensuite le **BRELAN** (3 cartes de même valeur).

*Exemple : 5 de cœur, 5 de trèfle et 5 d'étoile.*

Vient ensuite la **COULEUR** (3 cartes de même couleur qui ne se suivent pas).

*Exemple : 1 de trèfle, 3 de trèfle et 9 de trèfle.*

Vient ensuite la **TIERCE** (suite de cartes qui ne sont pas toutes de la même couleur)

*Exemple : 2 de trèfle, 3 de cœur et 4 d'étoile, ou bien 5 de cœur, 6 de cœur et 7 de trèfle.*

Vient ensuite la **PAIRE** (2 cartes sur 3 ont une valeur identique)

*Exemple : 7 d'étoile, 7 de cœur et 3 de fer à cheval.*

Vient enfin la **CARTE ISOLEE** (série de 3 cartes dépareillées)

*Exemple : 7 de cœur, 10 de cœur et 2 de trèfle, ou bien 2 de cœur, 3 de trèfle et 8 d'étoile.*

Les fiches étapes offrent 5 possibilités, en fonction du classement des joueurs à chaque étape :

- Certains joueurs peuvent perdre de l'argent qu'ils doivent placer sur le tapis.
- Certains joueurs peuvent gagner de l'argent ; ils la reprennent du tapis.
- Certains joueurs peuvent recevoir deux cartes supplémentaires de la pioche.
- Certains joueurs peuvent être forcés de sortir du tour et de se défausser de leur main (ils ne joueront pas les étapes restantes de la fiche étape en cours d'utilisation).
- Un joueur peut ramasser tout l'argent du tapis.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a la carte de la plus grande valeur qui remporte (S'il s'agit de paires, tenez compte de la paire qui a la plus forte valeur). S'il y a encore égalité des cartes ayant la plus forte valeur, on compare alors la deuxième carte, puis la troisième. Si les joueurs ne peuvent être départagés de cette façon, tous les joueurs prennent la dernière place, (soit ils perdent tous de l'argent soit aucun n'en ramasse).

A la fin d'une étape, toutes les cartes utilisées et la carte de la pioche retournée sont écartées du jeu.

## **FIN DU TOUR**

Le tour se termine lorsque toutes les étapes (3, 4 ou 5) de la fiche étape ont été jouées. Les joueurs rendent les cartes qu'il leur reste (on re-mélange les 70 cartes pour le tour suivant) et la fiche étape utilisée est écartée du jeu. S'il reste de l'argent sur le tapis, on le laisse pour les prochains tours.

## **FIN DE LA PARTIE**

La partie se termine lorsque les 10 cartes étapes (ou les 7 pour une partie courte) ont été jouées. Le jeu se termine également instantanément si un joueur est en faillite. L'argent qui reste sur le tapis ne compte pas. Le joueur qui remporte la partie est celui qui a le plus d'argent.

# POKER KIDS

## QUI RAFLERA LA MISE ?

### **TIERCE FLUSH**

3 cartes qui se suivent,  
de la même couleur.



### **BRELAN**

3 cartes de même valeur.



### **COULEUR**

3 cartes de même couleur  
qui ne se suivent pas.



### **TIERCE**

suite de cartes qui ne sont  
pas toutes de la même couleur.



### **PAIRE**

2 cartes sur 3 ont  
une valeur identique.



### **CARTE ISOLEE**

série de 3 cartes dépareillées.

