

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





pokerpunto.com

Règle du jeu

1) Déroulement de la partie :

Le jeu consiste à obtenir, à l'issue de **2 lancers consécutifs**, un maximum de points à chaque tour de jeu.

Après le premier lancer on garde de côté les dés nous intéressant et on relance les dés restants.

Chaque combinaison obtenue rapporte un nombre de points précis qu'il est possible de doubler jusqu'à deux fois (*voir le barème*).

Pour gagner la partie il faut être le premier à réaliser un minimum de **50 points**.

Cependant tous les participants doivent réaliser le même nombre de tours de jeu.

En conséquence si plusieurs joueurs obtiennent ce minimum de 50 points requis à l'issue du même nombre de tours de jeu, le gagnant sera celui qui possède le score le plus élevé.

Il est possible de gagner la partie à tout moment en faisant BANCO.

Ne convient pas à un enfant de -36 mois. Contient des petits éléments pouvant être avalés ou inhalés.

2) Comment doubler le nombre de points:

Pour doubler il faut à l'issue de la combinaison réalisée, lancer les deux dés possédant 12 faces simultanément.

- L'un est noir et représente la figure à battre.
- L'autre est blanc et représente la figure que l'on obtient :
 - Si cette figure s'avère plus forte, on **double le nombre de points**.
 - Si cette figure s'avère moins forte que celle représentée par le dé noir, **c'est perdu** et on ne marque aucun point au cours de ce tour de jeu.

3) Cas particulier :

Quinte flush et Quinte flush royale :

Si au cours du 1^{er} lancer on obtient 3 figures à pique, cœur, trèfle ou carreau, et que l'on décide de tenter la Quinte Flush ou la Quinte Flush Royale, on dispose alors de 2 lancers supplémentaires au lieu d'un seul prévu initialement. De même, si à l'issue du dernier lancer supplémentaire on obtient une 4^{ème} figure de cette même couleur on dispose encore d'un ultime lancer.

Banco :

Si au cours du 1^{er} lancer on obtient une ou plusieurs lettres composant le mot BANCO et que l'on décide de tenter de le réaliser en annonçant "**BANCO**", on dispose du progressif.

En effet si on obtient au moins une lettre supplémentaire à l'issue du 2^{ème} lancer, on dispose d'un 3^{ème} lancer, et ainsi de suite. Si l'on n'obtient que **4 lettres du mot BANCO** on marque 4 points.

4) Barème & exemples :

Le A de BANCO à également valeur d'AS.

Une paire = 1 Pt



2 paires = 2 Pts



Brelan = 3 Pts



4 lettres BANCO = 4 Pts



Quinte = 5 Pts



Full = 6 Pts



Carré = 8 Pts



5^{ème} valeur AS = 12 Pts



Quinte Flush = 15 Pts



Quinte Flush Royale = 20 Pts



BANCO





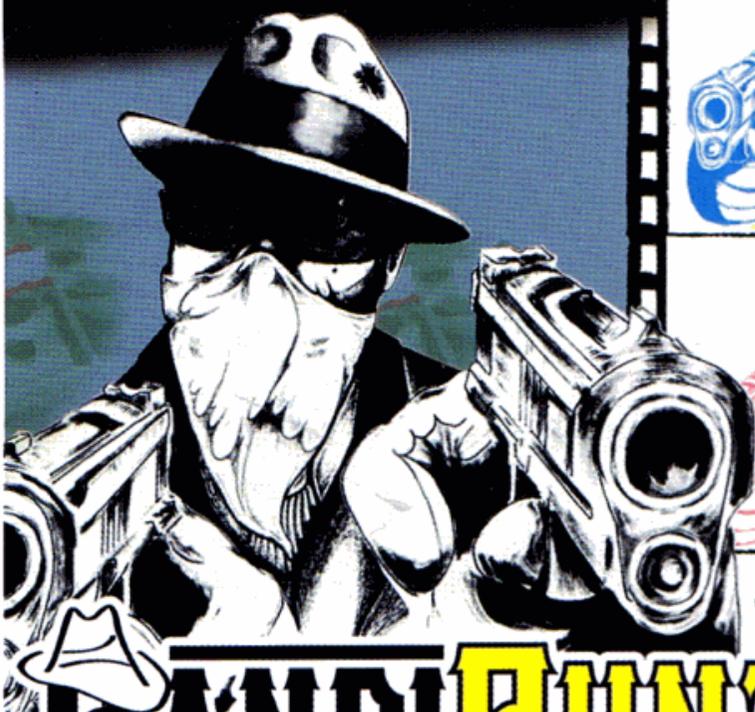
Jeux

Vous propose également

Elide

5 GANGSTERS
1 BUTIN

PAS DE PARTAGE



GANDI PUNTO®

bandipunto.fr