

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 ★★☆☆ modulaire 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



Un jeu complet avec des variantes nouvelles du Bingo pour 2 à 8 joueurs.

L'idée du jeu :

Casino Royal vous fait vivre chez vous l'ambiance ensorcelée des grands casinos internationaux. Prenez un vrai plaisir « royal » au jeu avec ces variations intéressantes et nouvelles d'une combinaison prometteuse de Poker et Bingo. Casino Royal, loin d'être monotone, vous fera passer par des moments toujours renouvelés.

Le matériel :

- a) 8 cartons de jeu pour 20 cartes chacun
 - b) Un jeu de cartes de 52
 - c) 160 jetons verts servant au repérage des cartes demandées ainsi que d'argent de jeu.
 - d) 40 jetons jaunes qui valent chacun cinq fois un jeton vert (pour les variantes de Poker).
- Les jeux A et B nécessitent une certaine connaissance préalable du jeu de Poker dont les règles sont cependant très simples. Dans ce but, on a indiqué à la page (12/13) la valeur des cartes ainsi que les combinaisons gagnantes de Poker. Pour plus de simplicité, on a reporté sur chaque carton de jeu les signes des valeurs du Poker.

A) Casino Royal-Poker

Préparation du jeu :

Chaque joueur reçoit 20 jetons verts et 5 jetons jaunes ainsi que l'un des 8 cartons qu'il dispose devant lui. Un joueur, autorisé lui-même à participer au jeu, est choisi comme donneur de cartes.

Le jeu :

Celui qui donne pose les 52 cartes devant lui après mélange et coupe, face en dessous, et découvre une carte après l'autre en annonçant tout haut la valeur de la carte. Tous les joueurs posent sur leur carton un jeton vert sur la valeur de la carte annoncée dans la mesure où cette carte est représentée sur le carton.

Annonce :

Le donneur dépose et annonce au premier tour autant de cartes qu'il y a de joueurs. S'il y a par exemple cinq joueurs, 5 cartes doivent être déposées et annoncées au premier tour. Avant que le donneur ne poursuive par le retournement et l'annonce des cartes suivantes, il pose aux autres joueurs la question suivante : « Relance ? »

L'annonce des cartes et leur repérage sur les cartons continuent jusqu'à ce qu'un joueur pense avoir recouvert une combinaison de Poker gagnante et annonce « rien ne va plus ». Si ce joueur a effectivement la combinaison de Poker la plus élevée, il reçoit comme gain l'ensemble des jetons accumulés par ses partenaires sur leur carton. Si par contre un autre joueur a sur son carton une combinaison de cartes plus élevée, c'est lui qui reçoit l'ensemble des jetons bien qu'il n'ait pas lui-même demandé l'arrêt de la distribution des cartes.

A chaque tour, les joueurs échangent leurs cartons. Le paquet de cartes de 52 passe au joueur suivant qui le mélange et qui distribue ensuite les cartes en les annonçant.

B) Variante du Poker

Préparation du jeu :

Exactement comme pour le jeu A)

Le jeu :

Le donneur décide d'un enjeu minimum et tous les joueurs déposent cet enjeu au milieu de la table.

Le donneur, après mélange et coupe du paquet de 52 cartes, distribue à chaque joueur 3 cartes sans les découvrir. Chaque joueur regarde ses 3 cartes sans les montrer aux autres et les pose devant lui, face en dessous. Le joueur qui se trouve à gauche du donneur demande un enjeu supplémentaire en fonction de ses chances de gain. Les partenaires renchérissent alors ou décident de ne pas jouer pour ce tour, l'ordre des joueurs suivant le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque chaque joueur a parlé, le donneur de cartes découvre et annonce les cartes restantes tandis que les joueurs encore en jeu déposent un jeton vert sur leur carton à l'endroit de la carte correspondante au cas où celle-ci s'y trouve.

Annonce :

Le donneur de cartes commence par découvrir et annoncer autant de cartes qu'il y a de joueurs (voir « annonce » en A « Casino Royal-Poker »).

Si un joueur pense posséder une bonne combinaison de Poker avec ses trois cartes tournées face dessous ou en combinaison avec les cartes découvertes sur son carton et avoir atteint le moment le plus favorable pour découvrir son jeu, il déclare : « Rien ne va plus, j'enchéris ! ». On passe alors à la dernière phase du jeu, ouverte par l'enchérisseur. Chacun des joueurs

suivants demeurés en jeu déclare, après examen de ses cartes, ce qu'il a l'intention de faire, c'est-à-dire soit de passer, en annonçant « je passe », parce que ses cartes ne lui semblent pas devoir lui permettre de gagner, soit de répondre à l'enchère en annonçant: « je continue ». Dans le premier cas, le joueur dépose ses cartes, dans le deuxième cas, il place un enjeu de même valeur.

S'il croit cependant posséder une combinaison de cartes particulièrement bonne, il peut doubler l'enjeu en annonçant : « j'enchéris ».

Une fois terminée cette phase de l'annonce, le jeu peut continuer suivant trois possibilités:

1. Tous les joueurs ont passé après qu'un joueur ait annoncé ou enchéri. Ce dernier a donc gagné et reçoit le total de l'enjeu. Il n'est pas obligé de montrer ses cartes aux autres joueurs.
2. Un joueur a annoncé, d'autres ont accepté le défi et d'autres ont passé. Si aucun joueur n'a renchéri sur le premier, tous les joueurs participant encore au jeu sont obligés de montrer leurs cartes. La combinaison de cartes la plus élevée est la combinaison gagnante et remporte tout l'enjeu.
3. Certains joueurs ont relevé le défi, d'autres ont passé, mais un seul joueur a renchéri. Ce joueur gagne lorsqu'aucun des partenaires n'est prêt à continuer en prononçant les mots « je continue ». Si l'un des partenaires est prêt à renchérir, la phase de l'annonce avec enchère se poursuit jusqu'à ce que deux joueurs seulement demeurent en jeu en se défiant. Si l'un des deux joueurs finit par passer, l'autre a gagné. Si par contre il ne passe pas mais que l'autre ne renchérit pas, chacun des deux joueurs doit découvrir ses cartes et c'est la combinaison de cartes la plus élevée qui gagne.

C) Casino Royal Bingo

Préparation du jeu :

Les cartons sont distribués aux joueurs. Si le nombre de joueurs est réduit, un joueur peut recevoir plusieurs cartons en augmentant ainsi sciemment ses chances de gagner en même temps que ses risques de perdre.

Les jetons verts sont distribués à égalité à tous les joueurs.

Le donneur de cartes, qui change à chaque tour et peut lui-même participer au jeu, décide du symbole qui devra être représenté sur le carton des joueurs à l'aide des jetons verts recouvrant ultérieurement les cartes.

On peut ici former les symboles suivants :

1. une ligne verticale au choix (possibilité la plus facile)
2. une ligne horizontale au choix (possibilité la plus facile)
3. un L = la rangée de cartes verticale gauche et la rangée de cartes horizontale la plus basse
4. un T
5. un H
6. un U
7. un M
8. un N
9. un carré (les lignes verticales gauche et droite, les lignes horizontales supérieure et inférieure)
10. un carton complet = l'ensemble des 20 cartes

Le jeu :

Le donneur de cartes mélange bien le paquet de cartes de 52, fait couper et annonce une carte après l'autre. Les joueurs posent leurs jetons verts sur les figures annoncées dans la mesure où celles-ci sont représentées sur leur carton et se trouvent sur le tracé du symbole demandé. Le joueur qui a recouvert ce symbole le premier à l'aide de ses jetons verts annonce « Bingo » et ramasse tous les jetons verts déposés sur les cartons des autres joueurs. Les 13 cartes d'une couleur sont classées suivant la hiérarchie suivante : As, roi, dame, valet, dix, neuf, huit, sept, six, cinq, quatre, trois, deux. L'as peut également compter comme un un, mais il occupe dans ce cas le rang le plus bas.

Explication des règles du Poker

Dans les quatre couleurs, pique, cœur, trèfle et carreau, il n'existe pas de hiérarchie. Par exemple, un as de pique a exactement la même valeur qu'un as de cœur, de trèfle ou de carreau.

Valeur des combinaisons de cartes au Poker

1. **Quinte floche ou quinte royale** (valeur la plus élevée)
Une suite de cartes de même couleur, par ex. as de pique, roi, dame, valet, dix, tous de pique, ou neuf de pique, huit, sept, six, cinq, tous de pique. Ces suites d'une couleur n'ont par contre pas toutes la même valeur. C'est la carte de hiérarchie la plus élevée, c'est-à-dire la première, qui détermine la valeur de la suite. On a, par exemple, dans l'ordre, la

quinte floche, qui commence par l'as et qui prime sur la quinte floche qui commence par exemple par un neuf.

Si au moins deux joueurs possèdent des suites de même hauteur, le pot est partagé entre ces joueurs.

2. **Carré** (valeur de deuxième rang)
Quatre cartes ont le même rang hiérarchique, par ex. quatre as, qui comptent plus que quatre rois, etc.
3. **Full** (valeur de troisième rang)
Trois cartes de même rang hiérarchique, par ex. trois as et une paire de deux. Pour l'établissement des valeurs, c'est la hauteur de la combinaison à trois cartes qui est déterminante. Trois as et une paire de deux passent par exemple avant trois rois et une paire de dames.
4. **Floche** (valeur de quatrième rang)
5 cartes d'une seule couleur. Ici, c'est la carte de rang le plus élevé qui l'emporte dans deux combinaisons. Si ces combinaisons sont identiques, on se réfère alors à la carte immédiatement inférieure, etc.
5. **Quinte** (valeur de cinquième rang)
5 cartes d'une suite dans des couleurs différentes, par ex. dix de trèfle, neuf de carreau, huit de pique, sept de cœur, six de trèfle. C'est le total le plus élevé des points qui l'emporte ici dans deux combinaisons. Si les totaux sont identiques, le pot est partagé.
6. **Brelan** (valeur de sixième rang)
3 cartes ayant la même valeur, par ex. valet de pique, valet de cœur, valet de trèfle. Si deux brelans s'opposent, le brelan gagnant est celui de rang le plus élevé. Trois rois priment par exemple sur trois valets.
7. **Deux paires** (avant dernière valeur)
Par ex. dame de cœur, dame de carreau, trois de pique, trois de trèfle. C'est la paire de rang le plus élevé qui l'emporte. Lorsque des