

Dario De Toffoli
Joker Poker

Amusant, facile et captivant pour tous!

Pour 2 à 4 joueurs de 10 ans et plus
Piatnik No. 712333

© 2007, Piatnik, Vienne, imprimé en Autriche

Contenu

Un jeu complet composé de 52 cartes et 3 jokers.

36 cartes de points de 4 différentes couleurs (aussi appelées cartesP), chaque série est composée de 9 cartes de points d'une valeur variant de 0 à 4 points.

Préparation

Chaque joueur prend une série de cartesP et la pose face contre table devant lui. On détermine qui agira comme croupier (sa position n'affecte pas le jeu). La valeur d'une main équivaut à la valeur normale d'une main de poker (vous trouverez la liste des combinaisons à la fin des règlements).

Le jeu

Le croupier bat les cartes (incluant les 3 jokers) et distribue 15 cartes à chaque joueur (seulement 13 cartes pour le jeu à 4, voir plus loin le jeu à 4).

Chaque joueur sépare ses cartes en 3 mains de 5 cartes chacune, à son choix. Puis chacun dépose ses mains, faces cachées, devant lui, en ordre décroissant de valeur selon le poker: à gauche sa main la plus forte (première main), au centre la main moyennement forte (deuxième main) et à droite la main la plus faible (troisième main).

Par exemple: Vous avez les 15 cartes suivantes:

A K K K Q J 10 10 6 6 5 5 4 3 2
♠ ♥ ♦ ♣ ♣ ♥ ♥ ♠ ♦ ♠ ♠ ♣ ♣ ♥ ♥

Vous pouvez les séparer comme suit:

| | | |
|---------------------|-------------------------|---------------------------|
| 1 ^o main | K J 10 3 2 ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ | (couleurs au roi) |
| 2 ^o main | K K 6 6 4 ♦ ♣ ♦ ♠ ♣ | (double paire, rois et 6) |
| 3 ^o main | 5 5 A Q 10 ♠ ♣ ♠ ♣ ♠ | (paire de 5) |

Mais vous pouvez aussi les séparer ainsi:

| | | |
|---------------------|--------------------------|------------------------|
| 1 ^o main | K K K 10 10 ♥ ♦ ♣ ♠ ♥ | (full, brelan de rois) |
| 2 ^o main | 5 4 3 2 A ♣ ♣ ♥ ♥ ♠ | (suite au 5) |
| 3 ^o main | 6 6 Q J 5 ♦ ♠ ♣ ♥ ♠ | (paire de 6) |

Ou encore comme ceci:

| | | |
|---------------------|-------------------------|----------------|
| 1 ^o main | A K Q J 10 ♠ ♥ ♣ ♥ ♥ | (suite à l'as) |
| 2 ^o main | 6 5 4 3 2 ♦ ♠ ♣ ♥ ♥ | (suite au 6) |
| 3 ^o main | K K 10 6 5 ♣ ♦ ♠ ♠ ♣ | (paire de roi) |

Après avoir déposé vos 3 mains, vous devez assigner une carte P à chaque main. Celles-ci sont déposées faces cachées sur chaque main. Vous pouvez utiliser les cartes P comme vous voulez, peu importe la valeur de chaque main (par exemple, vous pouvez placer "0" sur votre première main et "4" sur la troisième).

Lorsque tous les joueurs sont prêts, chaque joueur révèle sa première main et on compare celles-ci ensemble; le joueur qui a la main la plus forte ramasse toutes les cartes P qui étaient sur les premières mains. Puis, vous répétez l'opération avec les deuxièmes et troisièmes mains.

Important: Les cartes P amassées doivent être gardées séparément des cartes P non utilisées, car elles déterminent le joueur gagnant.

Prendre note que toutes les mains sont d'importance identique, car vous pouvez gagner ou perdre autant de points avec la première qu'avec la troisième main. Donc, stratégiquement, assurez-vous de bien distribuer vos cartes parmi vos 3 mains, en considérant qu'il peut parfois être plus profitable de sacrifier un peu dans les 2 premières mains afin d'avoir une troisième main relativement forte.

Utilisation des jokers:

Il y a 3 jokers: 1 rouge, 1 noir et 1 bicolore

Le joker peut remplacer n'importe quelle carte, en respectant les limitations suivantes:

- Le joker rouge ne peut remplacer qu'une carte rouge (cœur ou carreau)
- Le joker noir ne peut remplacer qu'une carte noire (trèfle ou pique)
- Le joker bicolore peut remplacer une carte de n'importe quelle couleur.
- Si vous avez 2 ou 3 jokers, ils doivent être distribués parmi vos trois mains et doivent tous représenter la même carte (c'est-à-dire que si un joker représente un roi dans une main, vos autres jokers représenteront également des rois), Ils seront donc placés dans une main plutôt qu'une autre selon leur couleur respective.

La partie

Une partie consiste en 3 jeux, elle se termine donc lorsque toutes les cartes P ont été utilisées. À la fin de la partie, chaque joueur additionne ses cartes P et le joueur ayant le pointage le plus élevé remporte la partie.

PARTIE À 4 JOUEURS

Le croupier distribue 13 cartes à chaque joueur (au lieu de 15). La troisième main, la plus faible, est alors composée de 3 cartes seulement. Attention: dans la troisième main, il n'est donc pas possible d'avoir une suite ou un full. Un brelan d'as est alors la main la plus élevée qu'il est possible d'obtenir.

Par exemple: Vous avez les 13 cartes suivantes:

A K K K Q J 10 10 5 5 4 3 2
♠ ♥ ♦ ♣ ♣ ♥ ♥ ♠ ♠ ♣ ♣ ♥ ♥

Vous pouvez les séparer comme suit:

1^e main K J 10 3 2 (couleurs au roi)
♥ ♥ ♥ ♥ ♥
2^e main K K 5 5 4 (double paire, rois et 5)
♦ ♣ ♠ ♣ ♣
3^e main A Q 10 (carte forte à l'as)
♠ ♣ ♠

Mais vous pouvez également les séparer ainsi:

1^e main K K K 10 10 (full, brelan de rois)
♥ ♦ ♣ ♠ ♥
2^e main 5 4 3 2 A (suite au 5)
♣ ♣ ♥ ♥ ♠
3^e main Q J 5 (carte forte à la reine)
♣ ♥ ♠

Ou encore comme ceci:

1^e main A K Q J 10 (suite à l'as)
♠ ♥ ♣ ♥ ♥
2^e main K K 4 3 2 (paire de rois)
♣ ♥ ♣ ♥ ♥
3^e main 5 5 10 (paire de 5)
♠ ♣ ♠

MAINS DE POKER

Voici les différentes combinaisons, de la plus faible à la plus élevée, (le rang selon la valeur de chaque carte est: A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 et 2)

LA CARTE FORTE

Si une main n'entre dans aucune combinaison, elle est classée selon sa carte la plus forte. Lorsqu'on compare deux mains composées de cartes fortes, les cartes fortes déterminent la main la plus élevée. Si les mains sont identiques, on compare les secondes cartes les plus fortes et ainsi de suite. Si les 5 cartes sont identiques, la levée est nulle.

UNE PAIRE

2 cartes de même valeur (comme la paire de 10 dans l'exemple).

10 10 A 7 3
♠ ♣ ♦ ♦ ♥

La main comportant la plus haute paire gagne. Si les paires sont identiques, ce sont les kickers (cartes non combinées) qui sont utilisés pour déterminer la main la plus forte, en commençant par la carte la plus haute, puis par la deuxième et finalement la dernière carte.

DOUBLE PAIRE

2 paires différentes (comme les paires de reines et de 7 dans l'exemple).

Q Q 7 7 K
♠ ♦ ♥ ♠ ♠

La main comportant la plus forte paire gagne. Si les deux plus fortes paires sont identiques, alors ce sont les paires les plus faibles qui déterminent la main la plus forte. Si les 2 paires sont identiques, alors les Kickers déterminent la main la plus forte.

BRELAN

3 cartes d'une même valeur (comme les rois dans l'exemple).

K K K A 2
♣ ♠ ♦ ♦ ♠

Le plus fort Breelan gagne. Si deux joueurs ont le même breelan, alors les deux kickers sont utilisés pour déterminer le gagnant.

SUITE

Une suite est constituée de 5 cartes qui se suivent numériquement, comme la suite au 9 dans l'exemple.

9 8 7 6 5
♦ ♣ ♣ ♦ ♠

La suite comportant la carte la plus élevée gagne. Il est possible d'utiliser l'as devant le 2, pour une suite au 5 (dans ce cas, l'as devient la plus petite carte). Des mains comportant des suites à la même carte haute sont égales.

COULEURS

5 cartes de la même famille, comme les couleurs à la reine dans l'exemple.

Q 9 8 5 2
♦ ♦ ♦ ♦ ♦

La main de couleur qui a la carte la plus forte gagne. Entre deux mains de couleurs, quand les deux mains ont la même carte forte, la main dont la deuxième carte est la plus forte gagne, et ainsi de suite.

FULL

Un full est constitué d'un brelan et d'une paire, comme le full au 10 et 5 dans l'exemple.

10 10 10 5 5
♣ ♠ ♥ ♣ ♦

La main qui a le plus haut brelan gagne.

CARRÉ

4 cartes de la même valeur, comme le carré de 6 dans l'exemple.

6 6 6 6 4
♠ ♣ ♥ ♦ ♣

La main qui a le plus haut carré gagne

LA QUINTE FLUSH

Une quinte flush est constituée de 5 cartes de la même couleur qui se suivent numériquement, comme la quinte flush à la reine dans l'exemple.

Q J 10 9 8
♥ ♥ ♥ ♥ ♥

La plus haute quinte flush gagne. Il est possible d'utiliser l'as devant le 2, pour une suite au 5 (dans ce cas, l'as devient la plus petite carte). A-K-Q-J-10 est la plus haute quinte flush, dénommée quinte royale.