

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Règles du jeu

PeekPoker™ HOLD'EM



Gigamic

LES DÉES SONT JETÉS, LE BLUFF PEUT COMMENCER !

CONTENU

- 1 piste de dés
- 15 dés de poker
- 4 gobelets spéciaux appelés « peekers »
- 72 jetons
(24 jaunes, 24 oranges et 24 rouges)
- règle du jeu



BUT DU JEU

Gagner tous les jetons en ayant les meilleures mains de poker et/ou en étant le meilleur au bluff.

MISE EN PLACE DU JEU

Diviser les jetons à parts égales entre les joueurs. Les jetons jaunes valent 1 point, les oranges 2 points et les rouges 5 points.

Chaque joueur prend un Gobelet appelé « Peeker » et 3 dés.

Poser 3 dés sur la piste de jeu. Le reste des dés est mis de côté.

Les joueurs jettent chacun un dé : le plus fort sera le premier meneur de jeu.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

POUR CHAQUE MANCHE

1- Le meneur demande : « secouez vos peekers ! » : tous (dont le meneur) secouent leurs gobelets avec leurs 3 dés, puis les retournent devant eux sur la table; chaque joueur est seul à connaître son tirage.

2- Chacun décide ensuite de parier ou non, en commençant par le joueur qui est placé à la gauche du meneur. Les joueurs qui veulent parier engagent chacun un jeton jaune sur la piste. Si un joueur le souhaite, il peut « passer » : il ne met pas de jeton en jeu mais ne pourra pas participer à cette manche. Si aucun joueur ne parie, on entame une nouvelle manche en changeant de meneur.

3- Si plusieurs joueurs ont parié, le meneur prend les 3 dés communs et les lance sur la piste en disant « rien ne va plus ». Une fois les dés arrêtés, il les prend un par un, annonce leurs valeurs et les place au centre pour qu'ils soient bien visibles.

Les joueurs connaissent maintenant leur main, c'est-à-dire la meilleure combinaison de 5 dés parmi les 3 dés de leur gobelet et les 3 dés communs. Ils doivent maintenant continuer les paris en procédant aux enchères.

4- Les enchères commencent par le joueur placé à gauche du meneur puis continuent dans le même sens. Le premier joueur qui ne se couche pas (voir ci-dessous) mise: il ajoute sur la piste autant de jetons qu'il le souhaite et annonce « je mise tant ». Les joueurs suivants devront ensuite se coucher, suivre ou relancer.



À CHAQUE FOIS QUE VIENT SON TOUR, CHAQUE JOUEUR A MAINTENANT 3 POSSIBILITÉS :

SE COUCHER : le joueur décide de ne pas ajouter de jetons. Il se met ainsi hors-jeu et ne peut plus gagner cette manche. Tous les jetons qu'il a précédemment engagés sont perdus pour lui.

Suivre : le joueur ajoute le montant exact de la mise précédente et annonce « je suis » ; il reste dans la manche en ayant engagé autant de jetons que le ou les joueurs précédents.

RELANCER : le joueur s'aligne sur le montant de la mise précédente et y ajoute une mise supplémentaire. Il annonce « je suis et je relance de tant ». Les joueurs encore en jeu doivent alors suivre cette relance, ou se coucher, ou relancer à nouveau.

FIN DES ENCHÈRES : elle intervient quand tous les joueurs en jeu se couchent ou suivent l'un après l'autre sans relancer. S'il reste 2 joueurs ou plus à avoir suivi sans s'être couchés, ils soulèvent leurs Peeker : celui qui

a la meilleure combinaison gagne tous les jetons engagés (le pot). En cas d'égalité, les *ex-æquos* se partagent équitablement le pot.

FAIRE «TAPIS»

Si un joueur a misé tous ses jetons (il a fait « tapis ») et que d'autres souhaitent encore relancer, il faut créer un second «pot» en dehors de la piste; c'est dans ce second pot que les autres joueurs continuent de miser. Si c'est le joueur qui a fait «tapis» qui a la meilleure combinaison, il ne gagne que les jetons de la piste et le pot extérieur est remporté par la meilleure main parmi les joueurs qui y ont participé (ou par celui qui a relancé s'il a été le seul à le faire).

GAGNER PAR DÉFAUT : si tous les autres joueurs se couchent, le dernier à avoir misé ou relancé gagne le pot. Il n'est pas obligé de dévoiler sa main.

NOUVELLE MANCHE

On entame ensuite une nouvelle manche : le joueur à gauche du meneur devient meneur de jeu, etc...

FIN DE PARTIE

Les manches s'enchaînent ; quand un joueur n'a plus de jetons, il est éliminé. Le jeu s'arrête quand un joueur a gagné tous les jetons : il a gagné.



LES COMBINAISONS DANS L'ORDRE D'IMPORTANCE

PAIR: une paire, soit deux dés identiques (exemple 9,9)

TWO-PAIRS: deux paires, soit 2 fois 2 dés identiques (exemple : 9,9,J,J)

3-OF-A-KIND: le Brelan, soit 3 dés identiques (exemple : Q,Q,Q)

FULL HOUSE: un brelan plus une paire (exemple : K, K,Q,Q,Q)

FOUR OF A KIND: le carré, soit quatre dés identiques (exemple : J,J,J,J)

LARGE STRAIGHT: la suite, soit 5 dés qui se suivent (exemple : 9,10,J,Q,K)

LARGE FLUSH: la couleur, soit tous les dés de la même couleur

5 OF A KIND: cinq dés identiques (exemple : A,A,A,A,A).

Un jeu créé par Thierry Denoual © 2010.

© 2010 Blue Orange. Tous droits réservés pour tous pays.

Peek Poker est une marque déposée de la société Blue Orange™. France. Version francophone distribuée par Gigamic. BP 30 - F62930 - Wimereux.