

POKER MENTEUR (1/2) DÉBUTANT | 32+2 jokers | 7+ | 2 à 5

BUT DU JEU

Le but est de ne pas perdre le tour de manche en bluffant (ou en disant la vérité) sur la combinaison des cartes en main.

DÉROULEMENT DU JEU

Un des joueur distribue 5 cartes à un joueur désigné. Ce dernier regarde ses cartes sans les montrer. Il peut changer des cartes ou garder son jeu tel quel. Le joueur annonce alors les cartes qu'il a dans les mains, par exemple : paire de valets, 9, As, 7. Le joueur suivant décide soit d'accepter les cartes, soit de les refuser (on joue toujours dans le sens des aiguilles d'une montre) :

S'il les accepte, il récupère les 5 cartes et peut améliorer le jeu en changeant autant de cartes qu'il veut ou le garder tel quel. La contrainte est de devoir annoncer une combinaison de cartes toujours plus élevée que la précédente. Le jeu s'enchaîne avec le joueur suivant.

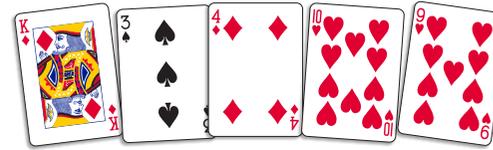
S'il la refuse, il doit dire «MENTEUR». À ce moment-là, le joueur désigné doit étaler ses cartes sur la table. S'il s'avère que le joueur ment alors il perd le coup. S'il disait la vérité c'est le joueur ayant annoncé «menteur» qui perd.

FIN DE LA PARTIE

Au bout d'un nombre de tours définit au départ, le joueur ayant gagné le plus de tours a gagné.

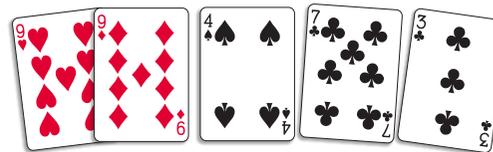
LES COMBINAISONS, DU PLUS FAIBLE AU PLUS FORT

Les cartes Joker viennent pour combler une carte manquante afin de réaliser une combinaison souhaitée, elles peuvent donc prendre n'importe quelle valeur de cartes.



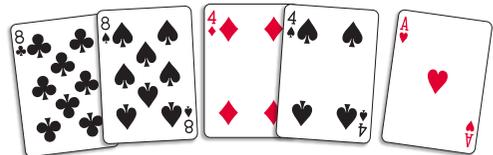
Carte la plus forte (High card)

La carte la plus élevée gagne. En cas d'égalité, la 2^e carte. En cas de nouvelle égalité, la 3^e, etc.



Paire (One pair)

Toute paire de cartes de même valeur. En cas d'égalité, la carte la plus élevée gagne.



Deux paires (Two pairs)

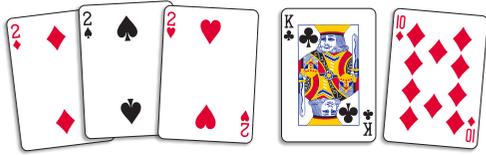
Toute paire de cartes de même valeur plus une autre paire de cartes de même valeur. Si la paire la plus élevée est la

même pour les deux mains, la plus élevée des deux autres paires gagne. En cas d'égalité, la carte la plus élevée (la 5^e) gagne.

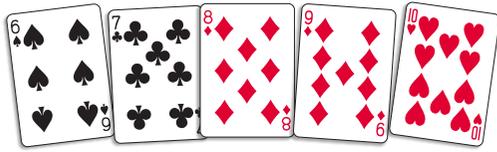
Les règles de jeu



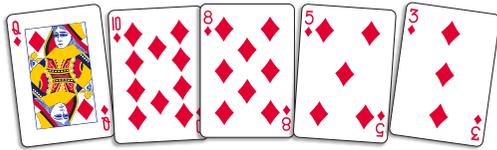
DUCALE
le jeu français



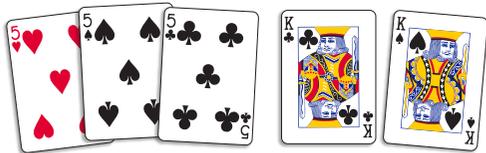
Brelan (Three of a kind)
Trois cartes de même valeur.



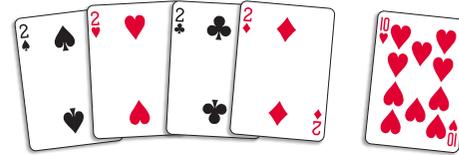
Suite ou quinte (Straight)
Cinq cartes consécutives de couleur différente.
L'As peut être la carte la plus ou la moins élevée.



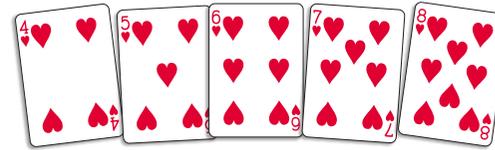
Couleur (Flush)
Cinq cartes non consécutives de même couleur. La carte la plus élevée d'un Flush détermine le vainqueur en cas d'égalité.



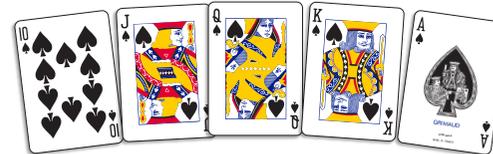
Full (Full house)
Un Brelan plus une paire.
En cas d'égalité, le Brelan le plus élevé gagne.



Carré (Four of a kind)
Quatre cartes de même valeur.



Quinte flush (Straight flush)
Cinq cartes consécutives de la même couleur.
En cas d'égalité, la carte la plus élevée détermine le vainqueur.



Quinte flush royale (Royal flush)
Les cinq cartes les plus élevées, du 10 à l'As, de la même couleur.

Les règles de jeu

