

POKER *junior*



CLASSIC
BY DJECO

7 YEARS
7-99



F Règle du jeu



7 - 99 ans



2 - 4



15 min

Contenu :

80 jetons « trésor », 24 cartes, 1 jeton de parole.

But du jeu : Remporter le plus de jeton « trésor » après 4 manches.

Préparation du jeu :

Chaque joueur reçoit 20 jetons « trésor ».

Le jeu se déroule en 4 manches.

Au sein de chaque manche, il y a autant de « tours de pari » que de joueurs.

Au début de chaque manche :

Les cartes sont mélangées.

Le joueur le plus âgé est le donneur : il distribue 4 cartes à chaque joueur et retourne une carte qu'il place au centre des joueurs.

NB : Lors des manches suivantes le rôle du donneur passe au joueur suivant dans le sens horaire.

Tous les joueurs placent un jeton « trésor » au centre de la table.

Le joueur placé à gauche du donneur prend le jeton de parole.

Avant de miser, les joueurs peuvent changer 1 ou 2 carte(s) de leur jeu pour obtenir une meilleure combinaison de cartes en tenant compte de celle retournée au centre de la table. La carte 1 est la plus faible et la carte 6 la plus forte.



L'ordre des combinaisons,
de la plus faible à la plus forte :

1. Paire : 2 cartes de même valeur,



2. Double paire : 2 paires,



3. Brelan : 3 cartes de même valeur,



4. Full : un brelan + une paire,



5. Carré : 4 cartes de même valeur.



Si plusieurs joueurs ont le même type de combinaison, on prend alors en compte la valeur des cartes. La combinaison gagnante est celle qui est réalisée avec les cartes de plus forte valeur.

À son tour de jeu, le premier joueur (celui qui a le jeton de parole ) » peut :

1- Se retirer : il pose ses 4 cartes devant lui faces cachées. Il ne jouera plus tout au long de cette manche.

2- Miser 1 jeton « trésor ».

3- Miser 2 jetons « trésor » : dans ce cas, il découvre une de ses cartes qu'il pose devant lui face visible.

Puis c'est au tour du joueur suivant. Il peut :

1- Se retirer.

2- Miser 1 jeton « trésor » si le joueur précédent s'est retiré ou s'il n'a misé qu'1 jeton « trésor ».

3- Miser 2 jetons « trésor » par choix. S'il est le premier à ouvrir à 2 jetons « trésor » dans ce tour de pari, il dévoile une de ses cartes.

4- Miser 2 jetons « trésor » car un joueur précédent a misé 2 jetons « trésor ». Le joueur doit suivre la mise précédente, mais il ne dévoile pas de carte.

Puis c'est au joueur suivant de jouer selon les mêmes règles. Et ainsi de suite jusqu'au donneur.

Quand tous les joueurs ont misé une première fois, le jeton de parole passe au joueur suivant toujours en jeu et on repart pour un nouveau tour de pari.

Fin de la manche :

Quand tous les joueurs encore en jeu ont eu le jeton de parole, les cartes des joueurs encore en jeu sont découvertes. Le joueur qui a la meilleure combinaison remporte tous les jetons « trésor » posés au centre de la table.

Puis une nouvelle manche commence.

Quand un joueur n'a plus de jeton « trésor », il ne peut plus jouer de la partie.

Fin de la partie :

À la fin des 4 manches, le joueur qui possède le plus de jetons « trésor » remporte la partie.

GB Game rules



7 - 99 years



2 - 4



15 min

Contents:

80 "treasure" tokens, 24 cards and 1 betting token.

Aim of the game: Win the most "treasure" tokens after 4 rounds.

Game set-up:

Each player receives 20 "treasure" tokens.

The game is played over 4 rounds.

In each round, there are as many "betting turns" as there are players.

At the start of each round:

The cards are shuffled.

The oldest player is the dealer. They deal each player 4 cards and then turn over one card, which they place in the centre of the players.

Please note: In subsequent rounds, the role of the dealer passes to the next player in a clockwise direction.

All of the players place a "treasure" token in the centre of the table.

The player to the left of the dealer takes the betting token.

Before placing their bets, players can exchange 1 or 2 of the cards in their hand to obtain a better combination of cards, taking into account the one card turned over in the centre of the table. Card no. 1 is the lowest ranked card and card no. 6 is the highest.



Card combinations are ranked in the following order, from lowest to highest:

1. Pair: 2 cards of the same value;



2. Double pair: 2 pairs;



3. Three of a kind: 3 cards of the same value;



4. Full house: three of a kind + one pair;



5. Four of a kind: 4 cards of the same value.



If more than one player has the same combination in their hand, the cards' values are then taken into consideration. The winning combination is the one made up of the highest-ranking cards by value.

On their turn, the first player (the player with the betting token ) can:

1- Fold: The player puts their 4 cards down in front of them, face down. They cannot play again for the rest of the round.

2- Bet 1 "treasure" token.

3- Bet 2 "treasure" tokens: In this case, the player has to reveal one of their cards, which they put down in front of them, face up.

It is then the next player's turn to play. They can choose to:

1- Fold.

2- Bet 1 "treasure" token if the preceding player has folded or bet 1 "treasure" token only.

3- Bet 2 "treasure" tokens by choice. If they are the first player in the round to increase bidding to 2 "treasure" tokens, they must reveal one of their cards.

4- Bet 2 "treasure" tokens because the preceding player has bet 2 "treasure" tokens. The player has to match the preceding bet but does not have to reveal a card.

Play then passes to the next player, who must follow the same rules. And so on until it is the turn of the dealer.

When all of the players have placed their first bets, the betting token passes to the next player that is still in play, and a new round of betting begins.

End of the round:

When all of the players still in play have had their turn with the betting token, the cards of the players still in play are then revealed. The player that has the best combination of cards in their hand wins all of the "treasure" tokens placed in the centre of the table.

Then a new round begins.

When a player runs out of "treasure" tokens, they are out of the game.

End of the game:

At the end of 4 rounds, the player that has the most "treasure" tokens wins the game.

D Spielregeln



7 - 99 Jahre



2 - 4



15 min.

Inhalt:

80 „Schatz“-Spielmarken, 24 Karten,
1 Sprecher-Spielmarke.

Ziel des Spiels: In 4 Runden die meisten
„Schatz“-Spielmarken gewinnen.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält 20 „Schatz“-Spielmarken.

Ein Spiel besteht aus 4 Runden.

Innerhalb jeder Spielrunde gibt es wiederum so viele „Setzrunden“ wie Spieler.

Zu Beginn jeder Runde:

Die Karten werden gemischt.

Der älteste Spieler ist der Geber: Er teilt 4 Karten an jeden Spieler aus und dreht eine Karte um, die er in die Mitte der Spieler legt.

Hinweis: In den folgenden Runden geht die Rolle des Gebers im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler über.

Alle Spieler legen eine „Schatz“-Spielmarke in die Tischmitte.

Der Spieler links vom Geber erhält die Sprecher-Spielmarke.

Bevor sie ihre Einsätze machen, können die Spieler 1 oder 2 Karte(n) aus ihrer Hand austauschen, um eine bessere Kombination zu erhalten. Dabei berücksichtigen sie die aufgedeckte Karte in der Tischmitte.

Die Karte 1 ist die schwächste, die Karte 6 die stärkste.



Die Reihenfolge der Kombinationen von der schwächsten bis zur stärksten:

1. Paar: 2 Karten mit demselben Wert.



2. Zwei Paare: 2 Paare.



3. Drilling: 3 Karten mit demselben Wert.



4. Full House: ein Drilling + ein Paar.



5. Vierling: 4 Karten mit demselben Wert.



Haben mehrere Spieler die gleiche Kombination, wird der Wert der Karten berücksichtigt. Die Gewinnkombination ist diejenige, die mit den Karten mit dem höchsten Wert gebildet wird.

Der erste Spieler (der Spieler mit der Sprecher-Spielmarke ) kann:

1- aussteigen: Er legt seine 4 Karten verdeckt vor sich ab. Er nimmt nicht mehr an der laufenden Runde teil.

2- 1 „Schatz“-Spielmarke setzen.

3- 2 „Schatz“-Spielmarken setzen: In diesem Fall legt er eine seiner Karten offen vor sich ab.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Er kann:

1- aussteigen.

2- 1 „Schatz“-Spielmarke setzen, wenn der vorherige Spieler ausgestiegen ist oder nur 1 „Schatz“-Spielmarke gesetzt hat.

3- 2 „Schatz“-Spielmarken setzen. Setzt er in dieser Setzrunde als Erster 2 „Schatz“-Spielmarken, deckt er eine seiner Karten auf.

4- 2 „Schatz“-Spielmarken setzen, weil der vorherige Spieler bereits 2 „Schatz“-Spielmarken gesetzt hat. Der Spieler muss den gleichen Einsatz erbringen, deckt aber keine Karte auf.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe, der dieselben Regeln befolgen muss. Und so weiter bis zum Geber.

Haben alle Spieler ein erstes Mal gewettet, geht die Sprecher-Spielmarke an den nächsten Spieler, der noch im Spiel ist. Es beginnt eine neue Setzrunde.

Ende der Runde:

Haben alle verbleibenden Spieler die Sprecher-Spielmarke bekommen, werden die Karten der verbleibenden Spieler aufgedeckt. Der Spieler mit der besten Kombination gewinnt alle „Schatz“-Spielmarken aus der Tischmitte.

Eine neue Spielrunde beginnt.

Hat ein Spieler keine „Schatz“-Spielmarken mehr, ist er komplett ausgeschieden.

Ende des Spiels:

Am Ende der 4 Runden gewinnt der Spieler mit den meisten „Schatz“-Spielmarken.

NL Spelregels



7 - 99 jaar



2 - 4



15 min.



Inhoud:

80 schatfiches, 24 kaarten, 1 beurtfiche.

Doel van het spel: De meeste schatfiches winnen na 4 rondes.

Vorbereiding van het spel:

Elke speler krijgt 20 schatfiches.

Het spel wordt in 4 rondes gespeeld.

Binnen elke ronde zijn er evenveel 'inzetrondes' als er spelers zijn.

Aan het begin van elke ronde:

De kaarten worden geschud.

De oudste speler is de dealer: hij deelt 4 kaarten uit aan elke speler en draait een kaart om die hij midden tussen de spelers legt.

NB: In de volgende rondes wordt de rol van dealer doorgegeven aan de volgende speler. Er wordt met de klok mee gespeeld.

Alle spelers leggen een schatfiche in het midden van de tafel.

De speler links van de dealer pakt de beurtfiche.

Vóór het inzetten kunnen de spelers 1 of 2 kaart(en) van hun spel wisselen om een betere combinatie van kaarten te krijgen. Hierbij moeten ze rekening houden met de omgedraaide kaart in het midden van de tafel.

Kaart 1 is de laagste en kaart 6 de hoogste.

De volgorde van de combinaties,
van de laagste naar de hoogste:

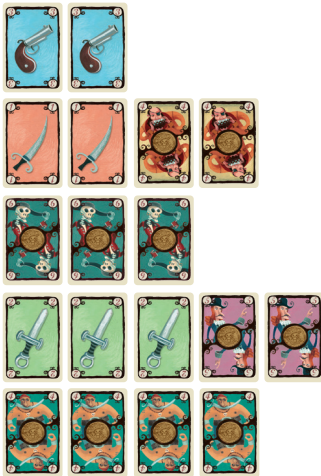
1. One pair: 2 kaarten van dezelfde
waarde,

2. Two pair: 2 paren,

3. Three of a kind: 3 kaarten van
dezelfde waarde,

4. Full house: Three of a kind
+ One pair,

5. Four of a kind: 4 kaarten van
dezelfde waarde.



Als meerdere spelers dezelfde soort combinatie hebben, moet er rekening worden gehouden met de waarde van de kaarten. De winnende combinatie is die met de kaarten met de hoogste waarde.

Tijdens zijn beurt kan de eerste speler (degene met de beurtfiche ):

1- folden: hij legt zijn 4 kaarten met het plaatje naar beneden voor zich neer. Hij mag in deze ronde niet meer meespelen.

2- 1 schatfiche inzetten.

3- 2 schatfiches inzetten: in dit geval draait hij een van zijn kaarten om en legt deze met het plaatje naar boven voor zich neer.

Dan is de volgende speler aan de beurt. Hij kan:

1- folden.

2- 1 schatfiche inzetten als de vorige speler heeft gefold of als hij slechts 1 schatfiche heeft ingezet.

3- 2 schatfiches naar keuze **inzetten**. Als hij tijdens deze inzetronde als eerste met 2 schatfiches begint, laat hij een van zijn kaarten zien.

4- 2 schatfiches inzetten omdat een vorige speler 2 schatfiches heeft ingezet. De speler moet de vorige inzet volgen, maar hij laat geen kaart zien.

Dan is de volgende speler aan de beurt. Hij moet volgens dezelfde regels spelen. Zo gaat het spel verder tot aan de dealer.

Wanneer alle spelers hun eerste inzet hebben gedaan, wordt de beurtfiche doorgegeven aan de volgende speler die nog meedoet en begint er een nieuwe inzetronde.

Einde van de ronde:

Als alle spelers die nog meedoen de beurtfiche hebben gehad, worden de kaarten van de spelers die nog meedoen op tafel gelegd. De speler met de beste combinatie wint alle schatfiches die midden op tafel liggen.

Daarna begint een nieuwe ronde.

Als een speler geen schatfiches meer heeft, kan hij niet meer meespelen.

Einde van het spel:

Aan het einde van de 4 rondes wint de speler met de meeste schatfiches het spel.

Een spel van Babayaga

E Reglas del juego



7 - 99 años



2 - 4



15 min



Contenido:

80 fichas de "tesoro", 24 cartas, 1 ficha de "palabra".

Objetivo del juego: Conseguir el máximo número de fichas de "tesoro" en 4 manos.

Preparación del juego:

Cada jugador recibe 20 fichas de "tesoro".

La partida se desarrolla en 4 manos.

Cada mano consiste en tantas "rondas de apuestas" como jugadores haya.

Al principio de cada mano:

Se barajan las cartas.

El jugador más mayor es el que reparte: distribuye 4 cartas a cada jugador. Luego, da la vuelta a una carta y la pone en el centro de la mesa.

Nota: En las otras manos, repartirá el jugador siguiente según el sentido de las agujas del reloj.

Cada jugador coloca una ficha de "tesoro" en el centro de la mesa.

El jugador situado a la izquierda del jugador que ha repartido las cartas coge la ficha de "palabra".

Antes de apostar, los jugadores pueden cambiar 1 o 2 cartas para conseguir una combinación mejor teniendo en cuenta la carta que está boca arriba en el centro de la mesa. La carta 1 es la de menor valor y la carta 6, la de mayor valor.

Las combinaciones por orden de valor son:

1. Pareja: 2 cartas del mismo valor;



2. Pareja doble: 2 parejas;



3. Trío: 3 cartas del mismo valor;




4. Full: un trío + una pareja;



5. Póquer: 4 cartas del mismo valor.



Si varios jugadores tienen el mismo tipo de combinación, se deberá tener en cuenta el valor de las cartas. La combinación ganadora será aquella que se componga de las cartas con el valor más alto.

Cuando le llegue el turno al primer jugador (el que tiene la ficha de "palabra" ) , este tendrá varias opciones:

1- Retirarse: se pondrá las 4 cartas delante boca abajo. El jugador ya no jugará durante el resto de la mano.

2- Apostar 1 ficha de "tesoro".

3- Apostar 2 fichas de "tesoro": en este caso, dará la vuelta a una de sus cartas y se la pondrá delante boca arriba.

A continuación, el turno pasará al jugador siguiente. Este podrá elegir entre distintas acciones:

1- Retirarse.

2- Apostar 1 ficha de "tesoro": si el jugador anterior se ha retirado o si ha apostado solo 1 ficha de "tesoro".

3- Apostar 2 fichas de "tesoro" por elección. Si es el primero que abre 2 fichas de "tesoro" de esta ronda de apuestas, pondrá una de sus cartas boca arriba.

4- Apostar 2 fichas de "tesoro" porque un jugador anterior ha apostado 2 fichas de "tesoro". El jugador deberá igualar la apuesta anterior, pero no tendrá que mostrar sus cartas.

A continuación, el turno pasará al jugador siguiente según estas mismas reglas, y así hasta que le toque al jugador que haya repartido las cartas.

Cuando todos los jugadores hayan apostado una primera vez, la ficha de "palabra" pasará al jugador siguiente que siga en el juego y empezará una nueva ronda de apuestas.

Fin de la mano:

Una vez que todos los jugadores aún en juego hayan tenido la ficha de "palabra", deberán mostrar las cartas que tienen. El jugador que tenga la mejor combinación se llevará todas las fichas de "tesoro" del centro de la mesa.

A continuación, empezará una nueva mano.

Cuando un jugador se quede sin fichas de "tesoro", no podrá continuar jugando.

Fin de la partida:

Al final de las 4 manos, el jugador que tenga más fichas de "tesoro" ganará la partida.

I Regolamento del gioco



7 - 99 anni



2 - 4



15 min



Contenuto:

80 gettoni tesoro, 24 carte, 1 gettone parola.

Scopo del gioco: ottenere più gettoni tesoro possibile in 4 manche.

Preparazione del gioco:

ciascun giocatore riceve 20 gettoni tesoro.

Il gioco si svolge in 4 manche.

Durante ogni manche, ci sono tanti turni di scommesse quanti giocatori.

All'inizio di ogni manche:

mischiare le carte.

Il giocatore più vecchio è il mazziere: distribuisce 4 carte a ogni giocatore e gira una carta che posiziona al centro tra i giocatori.

N.B.: nelle manche successive, il ruolo di mazziere passa al giocatore successivo in senso orario.

Tutti i giocatori posizionano un gettone tesoro al centro del tavolo.

Il giocatore a sinistra del mazziere prende il gettone parola.

Prima di puntare, i giocatori possono cambiare 1 o 2 carte del proprio gioco per ottenere una combinazione di carte migliore tenendo conto di quella girata al centro del tavolo. La carta 1 è la più bassa e la carta 6 è la più alta.

L'ordine delle combinazioni,
dalla più debole alla più forte:

1. coppia: 2 carte dello stesso
valore,

2. doppia coppia: 2 coppie,

3. tris: 3 carte dello stesso valore,

4. full: un tris + una coppia,

5. quadrato: 4 carte dello stesso
valore.



Se più giocatori hanno lo stesso tipo di combinazione, si prende in conto il valore delle carte. La combinazione vincente è quella realizzata con le carte dal valore più alto.

Nel proprio turno di gioco, il primo giocatore (quello che ha il gettone parola ) può:

1- ritirarsi: poggia quindi le sue 4 carte davanti a sé a faccia in giù. Non gioca più per l'intera durata di questa manche;

2- puntare 1 gettone tesoro;

3- puntare 2 gettoni tesoro: in questo caso, mostra una delle sue carte che poggia davanti a sé scoperta.

Poi è il turno del giocatore successivo. Può:

1- ritirarsi;

2- puntare 1 gettone tesoro se il giocatore precedente si è ritirato o se ha puntato solo 1 gettone tesoro;

3- puntare 2 gettoni tesoro per scelta. Se è il primo ad alzare a 2 gettoni tesoro durante questo turno di scommesse, scopre una delle sue carte;

4- puntare 2 gettoni tesoro poiché un giocatore precedente ha puntato 2 gettoni tesoro. Il giocatore deve seguire la scommessa precedente, ma non deve scoprire alcuna carta.

È ora il turno del giocatore successivo, con queste stesse regole. E così via fino al mazziere.

Quando tutti i giocatori hanno scommesso una prima volta, il gettone parola passa al giocatore successivo ancora in gioco e si ricomincia con un nuovo turno di scommesse.

Fine della manche:

quando tutti i giocatori ancora in gioco hanno avuto il gettone parola, le carte dei giocatori ancora in gioco sono scoperte. Il giocatore con la combinazione migliore vince tutti i gettoni tesoro poggiati al centro del tavolo e si può iniziare una nuova manche.

Quando un giocatore non ha più gettoni tesoro, non può più giocare.

Fine del gioco:

alla fine delle 4 manche, vince il gioco il giocatore che possiede più gettoni tesoro.

P Regras do jogo



7 - 99 anos



2 - 4



15 min

Conteúdo:

80 fichas “tesouro”, 24 cartas, 1 ficha de anúncio.

Objetivo do jogo: ganhar o máximo de fichas “tesouro” após 4 voltas.

Preparação do jogo:

Cada jogador recebe 20 fichas “tesouro”.

O jogo compreende 4 voltas.

Em cada volta, o número de “vezes para apostar” é igual ao número de jogadores.

No início de cada volta:

Baralhar as cartas.

O jogador mais velho é quem dá as cartas e é designado “dador”: ele distribui 4 cartas a cada jogador e mostra uma carta que pouso, visível, no meio da mesa.

Nota: Nas voltas seguintes, o papel do dador passa para o jogador a seguir ao primeiro no sentido horário.

Todos os jogadores colocam uma ficha “tesouro” no centro da mesa.

O jogador à esquerda do dador pega na ficha de anúncio.

Antes de apostar, os jogadores podem mudar 1 ou 2 cartas que têm nas mãos para obter uma combinação melhor, relativamente à carta visível no centro da mesa.

A carta 1 é a mais baixa e a carta 6 a mais alta.



As combinações possíveis, da mais baixa à mais alta, são:

1. Par: 2 cartas de valor idêntico,



2. Dois pares: 2 pares,



3. Trinca ou trio: 3 cartas de valor idêntico,




4. Full: um trio + um par,



5. Póquer: 4 cartas de valor idêntico.



Se vários jogadores possuem o mesmo tipo de combinação, consideram-se as cartas de valor mais alto. A combinação vencedora é a que combina cartas de valor mais alto.

Na sua vez de jogar, o primeiro jogador (o que tem a ficha de anúncio ) pode:

1- Retirar-se: poussa as suas 4 cartas à sua frente, voltadas para baixo. Ele não jogará nesta volta.

2- Apostar 1 ficha "tesouro".

3- Apostar 2 fichas "tesouro": nesse caso, o jogador mostra uma das suas cartas que poussa à sua frente.

Em seguida, passa a vez ao jogador seguinte. Este pode:

1- Retirar-se.

2- Apostar 1 ficha “tesouro” caso o jogador anterior se tenha retirado ou apostado apenas 1 ficha “tesouro”.

3- Apostar 2 fichas “tesouro” por opção. Se for o primeiro a abrir 2 fichas “tesouro” durante a sua vez de apostar, ele mostra uma das cartas que tem nas mãos.

4- Apostar 2 fichas “tesouro” caso o jogador anterior tenha apostado 2 fichas “tesouro”. O jogador deve seguir a aposta anterior, mas sem mostrar carta alguma.

E passa a vez ao jogador seguinte que deve obedecer às mesmas regras. E assim sucessivamente até chegar ao dador.

Quando todos os jogadores apostaram pela primeira vez, a ficha de anúncio passa para o jogador seguinte, ainda em jogo, e começa uma nova volta de apostas.

Fim da volta:

Depois de todos os jogadores, ainda em jogo, terem possuído a ficha de anúncio, as cartas desses jogadores devem ser mostradas. O jogador que possui a melhor combinação ganha todas as fichas “tesouro” pousadas no centro da mesa.

Depois começa uma nova volta.

Quando um jogador esgota as suas fichas “tesouro”, é obrigado a abandonar o jogo.

Fim do jogo:

No final das 4 voltas, o jogador que possui mais fichas “tesouro” ganha o jogo.

DK Spilleregler



7 - 99 år



2 - 4



15 min



Indhold:

80 værdibrikker, 24 kort, 1 talebrik.

Spillets formål: At få flest mulige værdibrikker efter 4 runder.

Forberedelse af spillet:

Hver spiller får 20 værdibrikker.

Spillet består af 4 runder.

I hver runde sættes der ligeså mange gange, som der er spillere.

Ved begyndelsen af hver runde:

Kortene blandes.

Den ældste spiller er uddeler: Han eller hun uddeler 4 kort til hver spiller og vender et kort om, som lægges mellem spillerne.

NB: I de efterfølgende runder, går rollen som uddeler videre til spilleren ved siden af i urets retning.

Alle spillerne placerer en værdibrik midt på bordet.

Spilleren til venstre for uddeleren tager talebrikken.

Før spillerne sætter, må de skifte 1 eller 2 kort fra deres hånd for at få en bedre kortkombination med det vendte kort midt på bordet i mente.

Kort nr. 1 er det svageste, og kort nr. 6 er det stærkeste.

Kombinationer fra den svageste til den stærkeste:

1. Par: 2 kort med samme værdi,



2. Dobbelt par: 2 par,



3. Tre ens: 3 kort med samme værdi,




4. Full: 3 ens og 1 par,



5. Fire ens: 4 kort med samme værdi.



Hvis flere spillere har samme type kombination, kigger man på kortenes værdi. Vinderkombinationen er den med den højeste værdi.

Når den første spiller (ham eller hende, som har talebrikken ) får turen kan han/hun:

1- Trække sig ud: Han eller hun lægger 4 kort foran sig med billedsiden nedad. Han/hun spiller ikke mere i denne omgang.

2- Satse 1 værdibrik.

3- Satse 2 værdibrikker: I så fald tager man et af sine kort og lægger det foran sig med billedsiden opad.

Herefter er det den næste spillers tur. Han/hun kan:

1- Trække sig ud.

2- Satse 1 værdibrik hvis den forrige spiller har trukket sig ud eller har satset 1 værdibrik.

3- Satse 2 værdibrikker efter eget valg. Hvis han/hun er den første til at lægge ud med 2 værdibrikker i sin satsning, afslører han/hun et af sine kort.

4- Satse 2 værdibrikker, fordi den forrige spiller har satset 2 værdibrikker. Spilleren skal følge den forrige spillers satsning, men afslører ingen kort.

Derefter skal næste spiller følge de samme regler. Og så fremdeles indtil man er tilbage ved uddeleren.

Når alle spillerne har satset første gang, går talebrikken videre til næste spiller, som stadig er med, og man satser på ny.

Rundens slutning:

Når alle spillere, der stadig er med, har haft talebrikken, afslører spillerne, som stadig er med, deres kort. Spilleren med den bedste kombination vinder alle værdibrikkerne midt på bordet.

Herefter begynder en ny runde.

Når en spiller ikke har flere værdibrikker tilbage, kan han/hun ikke være med i runden.

Spilleets slutning:

Efter 4 runder er det spilleren med flest værdibrikker, som vinder spillet.

S Spelregler



7 - 99 år



2 - 4



15 min

Innehåll:

80 skattbrickor, 24 kort, 1 talbricka.

Spelets mål: Vinna så många skattbrickor som möjligt efter 4 omgångar.

Spelförberedelse:

Varje spelare får 20 skattbrickor.

Spelet spelas i 4 omgångar.

Vid varje spelomgång finns det lika många satsningsomgångar som antalet spelare.

I början av varje spelomgång:

Korten blandas.

Den äldsta spelaren är givare: Givaren delar ut 4 kort till varje spelare och vänder upp ett kort som hen placerar mitt emellan spelarna.

OBS! Under de påföljande omgångarna går turen till nästa spelare medurs att vara givare.

Alla spelare placerar en skattbricka på bordets mitt.

Spelaren till vänster om givaren tar talbrickan.

Innan de satsar kan spelarna byta 1 eller 2 av sina kort för att få en bättre kombination av kort under beaktande av det uppvända kortet på bordets mitt.

Kort 1 har lägst värde och kort 6 är har högst värde.



De olika kombinationerna,
från lägst till högst värde, är:

1. Par: 2 kort med samma värde,



2. Två par: 2 par,



3. Tretal/triss: 3 kort med samma värde,




4. Kåk: en triss + ett par,



5. Fyrtal: 4 kort med samma värde.



Om flera spelare har samma typ av kombination jämför man kortens värde. Den kombination som har högst värde vinner.

När det är den första spelarens tur (den som har talbrickan ) kan hen:

1- Dra sig ur: Spelaren placerar då sina 4 kort framför sig, med framsidan dold. Hen är sedan inte med i spelet denna omgång.

2- Satsa 1 skattbricka.

3- Satsa 2 skattbrickor: I detta fall lägger spelaren ut ett av sina kort framför sig med framsidan synlig.

Sedan går turen vidare till nästa spelare. Spelaren kan:

1- Dra sig ur.

2- Satsa 1 skattbricka om den förra spelaren drog sig ur eller satsade 1 skattbricka.

3- Satsa 2 skattbrickor efter eget val. Om spelaren är den första att öppna med 2 skattbrickor i denna satsningsomgång vänder hen upp ett av sina kort.

4- Satsa 2 skattbrickor för att en tidigare spelare har satsat 2 skattbrickor. Spelaren måste följa den tidigare satsningen, men hen vänder inte upp något kort.

Sedan är det nästa spelares tur att spela, enligt samma regler. Och så vidare tills man kommer till givaren.

När alla spelarna har satsat en första gång, ges talbrickan vidare till nästa spelare som är med i spelet och man påbörjar en ny satsningsomgång.

Spelomgången avslutas:

När alla spelarna som fortfarande är med i spelet har haft talbrickan visar man dessa spelares spelkort. Den spelare som har den bästa kombinationen vinner alla satsade skattbrickor som har lagts i mitten på bordet.

Sedan påbörjas en ny spelomgång.

När en spelare har slut på skattbrickor kan hen inte längre vara med i spelet.

Spelets slut:

Den spelare som har flest skattbrickor efter de 4 spelomgångarna vinner spelet.

RUS Правила игры



7-99 лет



2-4



15 мин

Игровой комплект:

80 фишек «сокровище», 24 карты, 1 фишка хода.

Цель игры: собрать наибольшее количество фишек «сокровище» за 4 партии.

Подготовка к игре:

Каждый игрок получает 20 фишек «сокровище».

Игра состоит из 4-х партий.

В каждой партии количество раундов равно количеству игроков.

В начале каждой партии:

Карты перетасовываются.

Самый старший игрок назначается «дилером»: он раздает 4 карты каждому игроку, переворачивает одну карту и помещает ее в центр между игроками.

NB: В последующих партиях роль «дилера» переходит от одного игрока к другому по часовой стрелке.

Все игроки кладут по одной фишке «сокровище» в центр стола.

Игрок, сидящий слева от «дилера», берет фишку хода.

Перед ставками игроки могут поменять 1 или 2 карты из своей «руки», чтобы получить лучшую комбинацию карт с учетом перевернутой карты в центре стола.

Карта 1 — самая слабая, а карта 6 — самая сильная.



Порядок комбинаций от самой слабой к самой сильной:

1. Пара: 2 карты одного достоинства,



2. Двойная пара: 2 пары,



3. Тройка: 3 карты одного достоинства,



4. Фулл-хауз: тройка + пара,



5. Четверка: 4 карты одного достоинства.



Если у нескольких игроков оказывается комбинация одного типа, в расчет принимается достоинство карт. Выигрывает комбинация, состоящая из более сильных карт.

В свою очередь первый игрок (у которого находится фишка хода ) может:

1- Выйти из игры: он кладет 4 карты перед собой рубашкой вверх и больше не будет участвовать в этой партии.

2- Сделать ставку с 1 фишкой «сокровище».

3- Сделать ставку с 2 фишками «сокровище»: в этом случае он открывает одну из своих карт и кладет ее перед собой лицом вверх.

Ход переходит к следующему игроку. Он может:

1- Выйти из игры.

2- Сделать ставку с 1 фишкой «сокровище», если предыдущий игрок вышел из игры или поставил на кон только одну фишку «сокровище».

3- Сделать ставку с 2 фишками «сокровище» по желанию. Если этот игрок — первый в раунде, кто ставит 2 фишки «сокровище», ему нужно открыть одну из своих карт.

4- Сделать ставку с 2 фишками «сокровище», если предыдущий игрок поставил на кон 2 фишки «сокровище». Игрок должен повторить предыдущую ставку, но не открывая карты.

Следующий за ним игрок соблюдает те же правила. И так продолжается, пока очередь не дойдет до «дилера».

Когда все игроки сделали первую ставку, фишка хода переходит к следующему игроку, не вышедшему из игры, и начинается новый раунд.

Конец партии:

Когда фишка хода побывала у всех игроков, игроки, не вышедшие из игры, открывают свои карты. Игрок с самой сильной комбинацией карт забирает все фишки «сокровище», находящиеся в центре стола.

Затем начинается новая партия.

Если у игрока заканчиваются фишки «сокровище», он больше не может играть.

Конец игры:

По окончании 4 партий выигрывает игрок, собравший наибольшее количество фишек «сокровище».

Автор игры: Babayaga

POKER *junior*



DJ05236

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atención. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China - Designed in France