

EXEMPLE DE CLASSEMENT DES MAINS AU POKER (de la plus petite à la plus grande)

Carte seule	4♦	9♣	Q♣	K♥	7♦
Paire	4♦	9♣	Q♣	Q♥	7♦
2 Paire	4♦	4♣	Q♣	Q♥	7♦
Brelan	4♦	Q♦	Q♣	Q♥	7♦
Suite	4♠	5♦	6♣	7♥	8♦
Couleur	Q♠	7♠	4♠	9♠	K♠
Full	Q♥	Q♦	Q♣	2♦	2♠
Carré	Q♥	Q♦	Q♣	Q♠	3♣
Suite à la couleur	4♠	5♠	6♠	7♠	8♠
Quinte Flush royale	10♠	J♠	Q♠	K♠	A♠

CRÉDITS

AUTEURS : Aaron Weissblum & Norman Woods, **ÉDITION :** Frank DiLorenzo
MODIFICATIONS : Joseph Rose, **CONCEPTION GRAPHIQUE :** Greg Preslicka,
 Jenn Vargas & Hal Mangold **TRADUCTION FRANÇAISE :** Stéphane Athimon
RELECTURE DES RÈGLES FRANÇAISES : Natacha Athimon-Constant

Connectez-vous et
téléchargez l'application



R&R Hub



www.RnRGames.com • 1-888-8RIDDLÉ

©2016 R&R GAMES, INC. All Rights Reserved

PYRAMID POKER

Le jeu interdit des pharaons



APERÇU DU JEU

Dans l'Égypte ancienne, les légendes racontent l'histoire d'un jeu interdit joué uniquement par la famille royale. Les joueurs vont construire une pyramide de blocs, et ensuite ils vont composer trois Ptoq ou "mains" de poker compétitives tout en démontant la pyramide.

CONTENU



54 blocs



1 fondation de pyramide

MISE EN PLACE

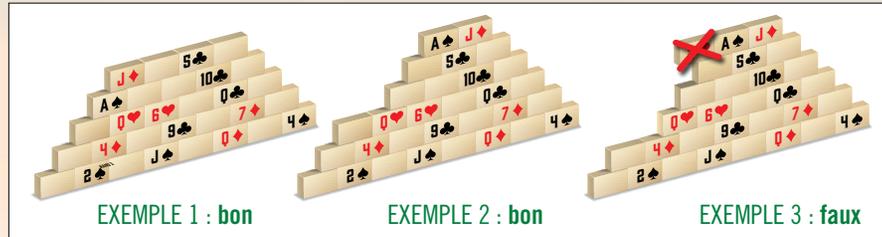
Placez la fondation sur la table entre les deux joueurs. Placez les 54 blocs face cachée sur un côté, sur la table et mélangez-les bien. Chaque joueur va prendre 15 blocs qu'il va placer face cachée devant lui. (Essayez de ne pas les regarder lorsque vous les placez face cachée. Vous pouvez aussi les mélanger un petit peu dès que vous en avez 15.) Mettez les blocs inutilisés de côté sans les regarder, car ils ne seront pas utilisés pendant la partie.

CONSTRUIRE LA PYRAMIDE

En commençant par le premier joueur qui va dire « Tut Tut », les joueurs vont ajouter chacun leur tour un bloc à la pyramide jusqu'à ce qu'ils n'en aient plus (30 blocs au total.)

Pour placer un bloc, choisissez un de vos 15 blocs et placez-le ensuite sur la pyramide face à vous. Votre adversaire ne doit pas le voir ! Vous pouvez placer le bloc sur n'importe quelle case vide de la fondation, ou centré sur deux blocs voisins.

Remarque : vous ne construirez pas une pyramide complète. Cela vous prendrait 36 blocs et vous n'en placerez que 30. Cela signifie que la pyramide pourra avoir différentes formes, en fonction du placement des derniers blocs.



COMPOSER DES MAINS DE POKER

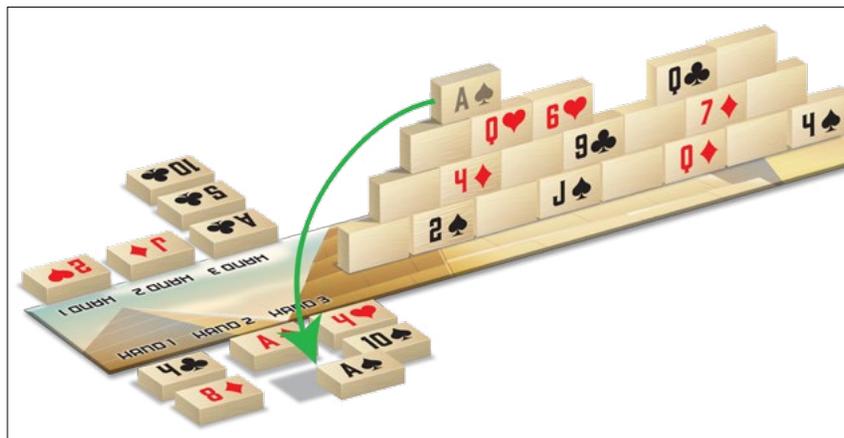
Lorsque chaque joueur a placé ses 15 tuiles, il est temps de créer des mains de poker ! Les joueurs continuent à jouer chacun leur tour en choisissant un bloc de la pyramide et en prenant un bloc à la fois dans leur main. Cela se fera 15 fois, après quoi les joueurs auront trois mains de cinq cartes.

CHOISIR

Vous pouvez prendre n'importe quel bloc qui n'a pas de blocs sur lui. Vous pouvez prendre un bloc qui vous fait face ou bien un bloc qui fait face à votre adversaire. Si vous utilisez un joker, défausez-le. Retournez ensuite trois tuiles face cachée. Choisissez une de ces tuiles que vous ajoutez à votre main et retirez les autres du jeu.

PLACER

Dès que vous avez choisi un bloc vous devez l'ajouter face visible à une de vos trois mains à côté de la fondation.



DÉCOMPTE DES POINTS

DÉCOMPTE DE BASE

Comparez les mains de chaque joueur. Si vous avez deux mains plus fortes parmi les trois que celles de votre adversaire, vous l'avez battu. Si vous remportez les trois mains, vous avez balayé votre adversaire !

DÉCOMPTE AVANCÉ

Nous vous conseillons de jouer avec ces règles de points bonus pour des parties plus stratégiques. Chaque main va produire un nombre de points pour un des deux joueurs. Chaque joueur calcule son score et le joueur avec le score le plus élevé marque un nombre de points égal à la différence entre les deux scores. Pour une partie courte, jouez en 7 points. Pour une partie plus longue, jouez en 11 points.

TABLEAU DES POINTS (DÉCOMPTE AVANCÉ)

Suite ou couleur	1 point
Full	2 points
Carré	3 points
Quinte flush	4 points
Quinte flush royale	5 points
2 mains gagnées	3 points
3 mains gagnées	4 points
Chaque main inférieure à une paire chez votre adversaire	-1 point

Exemple : Jenn a une série où la **carte la plus forte est un roi (-1) point**, une **couleur (+1) point** et une **paire de 8 (0) point**. Son total est donc de zéro. Frank a un **Full (+2) points**, un **brelan (0) point** et une série où la **carte la plus forte est un as (-1) point**. Son total est de 1 point. Cependant, Frank a deux mains plus fortes que celles de Jenn, il marque donc 3 points de plus. Son nouveau total est de 4 points. Comme la différence entre son total et celui de Jenn est de 4, il marque 4 points pour cette manche.