

Envie **d'imprimer** cette règle et de la glissez dans votre **boite** ?

Rien de plus simple !

Cette page est au format A4, vous pouvez donc l'imprimer sans souci en suivant la méthode ci-dessous.

1. **IMPRIMEZ-MOI (A4)**

2. **DÉCOUPEZ-MOI**

3. **PLIEZ-MOI en 2**

4. **GLISSEZ-MOI dans la BOITE !**

5. **ET VOILÀ !**

Et si vous souhaitez juste lire la règle sur votre écran sans imprimer, ça marche aussi 😊



D'autres règles ?
www.crazyfingers.fun

CRAZY FINGERS

Règle du jeu POKER

NEW

COMBINAISONS ET PETITS BLUFFS ENTRE AMIS

CRAZY FINGERS™ POKER **NEW** 2 à 5 joueurs

QUI GAGNE ? Celui qui possède le plus de cartes à la fin de la partie !

GAIN, GAGE ou bien LES DEUX ? Avant de commencer, fixez l'ENJEU de la partie : Un GAIN pour le vainqueur (ex : chacun mise et il récupère tout, il a droit à un cadeau de chacun, c'est lui qui choisit le resto...) ou un GAGE pour le perdant (ex : faire la vaisselle...) ou LES DEUX. C'est vous qui choisissez !

Distribuez toutes les cartes, avec des paquets de même nombre à chaque joueur. S'il reste des cartes, mettez-les de côté.

Les joueurs fixent ensemble la durée de la partie (10, 20, 30 minutes...) puis cachent le chrono.

La partie se joue en manches successives. Dès que le chrono s'arrête, finissez la manche en cours et comptez les cartes. **Le joueur qui a le plus de cartes à la fin est le vainqueur de la partie.**

C'est parti ! Première manche : chaque joueur prend en main les 5 cartes du dessus de son paquet.

Objectif de la manche : avoir la meilleure combinaison possible pour emporter la mise !

Pour commencer la manche, chaque joueur mise une carte de son paquet en la posant au centre de la table face visible (obligatoire !). A tour de rôle, **chaque joueur a 3 possibilités :**

- **OUI** : miser, ce qui donne le droit d'échanger une carte (et une seule) de sa main avec la table. La mise de départ est de 1 carte du paquet mais attention, si un joueur décide de miser une carte de plus, les autres doivent suivre. Sans limite de mise : 2, 3, 4... Jusqu'où serez-vous prêt à suivre au risque de tout perdre ?
- **NON** : **cesser de miser** et sortir du jeu pendant cette manche.
- **STOP** : **miser et décider d'arrêter la manche** immédiatement. Chaque joueur encore en lice est alors obligé de dévoiler son jeu.

La plus forte combinaison l'emporte. Si égalité entre plusieurs combinaisons, celle qui gagne est celle qui a le plus de cartes d'une même couleur. Le ou les vainqueurs se partagent toutes les cartes de la table et les mettent dans leur paquet. S'il reste des cartes, on les laisse pour la manche suivante.

Chaque joueur remet alors ses cartes en main dans son paquet puis **son voisin le mélange** (on ne sait jamais...). Et c'est parti pour une nouvelle manche avec 5 nouvelles cartes en main !

POKER 4

Envie **d'imprimer** cette règle et de la glissez dans votre **boite** ?

Rien de plus simple !

Cette page est au format A4, vous pouvez donc l'imprimer sans souci en suivant la méthode ci-dessous.

1. **IMPRIMEZ-MOI (A4)**
2. **DÉCOUPEZ-MOI**
3. **GLISSEZ-MOI dans la BOITE !**
4. **ET VOILÀ !**

Et si vous souhaitez juste lire la règle sur votre écran sans imprimer, ça marche aussi 😊



D'autres règles ?
www.crazyfingers.fun

CRAZY FINGERS

COMBINAISONS du jeu POKER

COMBINAISONS ET PETITS BLUFFS ENTRE AMIS



Combinaisons POKER

Voici les combinaisons classées de la plus faible à la plus forte :

↓

TRIO 3 dessins identiques	
CRAZY TRIO 3+2 dessins identiques	
CARRÉ 4 dessins identiques	
POKER 5 dessins identiques	
CRAZY POKER 5 dessins différents	

✂

EVENT & COMBI 5