

POKER *junior*



CLASSIC
BY DJECO

7 YEARS
-99



PI Zasady gry



7-99 lat



2 - 4



15 min



Zawartość:

80 żetonów "skarbów", 24 karty, 1 żeton do obstawiania

Cel gry: Zdobyć najwięcej żetonów "skarbów" w trakcie 4 rund.

Przygotowanie do gry:

Każdy z graczy otrzymuje 20 żetonów "skarbów". W każdej rundzie jest tyle kolejek "obstawiania" ile graczy.

Na początku każdej rundy: Należy potasować karty. Najstarszy z graczy rozdziela karty. Rozdaje każdemu z graczy po 4 karty, a następnie odwraca jedną kartę, którą kładzie na środku stołu.

Uwaga: w kolejnych rundach, rola rozdzielającego przechodzi na następnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Wszyscy gracze umieszczają żeton skarbu na środku stołu. Gracz na lewo od gracza rozdzielającego bierze żeton obstawiania.

Przed obstawieniem gracze mogą wymienić 1 lub 2 karty, które posiadają na ręce, aby obstawić lepszą kombinację kart, biorąc pod uwagę tę jedną kartę odwróconą na środku stołu. Karta nr 1 posiada najniższą rangę, a karta nr 6 najwyższą.

Kombinacje kart są sklasyfikowane w następującej kolejności, od najniższej do najwyższej:

1. **Para:** 2 karty tej samej wartości;



2. **Podwójna para:** 2 pary;



3. **Trójka:** 3 karty tej samej wartości;



4. **Ful:** 3 karty tej samej wartości i 1 para;



5. **Kareta:** 4 karty tej samej wartości;



Jeśli więcej graczy posiada tę samą kombinację na ręce, bierze się pod uwagę wartości kart. Wygrywa wtedy kombinacja, która posiada łączną większą wartość.

W swojej rundzie pierwszy z graczy (gracz, który posiada żeton do obstawiania)  może:

1- Złożyć karty: Gracz kładzie swoje 4 karty zakryte naprzeciwko siebie. Nie może grać do końca rundy.

2- Obstawić 1 żeton "skarbów".

3- Obstawić 2 żetony "skarbów": W tym wypadku gracz musi ujawnić jedną ze swoich kart, którą kładzie przed sobą odkrytą.

Kolejka przechodzi na następnego gracza. Może on:

1- Złożyć karty.

2- Obstawić 1 żeton "skarbu" jeśli poprzedni gracz złożył karty lub obstawił tylko 1 żeton "skarbu".

3- Obstawić 2 żetony "skarbu" sam o tym decydując. Jeśli jest pierwszym graczem w rundzie, który chce zwiększyć zakład do 2 żetonów "skarbu", musi odkryć jedną ze swoich kart.

4- Obstawić 2 żetony "skarbu" ponieważ poprzedni gracz obstawił 2 żetony "skarbu". Gracz musi obstawić 2 żetony, ale nie musi odkrywać karty.

Gra przechodzi na następnego gracza, który musi przestrzegać tych samych zasad. Itd. aż do rundy gracza rozdzielającego.

Kiedy wszyscy gracze obstawią swoje pierwsze zakłady, żeton do obstawiania przechodzi na kolejnego gracza, który nadal jest w grze. Zaczyna się nowa runda obstawiania.

Koniec rundy:

Kiedy wszyscy gracze nadal biorący udział w grze odbędą swoją kolej z żetonem do obstawiania, należy ujawnić wszystkie ich karty. Gracz, który posiada najlepszą kombinację wygrywa wszystkie żetony "skarbu" znajdujące się na środku stołu.

Zaczyna się nowa runda.

Kiedy gracz pozbędzie się wszystkich żetonów "skarbu", odpada z gry.

Koniec gry:

Po rozegraniu 4 rund wygrywa gracz, który posiada najwięcej żetonów "skarbu".

POKER *junior*



DJ05236

Uwaga! Male elementy!



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