

# ROYAL FLUSH



Ein Spiel von Lorenz Kutschke für 2-5 Spieler ab 8 Jahren.


## Spielmaterial

- 25 Spielsteine (je 5 pro Spielfarbe)
- 25 Chips
- 17 Spieltafeln (mit Abbildungen der Gewinnkombinationen und Wertungsfeldern)
- 104 Spielkarten
- 6 Jokerkarten (für das Spiel mit Kindern)

## Spielziel

Die Spieler sammeln Karten, um möglichst wertvolle Kombinationen zu bilden. Durch Ausspielen von Kartenkombinationen besetzen die Spieler Wertungsfelder mit ihren Spielsteinen. Wer als erstes eine Kombination ausspielt, erhält einen höheren Punktwert, als derjenige, der diese Kombination später ausspielt. Der Spieler, der nach 3 Durchgängen die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitung

Für eine erste Partie werden die 9 mit einem gelben Blumensymbol  markierten Spieltafeln ausgesucht und in der Tischmitte ausgelegt:

- 1 Paar, Drilling, Vierling,
- Full House, Straße aus 7 Karten,
- Straße aus 5 Karten einer Farbe,
- 6 Karten einer Farbe,
- 3 Paare identischer Karten,
- Royal Flush

**Achtung:** Wenn noch nicht geschehen, drehen Sie die Spieltafeln alle auf die Seite mit der grünen Hintergrundgestaltung.



In späteren Spielen können die Spieltafeln individuell zusammengestellt werden. Dadurch ergeben sich immer neue Herausforderungen bei den geforderten Kartenkombinationen. Am Ende dieser Anleitung findet sich eine Übersicht aller Spieltafeln, gegliedert in 4 farbig unterteilten Kategorien (+ Royal Flush). Von jeder dieser Kategorien werden jeweils zwei Spieltafeln ausgewählt. Die Tafel Royal Flush ist neben diesen 8 Tafeln immer im Spiel.



Jeder Spieler erhält die Spielsteine seiner Farbe sowie **5 Chips**. Die übrigen Spielsteine und Chips (bei weniger als 5 Spielern) werden für das Spiel nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt. Die Spielkarten werden gut gemischt und einzeln verteilt: Jeder Spieler erhält **7 Karten auf die Hand**.

Für das reguläre Spiel ohne Kinder werden die Joker vorher aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt.



#### Jokerkarten für das Spiel mit Kindern:

Um Kindern das Spiel zu erleichtern, können diese zusätzlich mit Jokerkarten spielen. Dazu werden zu Beginn des Spieles die Jokerkarten gleichmäßig an die mitspielenden Kinder verteilt. Übrig gebliebene Jokerkarten werden zurück in die Schachtel gelegt. Jedes mitspielende Kind bekommt maximal 2 Jokerkarten.

Ein Joker kann während des Spiels jede beliebige Karte darstellen. Joker dürfen nicht für die Kombination „Royal Flush“ verwendet werden.

Anschließend werden **4 Karten aufgedeckt** und offen neben den Spieltafeln ausgelegt. Diese Karten bilden die offene Auslage. Die restlichen Karten werden verdeckt als Nachziehstapel daneben gelegt. Der linke Nachbar des Kartengebers beginnt das Spiel.

Um später im Spiel Punkte notieren zu können, sollte Papier und Bleistift bereit gelegt werden (oder etwas anderes um den Punktestand festzuhalten).

### Spielablauf:

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler, welcher an der Reihe ist, muss sich immer für **eine** der folgenden zwei Möglichkeiten innerhalb seines Spielzugs entscheiden: **Karte(n) nehmen** oder **Werten**



#### Karte(n) nehmen

Der Spieler darf sich eine der 4 offen ausliegenden Karten oder die oberste Karte des Nachziehstapels auf die Hand nehmen.

*Zusätzliche Möglichkeiten - Chips ausspielen:*



**Bevor** eine Karte genommen wird hat der Spieler **zusätzlich die Möglichkeit**, die Kartenauslage zu verändern. Gegen Abgabe **eines** seiner Chips (wird zur Seite gelegt) kann er die 4 offen liegenden Karten auf den Ablagestapel legen und 4 neue Karten aufdecken. Ein Spieler kann diese Aktion solange durchführen, bis er keine Chips mehr besitzt.

Nach der Tauschaktion muss der Spieler eine Karte aus der offenen Kartenauslage oder vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen.

Hat der Spieler die Aktion „Karte(n) nehmen“ gewählt, so ist die erste Karte, die er nimmt, grundsätzlich kostenlos. Er hat jedoch die Möglichkeit weitere Karten zu kaufen. **Für jede zusätzliche Karte** muss der Spieler **einen Chip abgeben**. Dabei ist es egal, ob offen ausliegende Karten oder verdeckte Karten vom Nachziehstapel genommen werden. Auch eine Kombination in beliebiger Reihenfolge ist möglich.

**Wichtig: Reihenfolge unbedingt einhalten! Erst alle gewünschten Tauschaktionen durchführen, danach eine Karte nehmen, dann evtl. weitere Karten kaufen!**

Möchte der Spieler nicht (mehr) Tauschen, nimmt er sich die gewünschten Karten. Anschließend wird die offene Auslage vom Nachziehstapel wieder auf 4 Karten aufgefüllt. Ist der Nachziehstapel (beim Austauschen oder Auffüllen) aufgebraucht, wird der Ablagestapel gut gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel.



#### Werten

Statt des Zuges „Karte(n) nehmen“ darf ein Spieler eine Kartenkombination werten. Dazu spielt er die passenden Karten aus und setzt einen seiner Spielsteine auf das höchste noch freie Wertungsfeld der entsprechenden Spieltafel. Auf jedem Wertungsfeld darf nur ein Spielstein stehen. Sind alle Wertungsfelder einer Spieltafel besetzt, können die Spieler diese Kombination nicht mehr ausspielen bzw. werten. Die ausgespielten Karten kommen anschließend auf den Ablagestapel.

- **Achtung:** Sofern es auf der Spieltafel nicht extra gefordert wird (Perfektes Paar – 3 Paare identischer Karten), dürfen zwei identische Karten (z. B. zweimal die Karo 4) nicht für eine Kombination abgegeben werden.

Das As darf nur als As verwendet werden, nicht als 1. Das As ist die höchste Karte. Es darf keine Straße „König – As – 2 – 3 – 4“ gewertet werden.

### Ende eines Durchgangs und neuer Durchgang

Ein Durchgang endet **sofort**, wenn ein Spieler seinen letzten Spielstein setzt oder ein Spieler einen *Royal Flush* wertet. Jeder Spieler zählt die Punktzahlen, der von ihm besetzten Wertungsfelder zusammen und notiert diese.

Anschließend erhält jeder seine gesetzten Spielsteine zurück und hat somit wieder 5 davon für die nächste Runde.

Nicht eingesetzte Chips bleiben im Besitz des jeweiligen Spielers.

Eingesetzten Chips werden gleichmäßig unter den Spielern aufgeteilt. Ein evtl. verbleibender Rest wird bis zum Ende des nächsten Durchgangs beiseite gelegt und dann mit verteilt. So kann es vorkommen, dass die Spieler nun unterschiedlich viele Chips für die anstehende Runde zur Verfügung haben.


















*Beispiel: 6 Chips wurden in der ersten Spielpartie ausgespielt. Jeder der 4 Spieler bekommt 1 Chip und 2 Chips bleiben übrig.*

Alle Karten (Auslage, Nachziehstapel, Ablagestapel & Handkarten) werden eingesammelt und gut gemischt. Jeder Spieler erhält wie zu Beginn 7 Karten auf die Hand, 4 Karten kommen in die offene Auslage. Der linke Nachbar desjenigen, der den letzten Durchgang beendet hat, beginnt den nächsten Durchgang.

### Spielende

Das Spiel endet nach dem **3. Durchgang** und der anschließenden Wertung. Jeder nicht eingesetzte Chip zählt nun noch zwei Siegpunkte. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von den beteiligten Spielern derjenige, der mehr Chips übrig hat. Sollte es immer noch einen Gleichstand geben, gibt es mehrere Sieger.

## Kurzbeschreibung der Spieltafeln

Ein Paar	2	1	1	Zwei Karten mit gleichem Wert in unterschiedlichen Farben.	
Perfektes Paar	3	2	1	Zwei Karten mit gleichem Wert in der gleichen Farbe.	
Doppeltes Paar	4	3	2	2x zwei Karten mit gleichem Wert in unterschiedlichen Farben.	
Drilling	6	5	4	Drei Karten mit gleichem Wert in unterschiedlichen Farben.	
Drei Paare	9	8	7	3x zwei Karten mit gleichem Wert in unterschiedlichen Farben.	
Full House	10	8	6	Drei Karten mit gleichem Wert (unterschiedlicher Farben) kombiniert mit zwei Karten gleichen Werts (unterschiedliche Farben).	
Zwei Drillinge	13	12	11	2x drei Karten mit gleichem Wert in unterschiedlichen Farben.	
Vierling	14	12	10	Vier Karten mit gleichem Wert in unterschiedlichen Farben.	
5 Karten einer Farbe	8	6	4	Fünf Karten einer Farbe, unabhängig vom Wert.	
6 Karten einer Farbe	11	9	7	Sechs Karten einer Farbe, unabhängig vom Wert.	
3 Paare identischer Karten	13	10	7	3x zwei Karten mit gleichem Wert und gleicher Farbe.	
6 Bilder	13	12	11	Sechs Bilderkarten (König, Dame, Bube bzw. den Joker). Bildkarten müssen verschieden sein, also zum Beispiel nicht 2x Kreuz-Dame.	
Straße aus 5 Karten	7	6	4	Fünf Karten entsprechend ihres Wertes in einer aufsteigenden Reihe und in unterschiedlichen Farben.	
Straße aus 7 Karten	13	11	9	Sieben Karten entsprechend ihres Wertes in einer aufsteigenden Reihe und in unterschiedlichen Farben.	
Straße aus 5 Karten einer Farbe	13	11	9	Fünf Karten entsprechend ihres Wertes in einer aufsteigenden Reihe und gleicher Farbe.	
Straße aus 6 Karten einer Farbe	16	14	12	Sechs Karten entsprechend ihres Wertes in einer aufsteigenden Reihe und gleicher Farbe.	
Royal Flush	25			Fünf Karten entsprechend ihres Wertes in einer aufsteigenden Reihe der gleichen Farbe mit Ass als höchste Karte. Gilt beim Pokern als das höchste Blatt.	

**Achtung: Als Farbe sind nicht die Farben ROT und SCHWARZ gemeint. Als Farbe werden hier die Symbole Herz, Karo, Pik und Kreuz bezeichnet.**

Autor: Lorenz Kutschke  
Gestaltung: CMM

© Schmidt Spiele GmbH, Postfach 470437, D-12313 Berlin, [www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)



# ROYAL FLUSH



Un jeu de Lorenz Kutschke pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans.


## Le matériel

- 25 pièces (5 par couleur)
- 25 jetons
- 17 tableaux (avec des représentations des combinaisons gagnantes et des cases d'évaluation)
- 104 cartes
- 6 jokers (pour une partie avec des enfants)

## But du jeu

Les joueurs collectionnent des cartes pour former des combinaisons ayant le plus de valeur possible. En jouant des combinaisons de cartes, les joueurs occupent des cases d'évaluation avec leurs pièces. Le premier à jouer une combinaison déterminée reçoit plus de points qu'un joueur qui la joue plus tard. Après trois manches, le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

## Préparatifs

Pour la première partie, prenez les 9 tableaux marqués par un symbole de fleur jaune  et placez-les au milieu de la table :

**Pair, Three of a Kind, Four of a Kind, Full House, Big Straight, Straight Flush, Big Flush, Perfect Triple Pair, Royal Flush**

**Important :**  
faites attention à utiliser  
le côté violet des tableaux.



Lors des parties suivantes, vous pouvez combiner les tableaux à souhait. De cette manière, vous aurez toujours de nouveaux défis en ce qui concerne les combinaisons de cartes exigées. À la fin de ces règles, vous trouverez un résumé de tous les tableaux, classé en 4 catégories (+ Royal Flush) marquées par différentes couleurs. On choisit à chaque fois deux tableaux dans chacune de ces catégories. Outre les 8 tableaux choisis, le tableau Royal Flush est toujours en jeu.



Chaque joueur reçoit les pièces de sa couleur et **5 jetons**. S'il y a moins de 5 joueurs, vous remettez les pièces et jetons restants dans la boîte du jeu. Mélangez les cartes et distribuez-les séparément : chaque joueur reçoit **7 cartes**, qu'il prend en main.

Pour la partie normale sans enfant, on écarte les jokers et on les remet dans la boîte du jeu.

Ensuite, **retournez 4 cartes** et placez-les à côté des tableaux, face visible. Ces cartes forment l'étalage. Formez une pile avec les cartes restantes et placez-la à côté, face cachée : ce sera la pioche. Le voisin de gauche du donneur (qui a distribué les cartes) commence la partie.

Pour pouvoir noter les points gagnés, on a besoin d'une feuille de papier et d'un crayon (ou de quelque chose d'autre pour retenir le résultat actuel).

#### Les jokers pour une partie avec des enfants :

pour faciliter le jeu aux enfants, on peut leur permettre d'utiliser des jokers. Au début de la partie, on répartit équitablement les jokers entre les enfants qui participent. Remettez les jokers restants dans la boîte du jeu. Chaque enfant reçoit un maximum de 2 jokers. Lors de la partie, un joker peut remplacer n'importe quelle carte. On ne peut pas utiliser un joker pour former la combinaison « Royal Flush ».



### Déroulement :

On joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour doit toujours choisir l'une des deux possibilités suivantes : **piocher une carte/des cartes** ou **évaluer**.



#### Piocher une carte/des cartes

Le joueur peut prendre l'une des 4 cartes visibles ou tirer une carte du dessus de la pioche.

*Possibilité supplémentaire – jouer des jetons :*



**Avant** de prendre une carte, le joueur peut **en outre** modifier l'étalage. S'il restitue **l'un** de ses jetons (qu'on met à part), il peut placer les 4 cartes visibles sur la défausse et retourner 4 nouvelles cartes. On peut profiter de cette possibilité jusqu'à ce qu'on n'ait plus de jetons.

Après cet échange, le joueur doit mettre dans son jeu une carte de l'étalage visible ou de la pioche.

Si le joueur a choisi l'action « Prendre une carte/des cartes », la première carte qu'il prend ne lui coûte rien. Mais il a la possibilité d'acheter d'autres cartes. **Pour chaque carte supplémentaire**, le joueur doit **restituer un jeton**. Peu importe qu'il prenne des cartes de l'étalage ou des cartes face cachée de la pioche. Le joueur peut aussi combiner les deux possibilités dans l'ordre de son choix.

**Important : on doit toujours respecter l'ordre des actions ! D'abord, on exécute toutes les actions d'échange souhaitées, ensuite, on prend une carte, puis éventuellement on peut acheter d'autres cartes !**

Lorsque le joueur ne veut pas/plus échanger de cartes, il prend les cartes choisies. Ensuite, on remplace les cartes de l'étalage piochées par de nouvelles cartes de la pioche, de manière à ce qu'il y en ait de nouveau 4. Si la pioche est épuisée (lors de l'échange ou du remplacement), la défausse est mélangée pour constituer une nouvelle pioche.



### Évaluer

Au lieu de prendre une ou plusieurs cartes, un joueur peut évaluer une combinaison de cartes. À cet effet, il joue les cartes correspondantes et place une de ses pièces sur la plus haute des cases d'évaluation encore libres du tableau correspondant. Une seule pièce peut se trouver sur une même case d'évaluation. Si toutes les cases d'évaluation d'un tableau sont occupées, les joueurs ne peuvent plus jouer ou évaluer la combinaison correspondante. Après l'évaluation, on défausse les cartes jouées.

**Attention :** on n'a pas le droit d'utiliser deux cartes identiques (par exemple deux fois le « 4 de carreau ») pour former une combinaison, si le tableau ne l'exige pas expressément (Perfect Pair, Perfect Triple Pair).

On ne peut utiliser l'as que comme as et pas comme 1. L'as est la carte la plus élevée. Il n'est pas possible d'évaluer un *Straight* « roi, as, 2, 3, 4 ».

### Fin d'une manche et nouvelle manche

Une manche se termine **immédiatement** au moment où un joueur utilise sa dernière pièce ou lorsqu'un joueur évalue un *Royal Flush*. Chaque joueur compte les points des cases d'évaluation qu'il occupe et note la somme totale.

Ensuite, les joueurs récupèrent les pièces qu'ils ont utilisées de manière à ce qu'ils en aient de nouveau 5 pour la manche suivante.

Les jetons non utilisés restent dans le stock du joueur.

Les jetons utilisés sont répartis équitablement entre les joueurs. S'il reste quelques jetons, ils sont mis à part jusqu'à la fin de la manche suivante et ensuite répartis avec les autres jetons. Il est donc possible que les joueurs aient un nombre variable de jetons pour la manche suivante.

*Exemple : les joueurs ont utilisé 6 jetons lors de la première manche. Chacun des 4 joueurs reçoit 1 jeton, et il reste 2 jetons.*


















Ramassez toutes les cartes (l'étalage, la pioche et les cartes en main) et mélangez-les. Comme au début de la partie, chaque joueur reçoit 7 cartes, qu'il prend en main. Retournez 4 cartes pour constituer l'étalage. Le voisin de gauche du joueur qui a terminé la dernière manche commence la nouvelle.

### Fin de la partie

La partie se termine après la 3<sup>ème</sup> manche et l'évaluation qui suit. Chaque jeton non utilisé rapporte alors deux points. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, celui parmi les joueurs concernés qui a encore le plus de jetons gagne. Si plusieurs joueurs sont encore ex æquo, il y a plusieurs gagnants.



## Résumé des tableaux

Pair	2	1	1	Deux cartes de même valeur et de couleurs différentes	
Perfect Pair	3	2	1	Deux cartes de même valeur et de même couleur	
Double Pair	4	3	2	2 x deux cartes de même valeur et de couleurs différentes	
Three of a Kind	6	5	4	Trois cartes de même valeur et de couleurs différentes	
Triple Pair	9	8	7	3 x deux cartes de même valeur et de couleurs différentes	
Full House	10	8	6	Trois cartes de même valeur (de couleurs différentes) combinées avec deux cartes de même valeur (de couleurs différentes).	
Double Three of a Kind	13	12	11	2 x trois cartes de même valeur et de couleurs différentes	
Four of a Kind	14	12	10	Quatre cartes de même valeur et de couleurs différentes	
Flush	8	6	4	Cinq cartes de même couleur de n'importe quelle valeur	
Big Flush	11	9	7	Six cartes de même couleur de n'importe quelle valeur	
Perfect Triple Pair	13	10	7	3 x deux cartes de même valeur et de même couleur	
6 Pictures	13	12	11	Six figures (roi, dame, valet ou joker) ; on ne peut pas utiliser plusieurs figures identiques (p. ex. 2 x dame de trèfle)	
Straight	7	6	4	Cinq cartes de valeurs consécutives et de couleurs différentes.	
Big Straight	13	11	9	Sept cartes de valeurs consécutives et de couleurs différentes.	
Straight Flush	13	11	9	Cinq cartes de valeurs consécutives et de même couleur.	
Big Straight Flush	16	14	12	Six cartes de valeurs consécutives et de même couleur.	
Royal Flush		25		Cinq cartes de valeurs consécutives et de même couleur dont l'as est la carte la plus haute. Au poker, c'est la meilleure combinaison.	

**Important : au poker, par la « couleur » d'une carte, on entend non pas ROUGE ou NOIR mais pique, trèfle, carreau ou cœur.**

Auteur: Lorenz Kutschke  
Design: CMM

© Schmidt Spiele GmbH, Postfach 470437, D-12313 Berlin, [www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)





# ROYAL FLUSH



Un gioco di Lorenz Kutschke per 2-5 giocatori dagli 8 anni.


## Contenuto

- 25 segnalini (5 per ogni colore)
- 25 gettoni
- 17 tavolette (con le combinazioni che riportano dei punti e le caselle di punteggio)
- 104 carte da gioco
- 6 carte jolly (per il gioco con bambini)

## Scopo del gioco

I giocatori accumulano carte per formare delle combinazioni possibilmente preziose. Giocando le proprie combinazioni di carte, i giocatori occupano immediatamente le rispettive caselle di punteggio. Chi avrà giocato per primo una certa combinazione ottiene un punteggio superiore di chi la gioca più in avanti. Vince il giocatore che alla fine di 3 turni (detti "passate") avrà il maggior punteggio.

## Preparativi

Se non siete ancora molto esperti del gioco, scegliete le 9 tavolette contrassegnate con un fiore giallo  e sistematele al centro del tavolo:

**Pair, Three of a Kind, Four of a Kind, Full House, Big Straight, Straight Flush, Big Flush, Perfect Triple Pair, Royal Flush**

Attenzione: ricordatevi di girare tutte le tavolette sul lato col fondo viola.



Quando avrete acquisito più esperienza, potrete combinare individualmente le diverse tavolette. Vi si presenteranno quindi sempre nuove sfide riguardo alle combinazioni di carte richieste. Alla fine del regolamento troverete una lista di tutte le tavolette, suddivisi in 4 categorie di colori diversi (+ Royal Flush). Scegliete sempre due tavolette di ogni categoria. Oltre a queste 8 tavolette, nel gioco deve esserci sempre la tavoletta Royal Flush.



Ogni giocatore riceve i segnalini del proprio colore e **5 gettoni**. I segnalini e gettoni che avanzano (se siete meno di 5 giocatori) non servono per il gioco e vanno rimessi nella scatola. Le carte da gioco vanno mischiate per bene e distribuite una alla volta: ogni giocatore riceve dal mazziere **7 carte da mano**.

Nel gioco regolare senza bambini bisogna scartare i jolly e rimetterli nella scatola prima di cominciare la partita.

Poi il mazziere **scopre** altre **4 carte** e le depone scoperte accanto alle tavolette. Accanto, egli vi pone in modo coperto le carte rimanenti che formeranno il mazzo del gioco (il tallone). Il giocatore a sinistra del mazziere comincia la partita.

Preparate inoltre carta e penna (o qualcos'altro) per segnare i punti assegnati durante il gioco.

### Svolgimento del gioco:

Si gioca a turni in senso orario. Il giocatore di turno deve scegliere sempre **una** delle due possibilità seguenti per la sua giocata: **pescare una o più carte** oppure **classificarsi**.



#### **Pescare una o più carte**

Il giocatore può prendere in mano una delle 4 carte esposte oppure la carta in alto al tallone.

*Altre possibilità – giocare i gettoni:*



Prima di pescare una carta, il giocatore ha **inoltre la possibilità** di cambiare le carte 4 esposte. Consegnando **uno** dei suoi gettoni (questo va messo da parte), egli può porre le 4 carte esposte sul mazzo degli scarti (il pozzo) e scoprirne 4 nuove dal tallone. Il giocatore può continuare quest'azione fin quando non finiscono i suoi gettoni.

Dopo lo scambio di carte, il giocatore deve pescare per la sua mano una carta da quelle esposte oppure dal tallone.

Se il giocatore sceglie l'azione "pescare una o più carte", la prima carta che prende è sempre gratuita. Ha comunque la possibilità di comprare altre carte. **Per ogni carta supplementare** deve **consegnare un gettone**, senza importanza della sua provenienza (le carte esposte o il tallone coperto). Il giocatore può comunque combinare liberamente le diverse mosse nella sua giocata.

**Importante: rispettare l'ordine delle mosse!**

**Prima eseguire tutti gli scambi di carte desiderati, poi pescare una carta e infine eventualmente comprare altre carte!**

Se il giocatore non vuole (più) scambiare le carte, pesca quante carte vuole per la sua mano. In seguito deve aggiungere nuove carte a quelle esposte per esserne di nuovo 4. Se il tallone finisce (per aver scambiato o aggiunto delle carte), rovesciat e il pozzo, mischiatelo per bene e usatelo dunque come nuovo tallone.



### Classificarsi

Invece dell'azione "pescare una o più carte", il giocatore può assicurarsi dei punti per una sua combinazione di carte. Egli deve quindi mettere a terra le carte adatte e porre uno dei suoi segnalini sulla più alta casella di punteggio ancora libera della rispettiva tavoletta. Su ogni casella di punteggio può stare soltanto un segnalino. Non appena tutte le caselle di punteggio di una tavoletta saranno occupate, i giocatori non potranno più mettere a terra questa combinazione, risp. classificarsi. Infine, le carte messe a terra vanno scartate sul pozzo.

- **Attenzione:** sempre che non sia esplicitamente richiesto su una tavoletta (coppia perfetta – 3 coppie di carte identiche), non è permesso mettere a terra
- due carte identiche (p. es. due volte il 4 di Quadri) in una combinazione.

L'Asso può essere usato soltanto come Asso, non come 1. L'Asso è la carta più alta. Non è nemmeno permesso classificarsi con uno Straight „Re – Asso – 2 – 3 – 4“.

### Fine di una passata e nuova passata

Una passata termina *nello stesso momento* in cui un giocatore o dispone il suo ultimo segnalino o si classifica con un *Royal Flush*. Ciascuno calcola la somma dei punti delle caselle di punteggio da lui occupate e la segna sul foglio.

Poi ognuno riprende i propri segnalini disposti sulle tavolette, avendone dunque nuovamente 5 a disposizione per la prossima passata.

I gettoni non utilizzati rimangono in possesso dei rispettivi giocatori.

I gettoni utilizzati invece vanno spartiti in numero uguale tra i giocatori. I gettoni eventualmente rimanenti vanno messi da parte fino alla fine della prossima passata e poi distribuiti insieme ai nuovi gettoni utilizzati. Può dunque capitare che, nella nuova passata, ciascun giocatore abbia un altro numero di gettoni a sua disposizione.


















*Esempio: nella prima passata sono stati giocati 6 gettoni. Ciascuno dei 4 giocatori riceve 1 gettone e 2 gettoni avanzano.*

Il mazziere raccoglie tutte le carte (carte esposte, tallone, pozzo & mano) e le mischia per bene. Poi distribuisce a ognuno, come all'inizio, 7 carte per la mano e infine scopre 4 carte e le espone al centro. Il vicino a sinistra del giocatore che ha chiuso l'ultima passata comincia dunque la nuova passata.

### Fine del gioco

Il gioco termina dopo la **3. passata** e la valutazione successiva dei punti. Questa volta ogni gettone non utilizzato dal giocatore vale due punti supplementari. Vince il giocatore col maggior punteggio finale. In caso di pareggio, di loro vince il giocatore al quale sono rimasti più gettoni. Se dovesse esserci ancora un pareggio, allora vi saranno più vincitori.

## Breve spiegazione delle tavolette

Pair	2	1	1	Due carte dello stesso valore e semi diversi.	
Perfect Pair	3	2	1	Due carte dello stesso valore e seme.	
Double Pair	4	3	2	2x due carte dello stesso valore e semi diversi.	
Three of a Kind	6	5	4	Tre carte dello stesso valore e semi diversi.	
Triple Pair	9	8	7	3x due carte dello stesso valore e semi diversi.	
Full House	10	8	6	Tre carte dello stesso valore (e semi diversi), più due carte di un altro valore (e semi diversi).	
Double Three of a Kind	13	12	11	2x tre carte dello stesso valore e semi diversi.	
Four of a Kind	14	12	10	Quattro carte dello stesso valore e semi diversi.	
Flush	8	6	4	Cinque carte dello stesso seme, senza importanza del valore.	
Big Flush	11	9	7	Sei carte dello stesso seme, senza importanza del valore.	
Perfect Triple Pair	13	10	7	3x due carte dello stesso valore e seme.	
6 Pictures	13	12	11	Sei carte a figure (Re, Donna, Fante risp. il Jolly). Le carte a figure devono essere tutte diverse, non p. es. 2x Donna di Fiori.	
Straight	7	6	4	Cinque carte in ordine ascendente secondo il loro valore e di semi diversi.	
Big Straight	13	11	9	Sette carte in ordine ascendente secondo il loro valore e di semi diversi.	
Straight Flush	13	11	9	Cinque carte in ordine ascendente secondo il loro valore e dello stesso seme.	
Big Straight Flush	16	14	12	Sei carte in ordine ascendente secondo il loro valore e dello stesso seme.	
Royal Flush	25			Cinque carte in ordine ascendente secondo il loro valore e dello stesso seme con l'Asso come carta maggiore. Nel Poker è considerata la mano maggiore.	

Autore: Lorenz Kutschke  
Grafica: CMM

© Schmidt Spiele GmbH, Postfach 470437, D-12313 Berlin, [www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

