



Instructions / French

Nombre de cartes : 28

27 des 28 cartes DAKER sont utilisées, chacune contenant deux valeurs de celles qui composent les dés de poker.

L'utilisation des valeurs et des mouvements du poker aux dés, facilite dès le début que le joueur peut avoir un meilleur jeu et un plus grand nombre de variations de combinaisons de jeu pendant le jeu

MODES DE JEU : 1.- DAKER

POKER.

2.- DAKER 5 CARTES AVEC DÉFAUSSE.

3.- DAKER « GAME ROUND ».

1.- DAKER POKER

1.- Présentation

Nombre de joueurs : De deux à huit.

Nombre de cartes par joueur : Trois.

Nombre de cartes communes : Trois.

Tours d'enchères : Quatre.

Matches : Limite ou pas de limite de mise.

2.- Objectif

Faites le jeu de la valeur la plus élevée et gagnez le « Pot ».

3.- Règles précédentes

Il se joue avec 27 cartes sur les 28 cartes que possède le jeu « DAKER »

La carte « DAKER » est utilisée comme bouton du croupier par le croupier qui la placera devant votre position.

Deuxièmement, comme dans tout mode de jeu de poker, il est nécessaire que les joueurs se mettent d'accord sur ce qui suit avant de commencer à jouer :

- Répartition des joueurs à la table.
- Désignation du joueur en charge de distribuer les cartes en premier.
- Valeur des tokens à utiliser.
- La valeur de la mise minimale initiale de la table.
- Nombre de parties à jouer, temps ou temps de réalisation.

IMPORTANT : Nombre de jeux ou de points pour être déclaré vainqueur lorsque vous jouez avec des mineurs.

Les paris à chaque tour peuvent être « Limit » ou « No Limit » comme convenu.

Lorsque 2 joueurs jouent, le croupier doit d'abord mettre la mise d'ouverture convenue sur la table, avant de mélanger les cartes et de les donner à son partenaire de jeu pour qu'il les coupe. Les deux joueurs font tourner le tour du croupier dans chaque partie ou main de jeu.

Dans le jeu « DAKER », les joueurs ne peuvent utiliser qu'une seule des deux valeurs de la carte. C'est-à-dire qu'en aucun cas un jeu ne peut être effectué en utilisant les deux valeurs de la même carte.

4.- Hiérarchie des valeurs des cartes.

Du plus haut au plus bas :

A, K, Q, J, Rouge, Noir.

5.- Hiérarchie des combinaisons.

Du plus haut au plus bas, par ordre décroissant :

- 1.- REAL POKER OU REPOKER (BRELAN)
2ÈME CARRÉ D'UN GENRE
3E FULL (BRELAN ET UNE PAIRE)

- 4.- BRELAN
- 5.- DEUX PAIRES (DEUX PAIRES)
- 6.- COUPLE (DEUX ÉGAUX)
- 7.- CARTE DE LA VALEUR LA PLUS ÉLEVÉE

Si deux joueurs ou plus jouent à un jeu de valeur égale, celui qui a la hiérarchie la plus élevée gagne

Dans le cas d'un même jeu (jeu de hiérarchie égale), les dispositions suivantes s'appliqueront :

- 1.- En cas d'identité entre deux jeux de POKER, la valeur de la cinquième carte utilisée par chaque joueur sera utilisée, celle qui a la valeur la plus élevée gagnera. Si l'égalité tient toujours, ils partageront le pot.
- 2.- Dans les combinaisons de PAIR, DOUBLE PAIR et TRIO, le reste des cartes qui ne sont pas utilisées pour former la main ne sera pas considéré pour le bris d'égalité.

Ainsi, si deux joueurs ou plus jouent une partie de PAIRE, DEUX PAIRES ou TRIO, de hiérarchie égale, ils se partageront le pot.

Dans chaque main, chaque joueur reçoit trois cartes et à tour de rôle, trois autres cartes sont successivement affichées sur la table pour tous les joueurs.

Le jeu final de chaque joueur sera donné par la meilleure combinaison qu'il peut former avec ses trois cartes (que lui seul connaît) et deux des cartes communes (obligatoires).

6.- Parier.

Dans chaque jeu ou main de jeu, quatre tours d'enchères sont joués :

- 1er.- Avant de montrer les cartes communes.
- 2ème.- Après avoir présenté la première carte commune.
- 3ème.- Après avoir montré la deuxième carte commune.
- 4ème.- Après avoir montré la troisième et dernière carte commune.

7.- Commencer

Le croupier mettra la mise initiale sur la table.

Dans chaque nouvelle partie ou main de jeu, le tour du croupier fait pivoter le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une fois la mise initiale placée, le croupier mélangera les cartes et les donnera au joueur à droite pour couper. Ensuite, il distribuera les cartes dans l'ordre suivant : 1er.- Trois cartes communes au centre de la table (face cachée) et 2ème.- Trois pour chaque joueur (une par une, que seul chacun d'eux connaîtra).

8.- Tours d'enchères

Le premier tour commence lorsque les joueurs ont leurs trois cartes en main (les trois cartes communes n'ont pas encore été révélées).

Les joueurs jouent à tour de rôle.

Le premier à prendre la parole sera le joueur situé à gauche du croupier. Ce joueur ne peut pas passer. Vous pouvez uniquement vous coucher, suivre ou relancer la mise initiale.

Le turn passe ensuite au joueur suivant à sa gauche, qui peut se coucher, suivre ou relancer ; et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il se termine avec le croupier (si personne n'a relancé la mise initiale) ou le joueur qui a fait la première ou la dernière relance, de sorte que tous les joueurs qui ne se couchent pas contribuent le même montant de jetons au pot

Le croupier récupère ensuite la première des cartes communes et le deuxième tour d'enchères commence. Le joueur à gauche du croupier commence et, s'il s'est couché, avec le premier joueur encore en jeu à sa gauche. Les options qui s'offrent à ce joueur seront : Se coucher, Checker ou Miser. Dans le cas où le joueur se couche ou passe, le joueur suivant aura les mêmes options que le premier. Si le premier joueur mise, le deuxième joueur aura la possibilité de se coucher, de suivre ou de relancer, et ainsi de suite.

Après le deuxième tour d'enchères, la deuxième carte commune est tirée et le troisième tour d'enchères commence, qui sera joué de la même manière que le précédent.

Enfin, la troisième carte commune est tirée et le quatrième et dernier tour d'enchères se jouera de la même manière.

Une fois le dernier tour d'enchères terminé, les cartes sont affichées si tous les joueurs checkent et ne placent aucun pari ou s'ils sont placés, si un ou plusieurs joueurs ont suivi le pari.

Dans le cas où un joueur a misé et qu'il ne voit pas la mise, il gagne la partie et n'aura pas à montrer ses cartes.

À la fin de la partie ou de la main de jeu, le pot accumulé est attribué au joueur qui a le meilleur jeu.

En cas d'égalité entre les joueurs (de la même main), le pot sera divisé entre eux.

2.- DAKER 5 CARTES AVEC DÉFAUSSE

1.- Présentation

Nombre de joueurs : 2 à 4

Nombre de cartes par joueur : Cinq cartes plus une option de défausse de deux cartes maximum.

Tours d'enchères : Deux

Matches : Limite ou pas de limite de mise.

2.-Objectif

Faites le jeu de la valeur la plus élevée et gagnez le pot sur la table.

3.- Hiérarchie des valeurs et des combinaisons de cartes :

Tout comme ceux que nous avons vus au poker Daker.

Les joueurs ne peuvent utiliser qu'une seule des deux valeurs de chaque carte.

La main finale de chaque joueur sera donnée par la meilleure combinaison qu'il peut former avec les cinq cartes qu'il a à la fin du deuxième tour.

4.- Paris

Deux tours d'enchères sont joués dans chaque match :

- 1er.- Lorsque les joueurs ont leurs cinq premières cartes.
- 2ème.- Une fois que tous les joueurs ont été défaussés.

5.- Distribution des cartes et premier tour d'enchères

Une fois que le croupier a été désigné, tous les joueurs doivent placer la mise minimale sur la table qui est déterminée avant de recevoir leurs cartes.

Dans chaque partie, le tour du croupier fait pivoter le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une fois la mise placée sur la table, le croupier mélangera les cartes et les donnera au joueur à droite pour couper. Il distribuera ensuite cinq cartes (face cachée) à chaque joueur dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par sa gauche (une à la fois ou deux à la fois et une pour terminer).

Une fois les cartes distribuées, le **premier tour d'enchères** commencera avec le joueur à gauche du croupier. Ce joueur peut se coucher, checker ou miser. Le tour passe ensuite au joueur suivant à sa gauche qui peut vérifier si le premier joueur a checké, suivi, couché ou relancé, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il se termine avec le croupier ou le joueur qui a fait la dernière relance, de sorte que tous les joueurs qui ne se sont pas couchés contribuent le même montant au pot.

6.- Défaussez le tour et le deuxième tour d'enchères.

Une fois le premier tour d'enchères terminé, **tous les joueurs restants en jeu sont éliminés, en commençant par le premier joueur encore en jeu à gauche du croupier.**

Chaque joueur, à son tour, peut se défausser s'il le souhaite d'un maximum de 1 ou 2 cartes, ou s'il est considéré comme « servi » de ne pas faire de défausse. Les cartes de la défausse seront laissées au centre de la table (face cachée) sans que personne ne puisse les voir. Si le croupier n'a plus de cartes dans le jeu, il prendra les cartes défaussées par les joueurs jusqu'à ce point et les mélangera à nouveau pour continuer la distribution.

Une fois la défausse terminée, le **deuxième (et dernier) tour d'enchères sera joué**, en commençant par le premier joueur encore en jeu à gauche du croupier. Les cartes sont affichées si tous les joueurs réussissent et qu'aucun pari n'est placé, ou s'il est placé, s'il a été égalé par un ou plusieurs joueurs.

Dans le cas où un joueur a misé et qu'il ne voit pas la mise, il gagne la partie et n'aura pas à montrer ses cartes.

Le pot progressif est attribué au joueur qui a la meilleure main.

En cas d'égalité entre les joueurs (de la même main), le pot sera divisé entre eux

3.- DAKER « GAME ROUND »

1.- Présentation

Nombre de joueurs : 2 à 4 (Plus de 4 participants : jouer des parties séparées et tie-break des gagnants de chaque partie)

Nombre de cartes par joueur : Cinq cartes plus une option de défausse de deux cartes maximum.

Les joueurs ne peuvent utiliser qu'une seule des deux valeurs de chaque carte

2.- Hiérarchie des valeurs et des combinaisons de cartes :

Tout comme ceux que nous avons vus pour le poker Daker.

3.- Comment jouer

Auparavant, la concession qui sera accordée au gagnant ou ce que le gagnant aura à faire ou à inviter devra le faire ou l'inviter.

Les joueurs reçoivent cinq cartes, puis le tour de défausse est organisé (avec une option maximale d'une ou deux cartes), à la fin duquel tous les joueurs montrent leurs cartes.

Si deux participants ou plus sont à égalité (avec un jeu de valeur supérieure ou inférieure, selon l'option de jeu convenue), ils joueront à nouveau l'un contre l'autre pour déterminer le résultat.

TABLA DE JUGADAS DE MAYOR VALOR A MENOR, EN ORDEN DESCENDENTE

	REPOKER		POKER		FULL		DOBLE PAREJA
1	A A A A A	31	▼▼▼▼▼	61	J J J ▼▼	90	Q Q ▼▼
2	K K K K K	32	▼▼▼▼A	62	J J J ▼▼	91	J J ▼▼
3	Q Q Q Q Q	33	▼▼▼▼K	63	▼▼▼A A	92	J J ▼▼
4	J J J J J	34	▼▼▼▼Q	64	▼▼▼K K	93	▼▼▼▼
5	▼▼▼▼▼	35	▼▼▼▼J	65	▼▼▼Q Q		PAREJA
6	▼▼▼▼▼	36	▼▼▼▼▼	66	▼▼▼J J	94	A A
	POKER	37	A A A A	67	▼▼▼▼▼	95	K K
7	A A A A K	38	K K K K	68	▼▼▼A A	96	Q Q
8	A A A A Q	39	Q Q Q Q	69	▼▼▼K K	97	J J
9	A A A A J	40	J J J J	70	▼▼▼Q Q	98	▼▼
10	A A A A ▼	41	▼▼▼▼	71	▼▼▼J J	99	▼▼
11	A A A A ▼	42	▼▼▼▼	72	▼▼▼▼▼		UNA CARTA
12	K K K K A		FULL		TRIO	100	A
13	K K K K Q	43	A A A K K	73	A A A	101	K
14	K K K K J	44	A A A Q Q	74	K K K	102	Q
15	K K K K ▼	45	A A A J J	75	Q Q Q	103	J
16	K K K K ▼	46	A A A ▼▼	76	J J J	104	▼
17	Q Q Q Q A	47	A A A ▼▼	77	▼▼▼	105	▼
18	Q Q Q Q K	48	K K K A A	78	▼▼▼		
19	Q Q Q Q J	49	K K K Q Q		DOBLE PAREJA		
20	Q Q Q Q ▼	50	K K K J J	79	A A K K		
21	Q Q Q Q ▼	51	K K K ▼▼	80	A A Q Q		
22	J J J J A	52	K K K ▼▼	81	A A J J		
23	J J J J K	53	Q Q Q A A	81	A A ▼▼		
24	J J J J Q	54	Q Q Q K K	83	A A ▼▼		
25	J J J J ▼	55	Q Q Q J J	84	K K Q Q		
26	J J J J ▼	56	Q Q Q ▼▼	85	K K J J		
27	▼▼▼▼A	57	Q Q Q ▼▼	86	K K ▼▼		
28	▼▼▼▼K	58	J J J A A	87	K K ▼▼		
29	▼▼▼▼Q	59	J J J K K	88	Q Q J J		
30	▼▼▼▼J	60	J J J Q Q	89	Q Q ▼▼		