

---

2 – 6 Joueurs 

18 ans et plus !



# POKER GANG

Notice d'utilisation  
&

Règles du jeu



## Sommaire

Poker Gang .....	3
- Les membres du Gang .....	3
Inscription & Connexion .....	4
Menu principal .....	6
Interface du jeu .....	7
Comment jouer ? .....	8
- Action miser .....	10
- Action checker .....	10
- Action Se coucher .....	11
- Pouvoir des rôles .....	11
- Fin d'une partie .....	12
Rappel des règles du Poker .....	13
- Les points essentiels .....	13
- Actions disponibles pour chaque joueur .....	14
- Déroulement d'une partie .....	14
- Le classement des mains .....	14



# Poker Gang

Poker Gang est un jeu de poker revisité, proposant une expérience ludique et amusante grâce à l'ajout de rôles, tous en rapport avec le thème « Gang » (d'où le nom du jeu). Ses règles et son fonctionnement sont ceux du poker Texas hold'em, avec quelques variantes. Pour faire simple, le but du jeu est d'avoir de meilleures cartes que ses adversaires, et ainsi remporter les jetons en jeu. Utilisez alors stratégiquement les pouvoirs des rôles pour mettre toutes les chances de votre côté.

Cette notice va vous permettre de comprendre comment jouer à notre jeu et présenter toutes ses fonctionnalités.

## - Les membres du Gang



**L'escroc :** peut récupérer la moitié de sa mise en se couchant.

**L'insolvable :**

Peut suivre en payant uniquement 50% du montant de la mise.



**Le flic :** Peut mettre en prison un joueur afin qu'il ne puisse pas utiliser son pouvoir durant la partie.

**L'usurpateur :**

Peut prendre le rôle d'un des joueurs.



**L'infiltré :** Peut voir la carte d'un des joueurs.

**Le voleur :**

Peut échanger une de ses cartes contre l'une d'un de ses adversaires, sans la connaître.



# Inscription & Connexion

La première étape à faire pour jouer à notre jeu est de créer un compte :



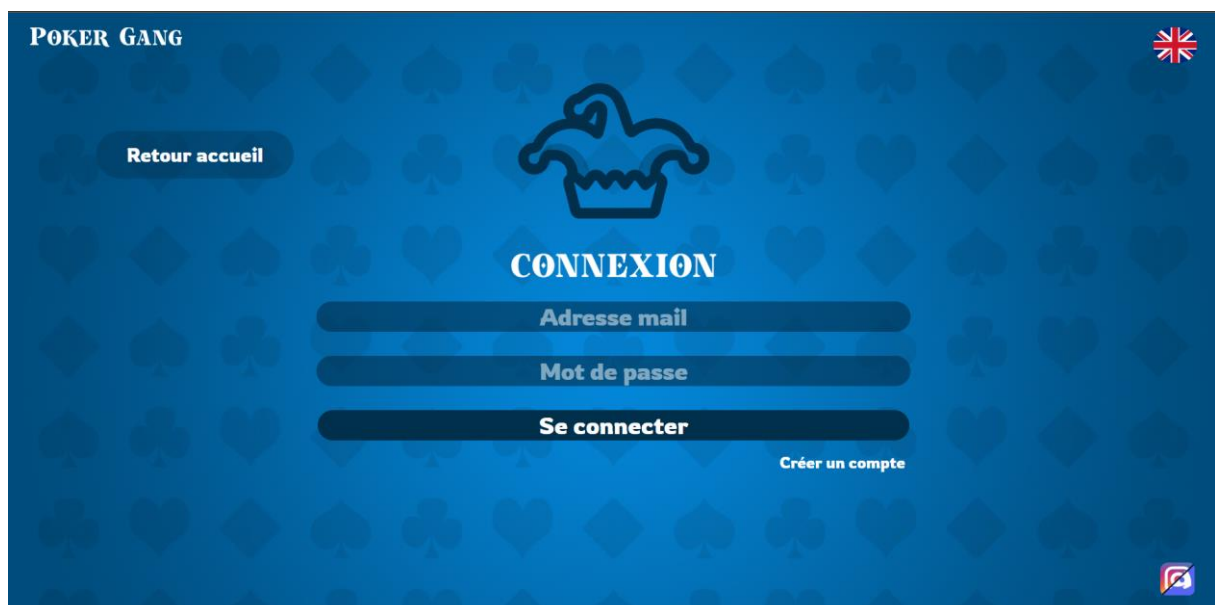
Une fois votre compte crée vous pourrez ensuite accéder à notre jeu en cliquant directement sur « Se connecter », après avoir rempli vos informations de connexion.

Le formulaire d'inscription se présente sous la forme suivante :



The screenshot shows the registration page for 'POKER GANG'. The page has a dark blue background with a repeating pattern of playing card symbols (hearts, spades, clubs, diamonds). In the top left corner, the text 'POKER GANG' is displayed. In the top right corner, there is a small Union Jack flag icon. Below the logo, there is a button labeled 'Retour accueil'. The main heading is 'INSCRIPTION', preceded by a crown icon. The form consists of several input fields: 'Nom d'utilisateur', 'Adresse mail', 'Mot de passe', and 'Date de naissance:' followed by a date picker showing 'jj/mm/aaaa'. Below these fields is a button labeled 'Inscription'. At the bottom right, there is a link that says 'J'ai déjà un compte' and a small icon of a document with a checkmark.

Renseignez les différents champs, et si aucun message d'erreur est affiché, votre compte a bien été créé. Vous serez ensuite redirigé vers la page de connexion pour vous connecter avec le compte que vous venez de créer :



The screenshot shows the login page for 'POKER GANG'. The page has the same dark blue background and playing card symbol pattern as the registration page. In the top left corner, the text 'POKER GANG' is displayed. In the top right corner, there is a small Union Jack flag icon. Below the logo, there is a button labeled 'Retour accueil'. The main heading is 'CONNEXION', preceded by a crown icon. The form consists of two input fields: 'Adresse mail' and 'Mot de passe'. Below these fields is a button labeled 'Se connecter'. At the bottom right, there is a link that says 'Créer un compte' and a small icon of a document with a checkmark.

# Menu principal

Après vous être connecté, vous serez redirigé vers le menu principal :



Sur cette page s'affiche votre pseudo, ainsi que votre nombre de jetons actuel (5). Pour les recharger, vous pouvez cliquer sur le bouton situé en dessous (4). Cependant, votre nombre de jetons devra être inférieur à 5000 pour en obtenir des nouveaux.

Sur cette page pouvez accéder à différentes pages : les règles du jeu (3), la page de classement (2), la page de votre profil (5), une page de formulaire pour nous contacter, et une page de crédits (6).

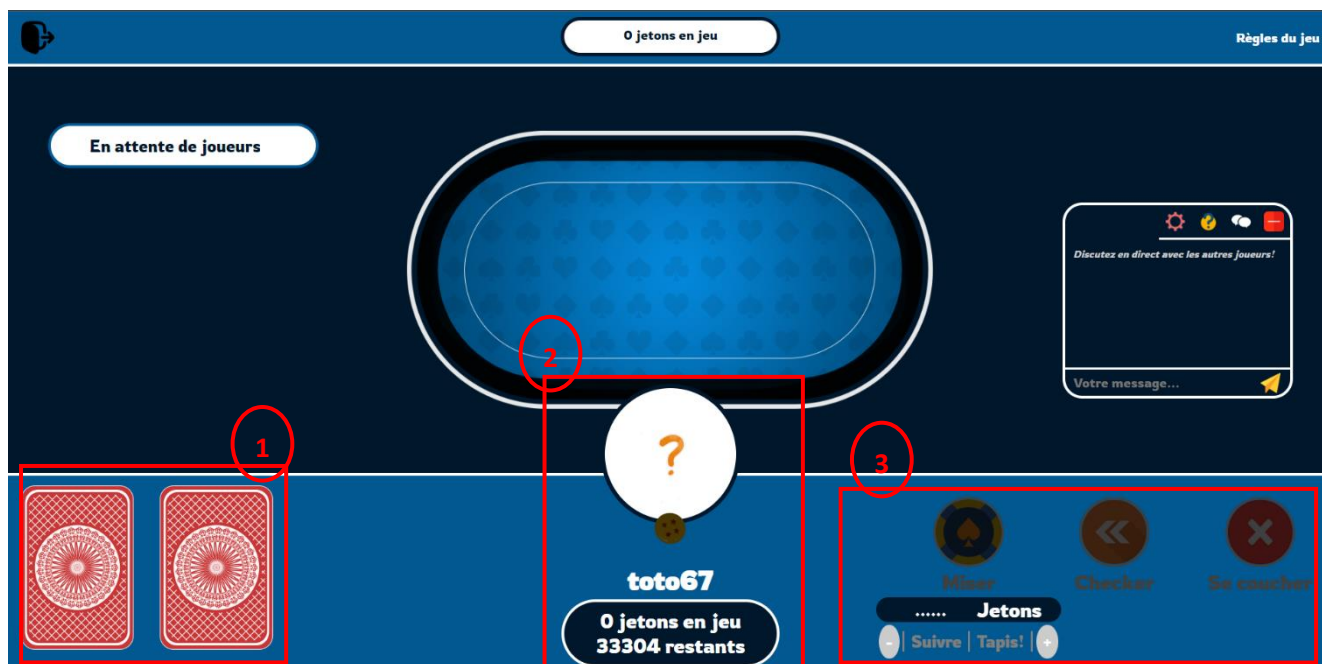
En cliquant sur le drapeau en haut à droite, vous pouvez traduire le site en anglais. Pour traduire en français, vous n'aurez qu'à cliquer sur le drapeau français qui aura remplacé l'anglais.

En dessous du bouton Règles du jeu (3), vous avez un aperçu des six rôles disponibles. Le nom de chaque personnage est disponible lors du survol de la souris.

Un lien Linktree est disponible en cliquant sur le logo en bas à droite de la page. Ce lien vous permettra de nous rejoindre sur Instagram et Discord.

# Interface du jeu

En cliquant sur « Jouer », depuis le menu principal, vous serez amené vers une page intermédiaire afin de rejoindre une partie. Cliquez sur le bouton, vous rejoindrez alors une partie :



Cet affichage correspond à la visualisation d'attente de partie. Dans le cas ci-dessus, aucune partie n'est actuellement en cours, vous devez donc attendre des joueurs pour jouer avec eux et démarrer une partie.

Sur cette page, plusieurs informations sont disponibles. Dans la partie basse de l'interface, sont affichées les informations liées à votre joueur. Les cartes (1) actuellement faces cachées correspondent aux deux cartes possédées par votre joueur, et invisibles pour les autres joueurs.

Les informations situées dans le cadre (2) correspondent aux données de votre joueur : votre pseudo, vos jetons en jeu, et vos jetons restants. L'emplacement avec le point d'interrogation vous permettra de visualiser le rôle obtenu, dès que la partie commence. La boule de cristal située en-dessous vous servira pour activer le pouvoir de ce rôle.

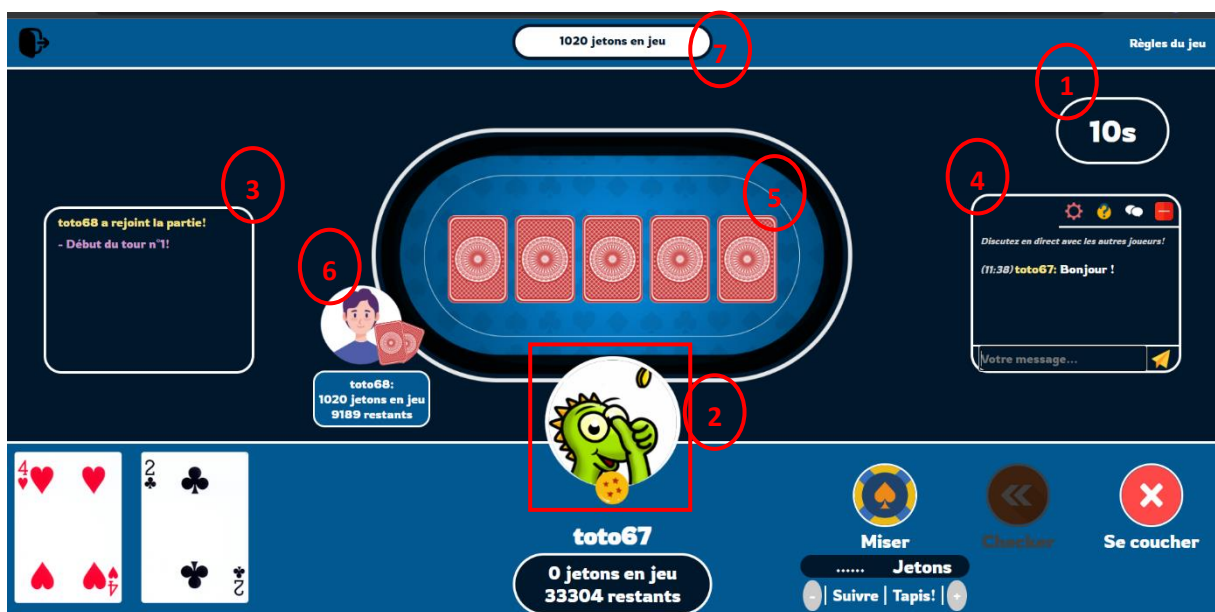
Les trois boutons présents dans le cadre (3) sont les trois actions disponibles pour votre joueur : Miser, checker, se coucher. L'utilisation de ces boutons sera détaillée dans la partie ci-dessous.



# Comment jouer ?

Pour qu'une partie commence, un joueur doit rejoindre votre table, ou vous devez rejoindre la table d'un joueur en attente de joueurs. Si vous rejoignez une table dont une partie est déjà en cours, vous serez spectateur, jusqu'à la fin de celle-ci.

Voici l'interface affichée lorsque la partie démarre :



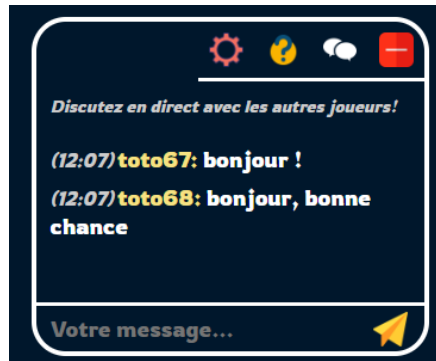
Vous pouvez désormais visualiser le rôle qui vous a été attribué (l'insolvable dans cet exemple). Lorsque c'est à votre tour de jouer, le chronomètre (1) est enclenché, et l'image de votre rôle (2) est mise en valeur. Vous devez donc effectuer votre action durant un temps imparti. La boule de cristal est également illuminée si vous pouvez utiliser votre pouvoir. Cependant, il n'est utilisable qu'une seule fois par partie. Après son utilisation, la boule de cristal apparaîtra grisée.

Sur la partie gauche de l'interface (3) est affichée une fenêtre qui affiche dynamiquement le déroulement du jeu (actions des joueurs, changement de tour, ...).

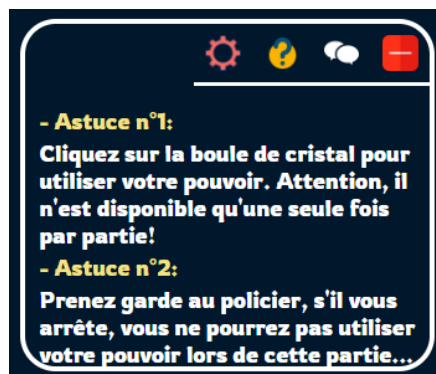


Sur la partie droite de l'interface (4) une fenêtre contenant plusieurs onglets vous propose :

- un onglet chat (pour discuter en direct avec les autres joueurs) :



- un onglet d'astuces (utile pour les débutants) :



- un onglet paramètres (pour changer le volume du jeu et changer la langue) :



Si cette fenêtre vous dérange, vous pouvez la réduire à tout moment en cliquant sur l'icône rouge la plus à droite.

Ensuite, vous pouvez observer cinq cartes placées faces cachées situées sur la table (5). Elles constituent les cartes « ouvertes » et seront retournées au fur et à mesure du déroulement de la partie.

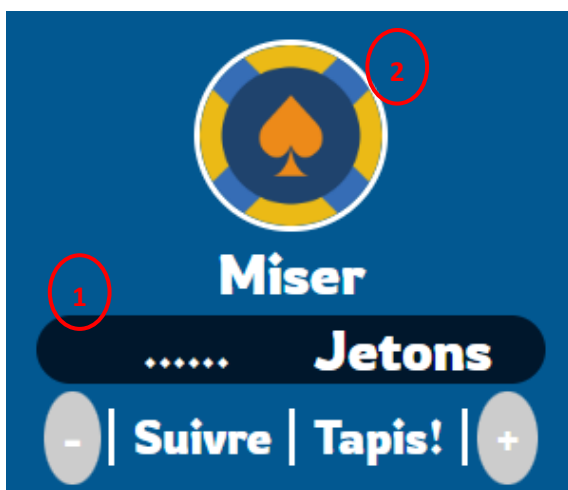
Autour de cette table, sont placés les joueurs actuellement en jeu (6). La photo du joueur s'illuminera lorsque ce sera à son tour de jouer. Pour chaque joueur est affiché son nombre de jetons pour le tour actuel, ainsi que son nombre de jetons restants.

Le nombre de total de jetons en jeu est affiché en haut de l'interface (7), et correspond au montant total de jetons que le gagnant remportera à la fin de la partie.

## - Action miser

Lorsque c'est à votre tour de jouer, trois choix s'offrent à vous : miser, checker, se coucher.

Si vous choisissez de miser, vous interagissez avec les boutons ci-dessous :



Lors de la mise, vous mettez en jeu le nombre de jetons que vous avez renseigné dans le champ de saisie (1). Si vous souhaitez suivre (miser le même montant que le joueur précédent), ou faire tapis (miser tous vos jetons), vous pouvez cliquer sur les deux boutons associés. Ils prérempliront le champ de saisie. Une fois le champ de saisie rempli, cliquez sur le bouton Miser (2) pour mettre les jetons en jeu.

## - Action checker

L'autre action disponible, « checker » se situe à droite du bouton miser :



Si aucune mise n'a été effectuée, vous pouvez choisir de « checker » et ne pas miser de jetons. Cependant, vous ne pouvez pas checker si des joueurs ont misé des jetons avant vous.

## - Action Se coucher

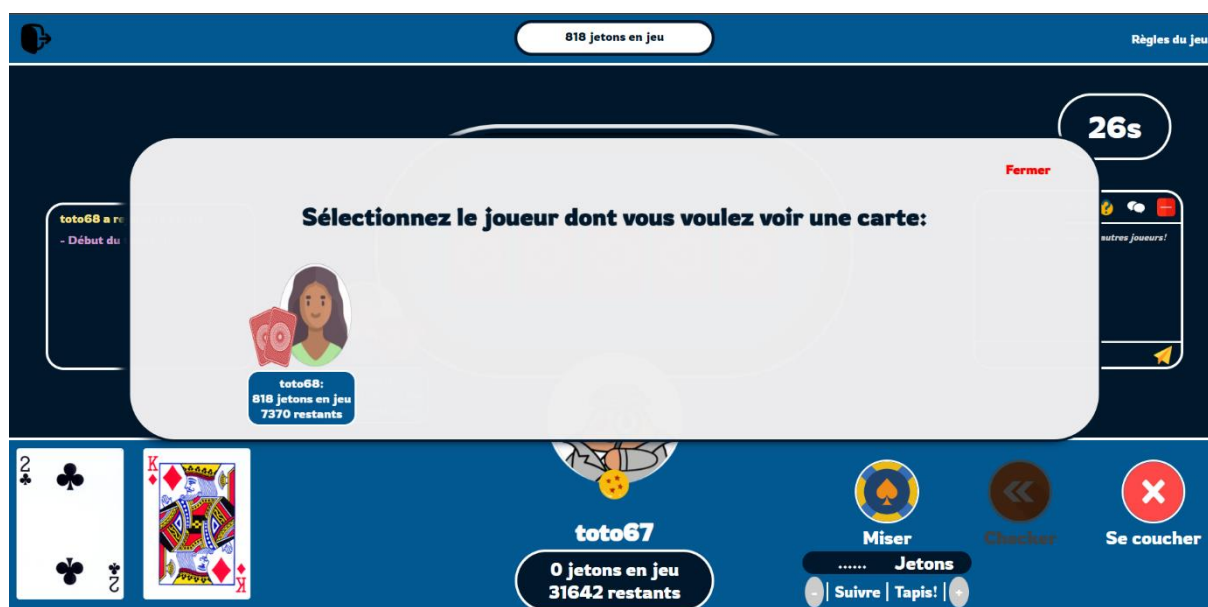
Il peut arriver lors d'une partie que votre main ne vous convienne pas. Il est alors possible d'abandonner la partie actuelle et perdre le nombre de jetons en jeu :



Pour se coucher vous cliquez alors sur le bouton correspondant. Attention, cette action est irréversible.

## - Pouvoir des rôles

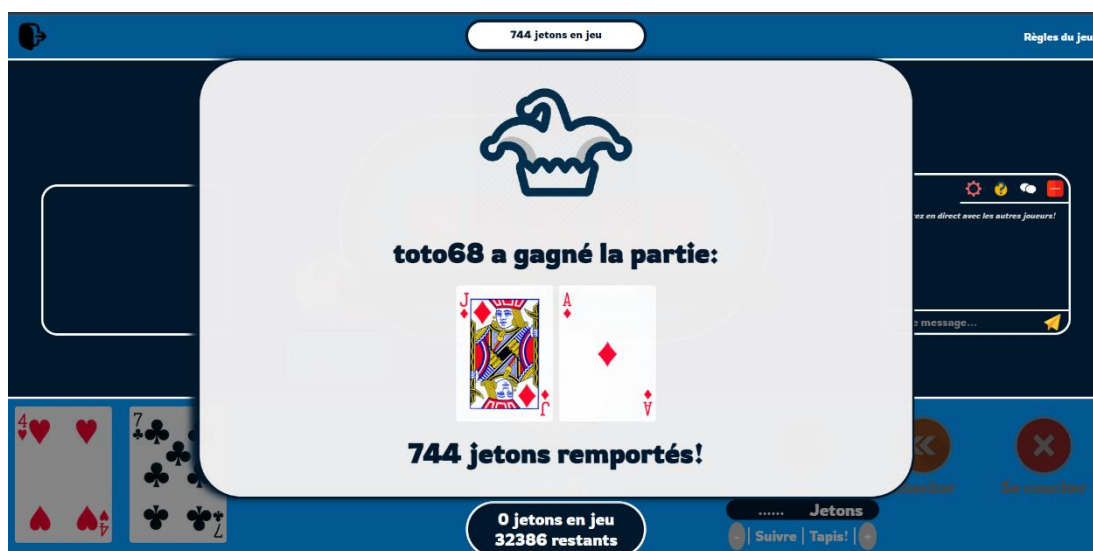
Comme énoncé précédemment, notre jeu de poker intègre des rôles avec des pouvoirs spécifiques. Lors de votre tour, vous pouvez utiliser ce pouvoir en cliquant sur la boule de cristal. Ensuite, selon le pouvoir, un message apparaîtra pour vous demander confirmation, ou pour choisir une victime de votre pouvoir. Par exemple pour « l'infiltré », voici la fenêtre qui vous permet de choisir le joueur dont vous voulez voir une carte :



Vous pouvez aussi changer d'avis et décider de ne pas utiliser votre pouvoir en cliquant sur « fermer ». Si au contraire vous utilisez le pouvoir, celui-ci n'est plus disponible, et vous devez attendre la prochaine partie pour en obtenir un nouveau.

## - Fin d'une partie

Une fois le cinquième tour achevé, ou que tous les joueurs se sont couchés et ne laissant qu'un seul joueur « actif », la partie se termine. Le gagnant, ses cartes, ainsi que le montant remporté est affiché :



Ensuite, vous pouvez choisir de rejouer ou non une partie. Si vous souhaitez rejouer cliquez sur le bouton « prêt » durant le temps imparti. Si vous n'effectuez aucune action durant le temps imparti, vous serez redirigé vers le menu principal :



Pour quitter le jeu et revenir au menu principal, vous pouvez soit attendre la fin du compteur, ou soit directement cliquer sur la porte de sortie en haut à gauche (1).

# Rappel des règles du Poker

Le poker est une famille de jeux de cartes comprenant de nombreuses formules et variantes. Il se pratique à plusieurs joueurs avec un jeu généralement de cinquante-deux cartes et des jetons représentant les sommes mises. Les séquences de jeu alternent distribution de cartes et tours d'enchères.

Les règles de Poker Gang ne sont pas tout à fait identiques à celles d'un poker traditionnel, nous avons décidé de revisiter certaines parties afin de construire une variante. Notre jeu implémente des rôles pour chaque joueur, faisant référence à des membres d'un « gang ».

Ces règles sont disponibles sur notre site depuis la page « Règles du jeu », ou directement accessibles sur l'interface en cliquant sur le bouton « Règles du jeu ».

## - Les points essentiels

- Deux cartes, ne pouvant être vues que par le joueur qui les reçoit, sont distribuées à chaque joueur.
- Au début de la partie, cinq cartes sont présentes sur la table. Lors du début du second tour trois cartes sont révélées d'un coup, puis une quatrième, puis une cinquième – qui peuvent être utilisées par tous les joueurs pour former la meilleure main à cinq cartes possibles.
- Les joueurs misent chacun leur tour avant et après la distribution de chaque carte. Pour rester dans la main et voir la prochaine carte, tous les joueurs doivent avoir placé la même montant de jetons dans le pot.
- La meilleure main de poker remporte le pot.
- 2 joueurs minimum et 6 joueurs maximum.

Le premier tour commence toujours par une mise automatique de la personne (First Shooter) qui se trouve à gauche du croupier (appelé « Dealer » dans Poker Gang) qui correspondra à 10 pourcents du joueur le moins riche. Par la suite le « First Shooter » change dans le sens des aiguilles d'une montre.

## - Actions disponibles pour chaque joueur

- Se coucher : abandonne le tour en perdant sa mise.
- Checker : si personne n'a misé quoi que ce soit, un joueur peut alors checker et ne pas miser de jetons.
- Miser : miser davantage de jetons.
- Relancer : suivre la mise précédente.

## - Déroulement d'une partie

- Premier tour : aucune carte n'est dévoilée, la mise continue jusqu'à que tous les joueurs 'check'.
- Deuxième tour : trois cartes sont dévoilées par le croupier, le jeu continue de manière classique de droite vers la gauche.
- Troisième tour : une quatrième carte est dévoilée, le jeu continue de manière classique de la droite vers la gauche.
- Quatrième tour : la dernière carte est dévoilée, le jeu continue de manière classique de la droite vers la gauche.
- Tour tapis : si dans un tour chaque joueur non couché effectue un tapis, les cinq cartes sont alors directement dévoilées.
- Tour couché : si tous les joueurs se couchent alors la partie est terminée.

## - Le classement des mains

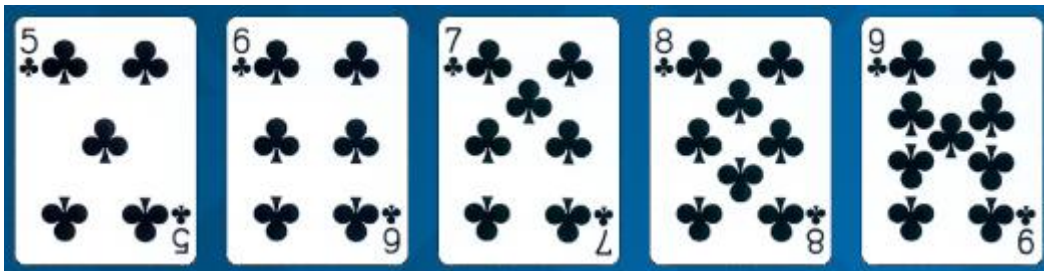
- **Quinte Flush Royale :**



La plus forte main possible du poker. Elle est composée de : As, Roi, Dame, Valet, 10, tous de la même couleur (pique, carreau, coeur ou trèfle). Si deux joueurs ont une quinte flush royale, ils se partageront le pot.

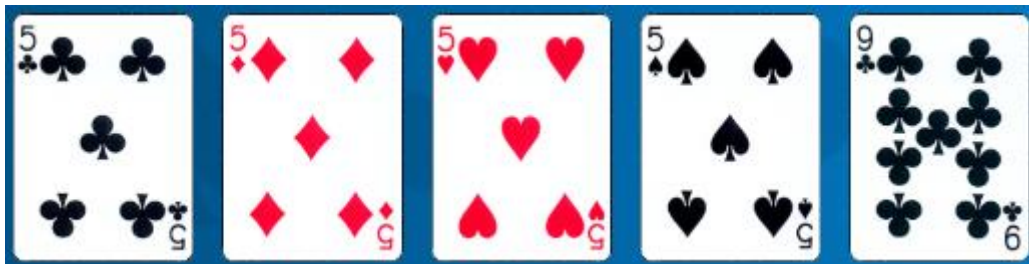


- **Quinte Flush :**



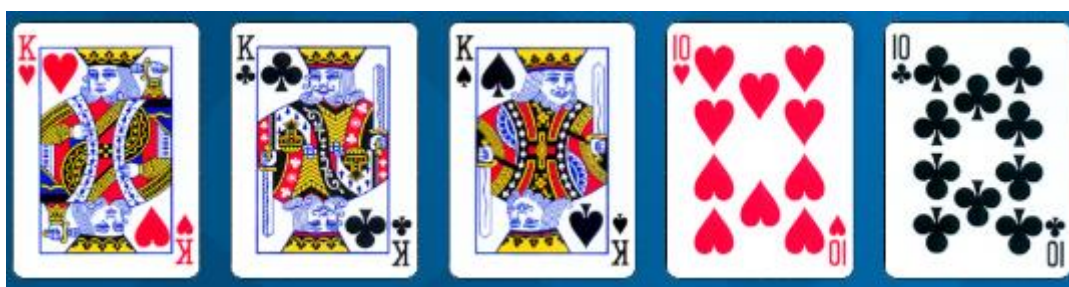
Une quinte flush est similaire à la quinte flush royale. Il s'agit d'une suite combinée à une couleur, mais sans l'As comme plus haute carte. Par exemple : 9, 8, 7, 6 et 5, tous d'une même couleur. Lorsque deux joueurs ont une quinte flush, le joueur qui a la carte la plus haute de la suite l'emporte. Lorsque les deux mains sont identiques, le pot est divisé entre les deux joueurs.

- **Carre :**



Un carré est une main qui contient quatre cartes d'un même rang comme quatre As ou quatre Valets. Lorsque deux joueurs ont un carré, celui qui a le plus haut l'emporte. Si les deux joueurs ont le même carré, le pot est remis à celui qui a la cinquième carte la plus haute, appelée aussi acolyte.

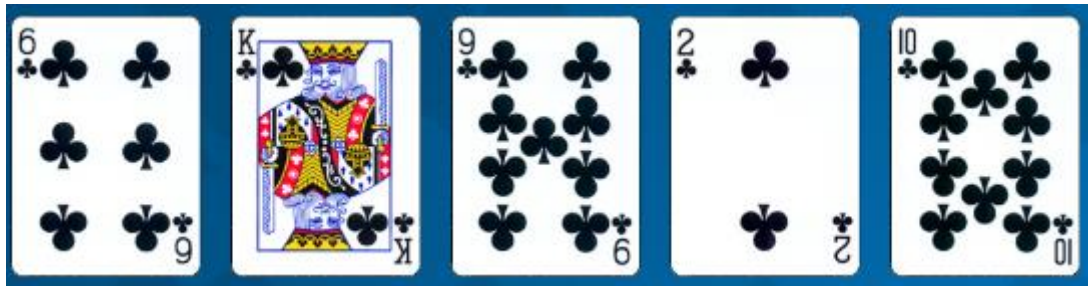
- **Full :**



Trois cartes d'un même rang combinées à deux autres d'un même rang. Exemples de full : trois Rois et deux 10, ou trois 4 et deux As. Lorsque deux joueurs ont un full, celui qui détient les trois cartes du même rang les plus hautes gagne. Dans les deux exemples proposés auparavant, le joueur qui a les trois Rois gagne.

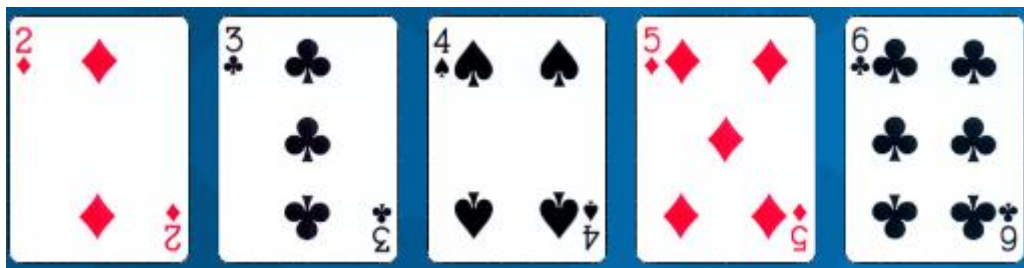


- **Couleur :**



Une couleur est une main qui contient cinq cartes de même couleur : cinq piques, cinq trèfles, cinq carreaux ou cinq cœurs. Lorsque deux joueurs ou plus ont une couleur, celui qui a la carte la plus haute remporte la main. Si deux mains ont la même carte la plus haute, la seconde carte la plus haute déterminera le gagnant, et ainsi de suite.

- **Quinte :**



Cinq cartes qui se suivent numériquement et forment une suite, comme 6, 5, 4, 3 et 2. Lorsque deux joueurs ou plus ont une quinte, celui qui a la carte la plus haute l'emporte. Si deux joueurs ont la même carte la plus haute, ils partageront le pot. L'As peut jouer comme la plus haute carte mais aussi comme la plus faible. Par exemple : As, Roi, Dame, Valet, 10 ou As, 2, 3, 4, 5. L'As est la seule carte qui peut s'utiliser de cette façon.

- **Brelan :**



Trois cartes de même valeur, comme trois Valets ou trois 8. Lorsque deux joueurs ont un brelan, celui qui a le brelan dont la valeur est la plus élevée, l'emporte. Si deux joueurs ont le même brelan, le joueur qui a la quatrième carte la plus haute l'emporte.

- **Deux paires :**



Une main qui consiste à avoir deux paires, comme deux 10 et deux 6. Si deux joueurs ont deux paires, celui avec la paire la plus haute l'emporte. Si les deux joueurs ont la même paire, celui avec la seconde paire la plus haute l'emporte. Si les deux paires sont identiques pour les deux joueurs, celui dont l'acolyte est le plus haut l'emporte.

- **Une paire :**



Main d'une seule paire. C'est-à-dire deux cartes de même valeur, comme deux As ou deux Valets, avec trois autres cartes qui ne forment aucune autre combinaison. Lorsque deux joueurs ont une paire, celui qui a la plus haute l'emporte ; s'ils ont tous les deux la même paire, celui qui détient la carte la plus haute l'emporte.

- **Hauteur :**



Une main qui ne présente aucune des combinaisons mentionnées ci-dessus est appelée une main à carte la plus haute. Lorsque deux joueurs ont tous les deux une carte, la plus haute l'emporte. Si la plus haute carte est la même pour les deux, c'est la seconde carte la plus haute qui détermine le gagnant, et ainsi de suite.