

TEENAGE QUEEN

Au début de la partie, chaque joueur dispose de 100 jetons. La première mise (obligatoire) est de 5 jetons. Puis 5 cartes sont distribuées. Les enchères peuvent alors commencer (BET).

I - COMMANDES

Déplacez le curseur (touches fléchées) sur les options, validez avec la barre d'espacement. Vous pouvez aussi utiliser les touches de fonction F1 à F3 ou les touches du pavé numérique 1 à 3 (elles correspondent aux options de l'écran de gauche à droite). A la souris : cliquez sur les options avec le bouton gauche de la souris.

STAY : passer la main

RAISE : relancer les enchères

BET : démarrer les enchères

DROP : abandon

CALL : égaliser les enchères pour : changer ses cartes (1er tour de table), voir le jeu adverse (2ème tour de table).

CHANGER LES CARTES

Sélectionner les cartes à changer soit en déplaçant le curseur et en validant avec la barre d'espacement (réappuyez sur ESPACE pour annuler) soit en utilisant les touche 1 à 5 du pavé numérique (ou F1 à F5) (réappuyez pour annuler). Appuyez sur RETURN pour valider ce choix. Pour voir votre adversaire en entier, appuyez sur la touche ESC (sur Amstrad).

VALEUR DES CARTES

L'ordre de valeur est 7, 8, 9, 10, V, D, R, A. Il n'existe pas de hiérarchie des couleurs.

L'ordre de valeur des combinaisons est :

1. La paire deux cartes de la même valeur
2. La double paire deux paires de valeurs différentes
3. Le brelan trois cartes de la même valeur
4. La quinte cinq cartes qui se suivent de couleurs différentes
5. La couleur ou flush cinq cartes de la même couleur
6. Le full un brelan et une paire
7. Le carré, ou poker quatre cartes de la même valeur
8. La quinte flush cinq cartes de la même couleur dont les valeurs se suivent.

II - REGLES DU JEU

Au début du jeu, avant la distribution des cartes, une première mise de 5 jetons est obligatoire. Le programme vous la décompte automatiquement. 5 cartes sont distribuées à chacun des joueurs, lesquels démarrent le jeu à tour de rôle. Celui qui a la main peut ouvrir les enchères (BET) ou laisser l'initiative à son adversaire (STAY). Dans le premier cas, il avance au pot une somme de 5 à 25 jetons.

Son adversaire peut abandonner tout de suite (DROP). Il peut également surenchérir (RAISE) ou égaliser la mise pour demander un changement de cartes (CALL). Le changement de cartes donne une indication du jeu adverse. Si votre adversaire change deux cartes, cela peut vouloir dire qu'elle dispose d'un brelan par exemple. Mais elle peut aussi bluffer ! Les enchères reprennent ensuite. On peut de nouveau laisser l'initiative à l'autre (STAY) ou relancer tout de go (BET).

Trois suites sont alors envisageables :

- Abandon (DROP) si l'on sent que le risque est trop grand ou si l'on dispose vraiment d'un jeu minable.
- Suivi pour voir (CALL) : on égalise les enchères et on compare les jeux pour savoir qui l'emporte.
- Relance (RAISE) pour faire monter les enchères et donner du piment au jeu. Le bluff intervient pour pousser l'autre joueur à se dévoiler sans montrer son propre jeu et ainsi faire croire qu'on est le plus fort.

CAS PARTICULIERS

- Si les deux joueurs passent la main (STAY) après la 1ère distribution de cartes, le coup est annulé et les enchères restent au pot.
- Si les deux joueurs passent la main (STAY) après la deuxième distribution, les jeux sont abaissés et comparés afin de voir le gagnant.