

Exemple	Combinaison	Explication
	Quinte Royal (Royal Flush)	10-J-Q-K-A de la même couleur (pique, cœur, carreau ou trèfle)
	Quinte Flush (Straight Flush)	5 cartes de la même couleur et qui se suivent
	Carré (Four of a kind)	4 cartes de même rang
	Full House	3 cartes de même rang + 2 cartes de même rang
	Quinte (Flush)	5 cartes de la même couleur
	Suite (Straight)	5 cartes qui se suivent en rang
	Tierce (Three of a kind)	3 cartes de même rang
	Deux Paires (Two Pair)	2 cartes de même rang + 2 cartes de même rang
	Paire (One Pair)	2 cartes de même rang
	Carte Haute (High Card)	La carte du plus haut rang (de vos 2 propres cartes)

En présence de combinaisons égales, la combinaison gagnante est celle avec la carte de rang le plus élevé (ex : Quinte Flush 9-10-V-D-R est supérieur à Quinte Flush 3-4-5-6-7). En présence de cartes égales, c'est la combinaison avec la carte annexe la plus haute qui gagne (ex : 10-10-A gagne de 10-10-D). L'As (A) peut être utilisé comme carte la plus haute ou la plus basse.

Joueur perdant a encore...	Un joueur perdant...
5, 4, 3, 2, 1 ou 0 jeton(s) strip	... se strippe lui-même, ou est strippé(e) jusqu'à ce qu'il reste 5, 4, 3, 2, 1 ou 0 pièce(s) vestimentaire(s), le gagnant décide comment et par qui.
3 jetons caresse	... se caresse lui/elle-même (pas les parties intimes).
2 jetons caresse	... se caresse lui/elle-même (surtout les parties intimes).
1 jeton caresse	... caresse un autre joueur (pas les parties intimes), le gagnant décide qui.
0 jetons caresse	... caresse un autre joueur (surtout les parties intimes), le gagnant décide qui.
3 jetons excite	... excite un autre joueur par un baiser sur la bouche, le gagnant décide qui.
2 jetons excite	... excite un autre joueur avec la bouche ou avec la langue (pas les parties intimes), le gagnant décide qui.
1 jeton excite	... excite un autre joueur par un baiser intime avec la langue, le gagnant décide qui.
0 jetons excite	... excite un autre joueur oralement (lécher, fellation ou cunnilingus), le gagnant décide qui.
0 jetons extase	... exécute la position Kama Sutra choisie, le gagnant décide quelle position et avec qui.

1072-4 (FR)

## Introduction

**Kama Poker** est basé sur la célèbre variante du jeu de poker **Texas hold 'em Limit Poker**. Les règles en ont été modifiées afin de rendre **Kama Poker** encore plus attrayant (par exemple, il y a bien un petit blind, mais pas de grand blind). Car bien entendu, chaque joueur est libre d'indiquer aux autres ses limites, avant ou pendant le jeu.

## Cartes et jetons

Le jeu contient 52 cartes à jouer et 48 jetons (20 x strip, 12 x caresse, 12 x excite et 4 x extase). Chaque joueur reçoit au préalable 5 jetons strip, 3 jetons caresse, 3 jetons excite et 1 jeton extase.

## Le jeu Kama Poker

Il y a quatre phases de jeu : la phase strip, la phase caresse, la phase excite et la phase extase. Dans chaque phase, on joue jusqu'à ce que tous les jetons correspondant à la phase en cours soient épuisés. Une phase de jeu peut donc comporter plusieurs 'mains'. Pour chaque 'main' il y a un gagnant ; ce gagnant conserve ses jetons misés. Les jetons misés des perdants vont à la banque (en l'occurrence, ces jetons sont remis dans la boîte de jeu). Les jetons restants déterminent alors l'action.

## La 'main'

- Un joueur est choisi au hasard pour être donneur et bat toutes les cartes.
- Attention : le donneur est lui-même joueur. Le donneur change à chaque nouvelle 'main' (dans le sens des aiguilles d'une montre).
- Seul le joueur à la gauche du donneur (petit blind) mise un jeton de la phase de jeu correspondante (exemple : dans la phase strip, on ne joue qu'avec des jetons strip). Si un joueur n'a plus de jetons (de la phase en cours), il/elle ne participe pas à cette 'main'.
- Le donneur sert à chaque joueur 2 cartes fermées. Les joueurs ne regardent que leurs propres cartes.
- La première mise commence avec le joueur à la gauche du petit blind, et chaque joueur peut :
  - se **coucher** (fold), en l'occurrence il/elle pose ses cartes de côté (les autres joueurs n'ont pas le droit de les voir) ; ses jetons éventuellement misés vont à la banque.
  - suivre** (call), en l'occurrence il/elle reste dans le jeu en portant sa mise à égalité avec la mise la plus haute de la table.
  - relancer** (raise), en l'occurrence il/elle augmente sa mise d'1 jeton maximum et maintenant la mise la plus élevée. Les autres joueurs doivent tous décider à nouveau s'ils/elles se couchent, suivent ou relancent, à commencer par le joueur qui se trouve à la gauche du 'relanceur'. Les joueurs ne peuvent relancer qu'une fois par mise.
 Un joueur peut donc se coucher lors de la première mise sans perdre un jeton. Pour cette 'main' (et donc pour l'action), ce joueur est perdant. Si pendant 'la mise', un joueur n'a pas suffisamment de jetons pour suivre, il/elle peut quand même continuer à jouer avec ses jetons déjà misés.
- Le donneur prend maintenant la carte du dessus du jeu et la met, fermée, de côté (le 'burn') et retourne trois Cartes de Communauté qu'il pose sur la table côte à côte (faces découvertes) (le 'flop').
- La deuxième mise commence avec le premier joueur actif (qui n'a pas encore passé) à gauche du donneur. Les joueurs peuvent de nouveau, se coucher (fold), suivre (call) ou relancer (raise).
- Le donneur prend à nouveau la carte du dessus du jeu et la met, fermée, de côté, retourne la quatrième Carte de Communauté et la pose, ouverte, sur la table à côté des trois autres, (le 'turn').
- La troisième mise se déroule comme la deuxième.
- Le donneur prend la carte du dessus du jeu, la met, fermée, de côté, retourne la cinquième Carte de Communauté et la pose, ouverte, sur la table à côté des quatre autres (le 'river').
- La quatrième mise se déroule comme la deuxième.
- Lorsque tous les joueurs actifs ont misé (dans la quatrième mise), ils retournent leurs deux propres cartes (le 'showdown'). Le gagnant est celui qui peut poser la plus haute combinaison de cinq cartes avec ses deux cartes et les cinq Cartes de Communauté. Voir toutes les combinaisons de poker au verso de ces règles du jeu.
- Le nombre de jetons qui restent à un perdant après la 'main' jouée détermine l'action. Après la/les action(s), on joue une nouvelle 'main'. Ce jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur ayant encore des jetons (de la phase en cours). Ce joueur remet ses jetons à la banque et le jeu passe alors à la phase suivante, à laquelle tous les joueurs participent de nouveau.



# KamaPoker

## Règles du jeu

**Avertissement** • 'Kama Poker' est un jeu érotique excitant qui se joue entre deux ou plusieurs personnes adultes. Le jeu n'est pas fait pour inciter quelqu'un à faire des choses qu'il ou elle ne veut pas faire. **Se respecter, c'est aussi respecter les limites de l'autre.** Les joueurs participent volontairement au jeu et assument la responsabilité de leur participation. Les auteurs et l'éditeur du jeu rejettent toute responsabilité pour des dommages qui seraient causés immédiatement ou postérieurement, directement ou indirectement, par des informations ou des missions contenues dans ce jeu.

### Action(s) Strip : qui strippe qui après une 'main' jouée ?

- Lorsqu'un perdant d'une 'main' n'ont pas le droit de porter plus de pièces vestimentaires que le nombre de jetons strip qu'il leur reste. Le gagnant de la 'main' décide comment et par qui les vêtements du/des perdant(s) sont enlevés et le gagnant peut aussi participer. Dès qu'il ne reste plus qu'un joueur avec un ou des jetons strip, ce joueur est le gagnant de la phase strip et il/elle peut choisir de se déshabiller ou de se faire déshabiller par un ou plusieurs joueurs. Il/elle remet le(s) jeton(s) strip restants à la banque. Tous les joueurs vont maintenant jouer la phase caresse nu(e)s.

### Action(s) Caresse : qui caresse qui après une 'main' jouée ?

- Lorsqu'un perdant d'une 'main' a encore 3 jetons caresse, ce joueur se caresse lui/elle-même sans toucher ses parties intimes. Le gagnant peut décider où la caresse se fait.
- Lorsqu'un perdant d'une 'main' a encore 2 jetons caresse, ce joueur se caresse lui/elle-même en insistant sur les parties intimes.
- Lorsqu'un perdant d'une 'main' a encore 1 jeton caresse, le gagnant décide qui va être caressé(e) par ce joueur. Les parties intimes ne peuvent pas (encore) être caressées.
- Lorsqu'un perdant d'une 'main' n'a plus aucun jeton caresse, le gagnant décide qui va être caressé(e) par ce joueur, l'accent étant mis sur les parties intimes.

### Action(s) Excite : qui excite qui après une 'main' jouée ?

- Lorsqu'un perdant d'une 'main' a encore 3 jetons excite, le gagnant décide qui va être embrassé(e) sur la bouche par ce joueur.
- Lorsqu'un perdant d'une 'main' a encore 2 jetons excite, le gagnant décide qui ce joueur va exciter avec la bouche ou la langue. Les parties intimes sont toutefois encore terrain interdit.
- Lorsqu'un perdant d'une 'main' a encore un jeton excite, le gagnant décide qui ce joueur va exciter par un baiser intime avec la langue.
- Lorsqu'un perdant d'une 'main' n'a plus aucun jeton excite, le gagnant décide qui ce joueur va exciter intimement avec sa bouche (lécher, fellation ou cunnilingus).

### Action(s) Extase : pour qui est l'extase ?

- Etant donné que chacun n'a qu'un seul jeton extase, les 5 Cartes de Communauté sont immédiatement retournées, suivies de dévoilement (jeu one-shot).
- Le gagnant choisit une des cartes de sa 'main' gagnante et décide qui va exécuter avec qui la position représentée. Bien entendu, le gagnant peut se désigner lui/elle-même.

Voir toutes les 'actions' au verso de ces règles du jeu.

## Variantes

Il y a toutes sortes de variantes et de modifications imaginables pour ces règles du jeu. Utilisez votre imagination et soyez créatifs. Vous trouverez plus d'information du jeu sur le site [www.teaseandplease.eu](http://www.teaseandplease.eu).