

RÈGLES DE JEU

FLUSHES GONE WILD™

L'OBJECTIF DU JEU

À chaque partie, le joueur doit tenter d'obtenir une main ayant plus de cartes de même couleur (sorte) que celle du croupier en se servant de ses cinq cartes individuelles et des deux cartes communes.

LES CARTES

Le **Flushes Gone Wild™** se joue avec un paquet de 52 cartes. La valeur des cartes dans l'ordre décroissant est l'as, le roi, la dame, le valet, le 10, le 9, le 8, le 7, le 6, le 5, le 4, le 3 et le 2. Le 2 peut cependant être une frime qui prend la couleur (sorte) qui avantage le plus son détenteur et a la valeur la plus élevée possible sans être celle d'une carte qui forme déjà cette couleur (sorte).

LES MISES

Le nombre maximal de joueurs à une table de **Flushes Gone Wild™**, qu'ils soient assis ou debout, correspond au nombre d'emplacements de mise sur le tapis.

À l'aide de jetons de valeur achetés en casino, le joueur doit effectuer une mise initiale et une mise à l'aveuglette d'un montant égal.

Les mises doivent respecter les limites minimale et maximale indiquées à la table et doivent être déposées aux emplacements prévus à cet effet avant que la première main commence à être distribuée. Aucune mise ne peut être faite, modifiée ni retirée par la suite, sous réserve des options du joueur.

LA DONNE

Le croupier distribue cinq cartes, faces cachées, au centre de la table. Il distribue ensuite cinq cartes, faces cachées, à chacun des joueurs à tour de rôle, puis s'en donne cinq aussi, faces cachées.

Les joueurs ne peuvent pas se montrer leurs cartes ni se consulter.

LES OPTIONS

Après avoir reçu ses cartes, le joueur a le choix de relancer en ajoutant une mise d'un montant équivalent au double de sa mise initiale ou d'abandonner. Si le joueur décide d'abandonner, il perd sa mise initiale et sa mise à l'aveuglette, et n'a pas à dévoiler ses cartes aux autres.

Lorsque tous les joueurs ont fait leur choix, le croupier retire trois des cinq cartes placées au centre de la table et dévoile les deux cartes restantes, soit les cartes communes, ainsi que ses cinq cartes individuelles.

Le croupier et chaque joueur qui n'a pas abandonné composent la main ayant le plus de cartes de même couleur (sorte) possible en se servant de ses cinq cartes individuelles et des deux cartes communes.

Avant que sa main ne soit dévoilée par le croupier, un joueur peut décider d'abandonner. Dans un tel cas, ce joueur perd ses mises et n'a pas à dévoiler ses cartes aux autres.

Le croupier dévoile ensuite les cinq cartes de chaque joueur qui n'a pas abandonné et compare la valeur de leurs mains à la sienne.

LES COULEURS

La valeur des mains au **Flushes Gone Wild™** est déterminée par le nombre de cartes étant de la même couleur (sorte). Il y a quatre couleurs (sortes) différentes : cœur, carreau, pique et trèfle. Lorsque la main du joueur comporte plus de cartes de même couleur (sorte) que celle du croupier, le joueur l'emporte.

Lorsque la main du croupier comporte le même nombre de cartes de même couleur (sorte) que celle du joueur, la main gagnante est celle qui comporte la carte ayant la valeur la plus élevée parmi les cartes de cette couleur (sorte). Si cette carte est de même valeur pour le croupier et le joueur, c'est la prochaine carte ayant la valeur la plus élevée parmi les cartes de cette couleur (sorte) qui déterminera la main gagnante et ainsi de suite. Dans le cas où toutes les cartes de même couleur (sorte) du croupier et du joueur sont de même valeur, ces mains sont considérées comme identiques.

LES PAIEMENTS

- a) Si la main du joueur est d'une valeur supérieure à celle du croupier, la mise initiale et la mise de relance sont gagnantes et payées 1 à 1. Le cas échéant, la mise à l'aveuglette est également gagnante si la différence entre le nombre de cartes de même couleur (sorte) que comporte la main du joueur et le nombre de cartes de même couleur (sorte) de la main du croupier est de deux cartes ou plus. Elle est alors payée selon le tableau de paiement suivant. Autrement, elle est nulle.

TABLEAU DE PAIEMENT DE LA MISE À L'AVEUGLETTE*

5 CARTES OU PLUS	200 à 1
4 CARTES	25 à 1
3 CARTES	5 à 1
2 CARTES	3 à 1

* Seul le paiement le plus élevé est payé pour une mise gagnante.

- b) Si la main du joueur est d'une valeur inférieure à celle du croupier, la mise initiale, la mise à l'aveuglette et la mise de relance du joueur sont perdantes;
- c) Si la main du joueur est identique à la main du croupier, la mise initiale, la mise à l'aveuglette et la mise de relance du joueur sont nulles.

LA MISE ADDITIONNELLE FLUSH RUSH

À la condition que ce soit indiqué à la table, le joueur peut, en plus de sa mise initiale ou sans faire de mise initiale, selon ce qui est permis à la table, faire une mise additionnelle Flush Rush. Cette mise doit respecter les limites minimale et maximale indiquées à la table et doit être déposée à l'emplacement prévu à cet effet avant que la première main commence à être distribuée. Elle ne peut être retirée ni modifiée par la suite. Pour cette mise, une « couleur naturelle » est une main composée de cartes de même couleur (sorte) qui ne contient aucune frime. Un seul 2 peut faire partie d'une « couleur naturelle » et il doit réellement être de cette couleur (sorte). Une « couleur frimée » est une main composée de cartes de même couleur (sorte) qui contient un ou plusieurs 2 de n'importe quelle couleur (sorte). Les cartes considérées sont les cinq cartes individuelles du joueur et les deux cartes communes. Une mise additionnelle Flush Rush est gagnante si la main du joueur est une « couleur naturelle » composée de quatre cartes ou plus, ou une « couleur frimée » composée de cinq cartes ou plus, sans égard à la valeur de la main du croupier, et ce, même si le joueur a abandonné sa mise initiale. Autrement, elle est perdante. Une mise additionnelle Flush Rush gagnante est payée selon le tableau de paiement suivant :

TABLEAU DE PAIEMENT DE LA MISE ADDITIONNELLE FLUSH RUSH

<i>Nombre de cartes de la même couleur (sorte) et type de main</i>	<i>Paie ment*</i>
Couleur naturelle de 7 cartes	250 à 1
Couleur frimée de 7 cartes	100 à 1
Couleur naturelle de 6 cartes	50 à 1
Couleur frimée de 6 cartes	10 à 1
Couleur naturelle de 5 cartes	6 à 1
Couleur frimée de 5 cartes	3 à 1
Couleur naturelle de 4 cartes	1 à 1

* Seul le paiement le plus élevé est payé pour une mise gagnante. Une seule couleur (sorte) est considérée pour le paiement.