

# POKER *junior*



CLASSIC  
BY DJECO

7 YEARS  
7-99



## D Spielregeln



7 - 99 Jahre



2 - 4



15 min.

### Inhalt:

80 „Schatz“-Spielmarken, 24 Karten,  
1 Sprecher-Spielmarke.

**Ziel des Spiels:** In 4 Runden die meisten  
„Schatz“-Spielmarken gewinnen.

### Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält 20 „Schatz“-Spielmarken.

Ein Spiel besteht aus 4 Runden.

Innerhalb jeder Spielrunde gibt es wiederum so viele „Setzrunden“ wie Spieler.

### Zu Beginn jeder Runde:

Die Karten werden gemischt.

Der älteste Spieler ist der Geber: Er teilt 4 Karten an jeden Spieler aus und dreht eine Karte um, die er in die Mitte der Spieler legt.

**Hinweis:** In den folgenden Runden geht die Rolle des Gebers im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler über.

Alle Spieler legen eine „Schatz“-Spielmarke in die Tischmitte.

Der Spieler links vom Geber erhält die Sprecher-Spielmarke.

Bevor sie ihre Einsätze machen, können die Spieler 1 oder 2 Karte(n) aus ihrer Hand austauschen, um eine bessere Kombination zu erhalten. Dabei berücksichtigen sie die aufgedeckte Karte in der Tischmitte.

Die Karte 1 ist die schwächste, die Karte 6 die stärkste.



Die Reihenfolge der Kombinationen von der schwächsten bis zur stärksten:

**1. Paar:** 2 Karten mit demselben Wert.



**2. Zwei Paare:** 2 Paare.



**3. Drilling:** 3 Karten mit demselben Wert.



**4. Full House:** ein Drilling + ein Paar.



**5. Vierling:** 4 Karten mit demselben Wert.



Haben mehrere Spieler die gleiche Kombination, wird der Wert der Karten berücksichtigt. Die Gewinnkombination ist diejenige, die mit den Karten mit dem höchsten Wert gebildet wird.

Der erste Spieler (der Spieler mit der Sprecher-Spielmarke ) kann:

**1- aussteigen:** Er legt seine 4 Karten verdeckt vor sich ab. Er nimmt nicht mehr an der laufenden Runde teil.

**2- 1 „Schatz“-Spielmarke setzen.**

**3- 2 „Schatz“-Spielmarken setzen:** In diesem Fall legt er eine seiner Karten offen vor sich ab.

---

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Er kann:

**1- aussteigen.**

**2- 1 „Schatz“-Spielmarke setzen,** wenn der vorherige Spieler ausgestiegen ist oder nur 1 „Schatz“-Spielmarke gesetzt hat.

**3- 2 „Schatz“-Spielmarken setzen.** Setzt er in dieser Setzrunde als Erster 2 „Schatz“-Spielmarken, deckt er eine seiner Karten auf.

**4- 2 „Schatz“-Spielmarken setzen,** weil der vorherige Spieler bereits 2 „Schatz“-Spielmarken gesetzt hat. Der Spieler muss den gleichen Einsatz erbringen, deckt aber keine Karte auf.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe, der dieselben Regeln befolgen muss. Und so weiter bis zum Geber.

Haben alle Spieler ein erstes Mal gewettet, geht die Sprecher-Spielmarke an den nächsten Spieler, der noch im Spiel ist. Es beginnt eine neue Setzrunde.

### Ende der Runde:

Haben alle verbleibenden Spieler die Sprecher-Spielmarke bekommen, werden die Karten der verbleibenden Spieler aufgedeckt. Der Spieler mit der besten Kombination gewinnt alle „Schatz“-Spielmarken aus der Tischmitte.

Eine neue Spielrunde beginnt.

Hat ein Spieler keine „Schatz“-Spielmarken mehr, ist er komplett ausgeschieden.

### Ende des Spiels:

Am Ende der 4 Runden gewinnt der Spieler mit den meisten „Schatz“-Spielmarken.