

# POKER D'ENFER

*Dans la série des éditeurs qui surfent sur la mode du poker pour booster leurs ventes, après ReposProd le mois dernier, ce sont les XII Singes qui s'y mettent aujourd'hui avec une adaptation au matériel exemplaire.*

La boîte de **Poker d'Enfer** annonce la couleur avec son vieux mafieux en fauteuil roulant, un fusil sur les genoux : le jeu va exploiter les clichés de l'époque où le poker avait encore une réputation sulfureuse. Whisky, gros flingues, battes de baseball, cigares et chapeaux sont bien au rendez-vous quand, la boîte ouverte, nous découvrons que le jeu propose aux joueurs de se mettre dans la peau de gangsters réunis autour d'une table de poker et jouant de tous les artifices pour l'emporter.

**Poker d'Enfer** fait penser à un **Tempête sur l'Échiquier** version poker. Les joueurs reçoivent des cartes Mises, en début de partie. Elles symbolisent un objet mis en jeu par les gangsters ou un atout, comme une bouteille de whisky, une reconnaissance de dettes, une poupée vaudou, utilisé contre ses adversaires. Ces objets permettent de modifier les règles à l'avantage de leur propriétaire. Certains empêchent des joueurs de se retirer, d'autres influencent

les mains des joueurs, d'autres encore agissent directement sur les mises des adversaires.

Le but du jeu est de récupérer un maximum de ces mises sans perdre les siennes. Pour cela, il faut gagner une partie de stud poker. Les joueurs mettent un objet en jeu, décident s'ils s'en servent ou non et la manche de poker proprement dite commence. Une idée intéressante : en tout début de partie, le donneur distribue une main de plus qu'il n'y a de joueurs. Les joueurs choisissent alors celle qu'ils préfèrent. S'agissant de stud poker (2 cartes face visible et 3 cartes cachées), il n'est pas toujours évident de savoir quelle main choisir.

## Une durée de vie limitée...

S'il est amusant de jouer avec les règles et de s'adapter aux « Mises » des autres joueurs, le vrai coeur de **Poker d'Enfer** se situe dans le poker lui-même et, paradoxalement, c'est là que le bât blesse. Un poker modulé par des cartes aux effets imprévus pourrait être amusant s'il permettait vraiment de jouer au poker. Mais avec la variante proposée par l'auteur, c'est le premier joueur qui détermine la hauteur de la mise, les autres n'ont le choix que de suivre ou de se coucher.

S'ils se couchent, ils perdent leur carte Mise. S'ils suivent, ils n'ont pas la possibilité de relancer, et donc, de bluffer. Un poker sans bluff, c'est comme un gâteau sans cerise, ça manque de saveur et le plaisir n'est pas au rendez-vous. Les joueurs s'amuse cinq minutes des effets des cartes et du travail considérable consacré à l'ambiance et au thème du jeu mais se lassent bien vite d'un jeu de cartes sur lequel ils n'ont au final pas beaucoup d'influence.

## NOTE

Auteur : Franck Plasse  
Editeur : XII Singes  
Joueurs : 3 à 5  
Âge : à partir de 12 ans  
Durée : 30 minutes  
Prix conseillé : 15 €  
Disponibilité : Boutiques spécialisées

- Les cartes et leurs illustrations d'excellente qualité.  
- Un moyen ludique de s'initier au poker.

- Pourquoi un jeu de 40 cartes ?  
- Les règles de relance empêchent de bluffer.  
- Les jetons, pas pratiques du tout.

PRIX ABONNÉS JSP : 12 €

## ...augmentée par de légers aménagements

La seule véritable option, pour garder un semblant de contrôle sur les événements, c'est la possibilité qui est offerte à chacun, une fois les « Mises » révélées, de se retirer et de garder son précieux bien pour soi. C'est dommage pour ce jeu qui permet de se détendre un peu entre deux parties « sérieuses », mais adaptez le système de mises pour revenir à un système de relances plus classique et le jeu trouvera le petit quelque chose qui lui manque pour ne pas être anecdotique.

Testé par Anaël Verdier

