

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

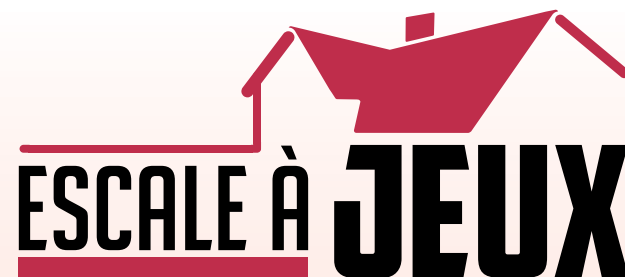
Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> — 09 72 30 41 42 — francois.haffner@gmail.com



Fin de la manche

Au terme de la troisième phase de jeu, la manche est terminée. Chacun compte ses jetons. Le gagnant de cette manche est celui qui a le plus de jetons. Mais le jeu n'est pas terminé !

La donne passe au joueur situé à la droite du donneur précédent. Il ramasse les cartes et les mélange. Chaque joueur dépose 2 jetons dans chacune des cavités du plateau et une nouvelle manche commence.

Fin du jeu

Le jeu s'arrête lorsque le nombre de manches convenues au début du jeu a été joué. Si, à l'issue d'une manche, l'un des joueurs n'a plus assez de jetons, le jeu s'arrête. Les joueurs comptent leurs jetons. Celui qui en a le plus remporte la victoire !

VARIANTE :

Chaque joueur dépose 2 jetons dans chacune des cavités du plateau. Le donneur montre l'atout et, s'il y a lieu, prend le contenu de la cavité correspondante. Puis on passe directement à la Deuxième phase puis à la Troisième phase. C'est alors que les joueurs prennent le contenu des cavités correspondant aux cartes qu'ils déposent. Le contenu des cavités correspondant aux cartes restées dans le paquet au début du jeu ou aux cartes non déposées lors de cette phase restent en place pour la manche suivante.

- Dans la deuxième phase « Enchère », on peut introduire le full : une paire et un brelan, la quinte : 5 cartes qui se suivent, le flush : toutes les cartes sont d'une même couleur et la quinte flush : toutes les cartes se suivent et sont de la même couleur. La probabilité que ces combinaisons apparaissent est faible. Les joueurs peuvent convenir de les gratifier d'un bonus d'un nombre de jetons à déterminer, par exemple : 4, 8 ou plus !

Note : au début du jeu, chaque joueur prend des jetons d'une couleur mais au fur et à mesure du déroulement du jeu, chacun reçoit des jetons de différentes couleurs et s'en sert pour miser. Cela n'a pas d'incidence sur le jeu.

Nous vous remercions d'avoir choisi un jeu Dujardin et vous invitons à découvrir ou retrouver nos autres jeux de la Série Noire : Solitaire à 37 trous avec 20 problèmes, Reversi, Dames, Echecs, Dominos avec 20 règles et 20 problèmes, Dames Chinoises, Fermez la Boîte, Mah Jong, Awélé et bien d'autres encore...

L'équipe Dujardin.

LE POQUE

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans.

Le Poque est l'amalgame de jeux de cartes très anciens. On en retrouve la trace en Allemagne avec le « Poch », en France avec un jeu apparenté au « Hoc » connu en Italie au XVIème siècle et, en Angleterre avec le « Pope Joan ».

Le Poque, très populaire au XIXème siècle, tient à la fois du Poker et du Nain Jaune. Il existe différentes versions de ce jeu qui repose sur un principe de jeu en 3 phases. Ces trois phases à rebondissements ont largement contribué au succès du Poque. En effet, celui qui n'a pas un bon jeu lors d'une phase peut espérer avoir plus de succès à la suivante.

CONTENU DU JEU

- Un plateau comportant une cavité centrale appelée « Poque » et 8 cavités sur son pourtour.
Chacune de ces 8 cavités est illustrée d'une ou de plusieurs cartes.
- Un jeu de 32 cartes
- Des jetons de mise
- 4 coupelles

*Note : Sur les cartes illustrées sur le plateau figurent les lettres K, D, B qui correspondent à leur nom en allemand **K**önig (Roi), **D**ame (Reine), **B**ubbe (Valet).*

*Elles sont représentées en « trèfle » mais **elles représentent l'atout quelle que soit sa couleur** : trèfle, carreau, cœur ou pique.*

BUT DU JEU

Etre en possession du plus grand nombre de jetons au terme d'un certain nombre de manches.

Préparation du jeu

- Les joueurs décident d'un commun accord du nombre de manches qui seront effectuées : 8 à 12 ou moins selon le temps dont ils disposent.

Le jeu s'arrête à l'issue de ce nombre de manches, sauf si, à l'issue d'une manche, un joueur n'a plus assez de jetons. Dans ce cas, le jeu s'arrête à ce moment là.

- Chaque joueur tire une carte au hasard. La plus forte désigne le donneur. Les autres joueurs se placent à droite du donneur dans l'ordre décroissant de valeur de leur carte.
- Chaque joueur prend les jetons d'une couleur et les place dans une coupelle.

Déroulement d'une manche

Chaque manche se déroule en 3 phases. Pour commencer, il faut disposer de 18 jetons.

PREMIÈRE PHASE : MISE INITIALE, DONNE ET ATOUT.

Chaque joueur dépose 2 pions dans chacune des cavités du plateau, y compris la cavité centrale appelée « poque ». Le donneur mélange les cartes, fait couper par son voisin de gauche et distribue 5 cartes à chacun (trois d'abord et 2 ensuite ou vice versa, à la convenance du donneur), dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Il retourne ensuite la carte supérieure du paquet de cartes. Cette carte indique l'atout. Si cette carte correspond à l'une de celles indiquées sur le plateau, le donneur ramasse les jetons de la cavité correspondante.

Chaque joueur regarde s'il a dans ses cartes l'une des cartes ou combinaisons illustrées sur le plateau dans la couleur de l'atout. Si c'est le cas, il montre sa (ses) carte(s), prend le contenu de la cavité correspondante et remet cette (ces) carte(s) dans sa main. Si un joueur possède à la fois le Roi et la dame d'atout, il prend le contenu des 3 cavités : Roi, Dame et Roi et Dame.

Les jetons qui n'ont pas été ramassés restent en place pour la manche suivante.

DEUXIÈME PHASE : ENCHÈRE, SURENCHÈRE ET POQUE

Chaque joueur va estimer la valeur de sa main et miser en conséquence.

L'ordre croissant des combinaisons de cartes est le suivant :

- Paire : 2 cartes de même valeur (de 2 Sept à 2 As).
- Double Paire : 2 fois 2 cartes de même valeur.
- Brelan : 3 cartes de même valeur
- Carré : 4 cartes de même valeur.

L'ordre croissant de valeur des cartes va du 7 à l'As.

En cas d'égalité dans des jeux combinant paires ou doubles paires, c'est celui qui contient l'atout dans la paire la plus haute qui l'emporte.

Exemple : en cas d'égalité de double paires : 2 Neuf et 2 Valets, c'est celui qui a le valet d'atout qui l'emporte.

Premier Tour d'Enchère

Les joueurs examinent les cartes qu'ils ont en main pour voir si celles-ci forment des combinaisons. Le joueur qui se trouve à droite du donneur mise en premier. Il peut dire « Je passe » ou « Je poque pour 1 à 4 jetons ». S'il « poque », il dépose ses jetons dans la cavité « poque », c'est-à-dire la cavité centrale du plateau.

Les joueurs suivants en continuant toujours à droite de celui qui a parlé, peuvent, chacun à son tour :

- soit passer, et alors ne pas participer à cette phase de jeu, tout en conservant leurs cartes.
- soit suivre en déposant une mise identique à celle du joueur précédent,
- soit surenchérir en posant un nombre de jetons supérieur, jusqu'à 8 jetons maximum.

Si un seul joueur a misé pendant ce tour d'enchère, il ramasse le contenu de la cavité « poque ». Il n'a donc pas besoin de montrer sa combinaison. Personne ne sait s'il a bluffé ou pas !

Si 2 joueurs au moins ont misé, alors un 2ème tour d'enchère a lieu auquel peuvent participer tous les joueurs, même ceux qui n'ont pas misé lors du premier tour d'enchère, à condition bien sûr, qu'ils misent au minimum à hauteur de l'enchère la plus élevée du premier tour.

Second Tour d'Enchère

Le premier joueur peut soit passer soit compléter sa mise initiale à hauteur du plus grand nombre de jetons déposés par un joueur au cours du premier tour d'enchère. Les autres joueurs auront chacun leur tour cette même possibilité.

Si personne ne participe à ce second tour d'enchère, le joueur qui avait misé le plus grand nombre de jetons remporte le contenu de la cavité « poque ».

Si 2 joueurs au moins ont fait la même mise, seuls les joueurs qui ont fait cette mise restent en jeu dans cette phase. Alors, chacun de ceux qui restent en jeu, en commençant par le joueur situé à droite du donneur annonce la hauteur de sa plus forte combinaison. Celui qui a la combinaison la plus élevée l'abat et remporte le contenu de la cavité « poque ».

Il reprend ensuite ses cartes afin de participer à la troisième phase de jeu.

TROISIÈME PHASE : SÉRIES

Le but de cette phase est d'être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes en posant des séries de cartes de même couleur qui se suivent dans l'ordre croissant.

Le joueur situé à droite du donneur commence en posant devant lui une carte de son choix et en l'annonçant : par exemple « 9 de trèfle ». S'il possède également le 10 et le valet de trèfle, il dépose les 3 cartes à la suite et annonce « 9, 10, Valet de trèfle ». Celui qui a la carte suivante, ici la Dame de trèfle, la dépose sur la table et l'annonce. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un joueur dépose l'As de cette couleur. Ce joueur commence alors une nouvelle série avec la carte de son choix.

Si, personne ne peut suivre, celui qui a posé la dernière carte rejoue en commençant une nouvelle série.

Dans notre exemple, si personne ne peut poser le Roi de trèfle, celui qui a déposé la Dame de Trèfle rejoue et dépose par exemple le Valet de Cœur (ou la Dame ou même le Roi surtout s'il a l'As !)

Le premier à s'être débarrassé de toutes ses cartes est le gagnant de cette phase de jeu. Il prend les jetons de la cavité « joker » et les autres joueurs lui donnent chacun un nombre de jetons égal au nombre de cartes qu'il leur reste en main.