

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# POPEKA

Règle du jeu



EfcéFac  
Editions

## Présentation du jeu

Le jeu est constitué d'une piste pentagonale régulière (cinq côtés égaux) et de son couvercle de présentation.

« Dodéka » se joue avec trois dés dodécaédriques (à 12 faces) qui ont l'avantage de très bien rouler. Les faces sont numérotées de 1 à 12, la somme de deux faces opposées faisant 13. Pour éviter de confondre le 6 et le 9, il sont soulignés 6 et 9.

Des jetons de 10, 50 et 100 points permettent de compter aisément. Il convient de rendre la monnaie à chaque fois de façon à bien visualiser les scores de chacun. Il existe aussi des jetons de 500 points qui annoncent l'approche de fin de partie (à 700 points). A ce stade, l'adversaire est à surveiller !!!

## Règle du jeu

Le « Dodéka » se joue de deux à six joueurs. Le jeu à deux est moins riche en stratégie et à six joueurs les parties sont plus fastidieuses. Nous préférons donc le jeu à trois quatre ou cinq.

Le joueur qui démarre doit être bien repéré car une partie doit se terminer sur un tour complet.

On peut jouer soit au nombre de parties (exemple dix parties) soit pendant un temps déterminé par les joueurs (une minuterie peut aider).

A son tour, le joueur lance les dés et garde ce qu'il désire. Puis il rejoue deux fois de plus selon le même principe. Il peut reprendre un dé qu'il avait laissé, voire deux et même tout relancer. Il peut laisser « sec », s'arrêter au deuxième tour ou jouer

«à fond ». En bref, il a trois lancés et fait ce qu'il veut. Cependant, il ne dicte pas son choix aux autres joueurs.

Le but du jeu est de faire des combinaisons dont voici le barème.

SOMME inférieure à 10	0
SOMME de 10 à 19	10
SOMME de 20 à 29	20
SOMME supérieure à 29	30
PAIRE	40
SUITE	100
LE 13	250
BRELAN	500
SOMME de 13 + PAIRE	VICTOIRE

La **paire** comporte deux faces identiques et vaut 40 points.

La **suite** comporte trois faces de valeurs successives, peu importe sa hauteur. Les combinaisons 3-4-5 ou 8-9-10 (par exemple) sont payées 100 points.

Le **treize** est une combinaison telle que la somme des trois dés est égale à 13. Elle rapporte 250 points.

Le **brelan**, c'est trois faces identiques. Peu importe sa hauteur, il vaut 500 points.

Le joueur qui n'a pas la chance de faire une de ces combinaisons fait la somme des trois dés et marque selon le barème du tableau.

Ainsi chacun accumule des points et la partie se termine dès qu'un joueur atteint 700 points ou plus.

Pour pimenter le jeu il existe une martingale, le « pairtraiz ». Les six combinaisons 1-1-11, 2-2-9, 3-3-7, 4-4-5, 5-5-3, et 6-6-1 ont la double particularité de faire la somme de 13 et de posséder une paire. Le premier joueur qui fait « pairtraiz » gagne la partie quelque soit les scores de chacun.

Le gagnant (soit aux points soit avec le « pairtraiz ») empoche les points du perdant.

En cas d'égalité entre joueurs le jeu continue, les départagés se retirant de la partie. On continue à compter.

Il y aura donc un seul gagnant qui finira avec les points du seul perdant.

Une nouvelle partie peut commencer ; « honneur au perdant » !

## Stratégie

La stratégie est conséquente au fait que le seul perdant paye le seul gagnant de la partie. Le gagnant est celui qui a le plus gros score (700 points ou plus) ou qui a fait le « pairtraiz » en premier.

A deux joueurs, la stratégie est assez limitée car il est difficile de laisser son adversaire s'échapper. Il n'y a pas la sécurité qu'un autre joueur puisse perdre.

A plusieurs joueurs, il en va tout autrement. Un joueur qui est prêt de 700 points doit regarder le score du plus faible et lui laisser le temps d'augmenter dans l'espoir d'empocher plus !

Pourquoi finir si le dernier n'a que 60 points (par exemple). Le jeu n'en vaut pas la chandelle.

Par contre le dernier, ayant trop de retard au score, peut tout faire basculer en tentant systématiquement le fameux « pairtraiz ». Il gagne alors la partie et empoché ainsi les points du nouveau dernier. Nous prétendons donc que la plus mauvaise place est celle de l'avant dernier qui a deux possibilités : soit de prendre un faible gain (en finissant), soit de gagner une place en revenant au score, ce qui n'est pas forcément facile.

Il y a donc dans ce jeu un aspect « poker ».

Le meneur du jeu peut casser son jeu en jouant l'attente afin de ne pas conclure. Il laisse les autres se bagarrer pour qu'ils augmentent leur score, quitte à se faire doubler.

Chaque joueur a sa propre stratégie mais doit tenir compte de celle de ses adversaires. C'est ce qui fait la richesse de ce jeu ...

LE « DODÉKA ».

Réalisé en France

## Exemple

Voici un jeu (convenu en trois parties). L'ordre des joueurs a été déterminé avec un dé, Katy, Kévin et Christelle (qui finira).

Katy lance et obtient la combinaison 2-3-9. Elle compte  $2+3+9$  font 14, le 13 est raté de peu. Elle décide de garder le 2 et le 3 pour tenter une suite par les « deux bouts ». Sort un 3, elle change de tactique et garde la paire de 3. Au dernier coup, le 9 « sort ». Le brelan de 3 n'est pas là. Elle se contente d'une paire, soit 40 points. Le banquier lui donne 4 jetons de 10.

Kévin lance à son tour et « sort » 4-9-11. Il rejoue tout : 2-7-8, il garde le 7 et le 8 pour tenter la suite. Il « sort » un 12. Il n'y a rien de particulier. La somme fait  $7+8+12$  soit 27. Il encaisse 20 points (somme entre 20 et 29).

A Christelle de jouer : 1-4-8. Elle s'apprête à tout relancer et voit in extremis que la somme fait 13. elle s'arrête là et empoche 250 points. Gros coup !

La partie se poursuit et le banquier a distribué ceci.

Katy		Kévin		Christelle	
paire	40	somme 27	20	treize	250
somme 15	10	suite	100	paire	40
paire	40	paire	40	somme 12	10
somme 23	20	somme 19	10	paire	40
brelan	500	suite	100	paire	40

Faisons le point. Katy est bien placée avec 610, Kévin a 270 et Christelle 380 points et c'est à Katy de jouer. Celle-ci voit qu'elle n'est pas à l'abri d'un brelan et que le score le plus petit est de 270, cela vaut le coup. Elle va essayer de finir avec 700 (ou plus) le plus vite possible. Kévin ne peut pas dépasser Christelle avec une suite et elle joue après lui. Il lui faut le « pairtraiz ». Christelle quant-à elle verra et décidera le moment venu car elle est la dernière à jouer.

La fin de cette partie sera épique. Katy ne fait qu'une paire, elle est à 650 points. Kévin réussit à faire le « pairtraiz », il gagne la partie et Christelle en cherchant un brelan de 3 (elle a une paire) sort un 7 et donc fait le « pairtraiz » 3-3-7 ! Katy a perdu.

La partie 2 peut commencer et « honneur à la perdante ».

Faire une grille.

	Katy	Kévin	Christelle
partie 1	-650	650	0
partie 2			
partie 3			