

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



Le gagnant est le joueur dont la somme des cartes encaissées a atteint 21, ou qui en est le plus proche sans l'avoir dépassé.

En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus de cartes encaissées qui gagne. Si l'égalité persiste, le gagnant est le joueur qui a encaissé la plus grande carte.

-LE DILEMME-

Si vous encaissez trop tôt des grandes cartes, vous risquez de dépasser rapidement 21. Mais si vous n'encaissez que des petites valeurs, alors vous n'aurez pas un score suffisant pour gagner...

RÈGLES DU JEU



Adapte du jeu *Pairs de JAMES ERNEST ET PAUL PETERSON*, Illustré par *RENAUD FORESTIÉ*

- BUT DU JEU -

Être au plus proche des 21 points lorsque la partie s'arrête.

- MISE EN PLACE -

- Mélangez les cartes pour composer une pioche que vous posez au centre de la table face cachée.
- Distribuez 1 carte face visible devant chaque joueur.

- Le joueur qui a reçu la plus petite carte commence. En cas d'égalité, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

-DÉROULEMENT-

À votre tour, choisissez une de ces deux Actions :

- **PIOCHER 1 CARTE**

Vous la placez dans votre zone de jeu devant vous face visible.

(Si vous n'avez pas de cartes devant vous, vous êtes obligé de faire cette Action.)

- Si vous faites une paire, encaissez la carte piochée et défaussez les cartes qui sont devant vous.
- Sinon rien ne se passe.

- **ENCAISSER 1 CARTE**

Choisir une carte devant un joueur (vous y compris) et encaissez-la. Défaussez toute les cartes placées dans votre zone de jeu.

Une fois l'Action résolue c'est au joueur à votre gauche de jouer.

- Les cartes dans votre zone de jeu ne comptent pas pour atteindre les 21 points.

- Les cartes encaissées sont stockées à part inclinées et face visible jusqu'à la fin de la partie. Vous pouvez encaisser plusieurs cartes de la même valeur.

Dès que la somme des cartes encaissées d'un joueur dépasse 21, il perd et la partie s'arrête.

Paires
Un jeu de James Ernest et Paul Peterson
développé par Joshua Howard et Joe Kisenwether
Traduction de la version 1.41 par Franck *Beewee* Lefebvre

Un jeu pour 2 à 8 joueurs pour une durée de 3-5 minutes par manche.

Introduction : « *Paires* » est un jeu de prise de risque et de paris dans la plus pure tradition des jeux de pub. Il se joue avec un paquet de cartes spécial comprenant 55 cartes (1 « un », 2 « deux », 3 « trois »... 10 « dix »).

Le paquet : Le paquet de cartes peut-être constitué à partir de 3 jeux de cartes traditionnels. Il est aussi possible de télécharger une version Print & Play sur le site de Cheapass Games ou de l'acheter sur DrivethruCards.com. Une campagne kickstarter en cours propose également de permettre la publication de différents paquets pour ce jeu. D'autres options consistent en l'utilisation d'un paquet du Grand Dalmuti ou de 12 Days.

Résumé du jeu : « *Paires* » peut-être joué soit comme un jeu à gages (avec un perdant) ou un jeu de paris (ou les gagnants et les perdants échangent des points ou de l'argent). Les règles sont identiques dans les deux cas, la seule différence résidant dans la fin de partie. Nous expliquerons donc d'abord la version, plus simple, du jeu à gages.

Une partie se joue en plusieurs *manches*. Dans chaque manche, les joueurs piocheront des cartes chacun à leur tour, jusqu'à ce qu'un joueur *se couche* ou pioche *une paire*. Ce joueur sera le perdant de la manche et marquera des points (chose qu'il faut éviter dans ce jeu). Quand un joueur atteint un score (déterminé par le nombre de participants), il perd la partie et doit s'acquitter du gage.

Le score à atteindre, en fonction du nombre de joueur est donné par ce tableau :

Nbre de joueurs	2	3	4	5	6 ou plus
Score de fin de partie*	31	21	16	13	11

*Il suffit d'appliquer la formule : $(60/\text{nb de joueurs})+1$

Une note sur la donne : Un joueur peut faire office de croupier et prendre en charge la distribution des cartes pour toute la partie. Une autre option est de prendre le rôle du croupier chacun à son tour, en passant le paquet de cartes au joueur de gauche après chaque manche. La position du croupier n'a pas grande importance, le premier joueur étant déterminé au hasard à chaque fois.

Commencer la partie : Le croupier mélange les cartes et « brûle » (défausse faces cachées) les 5 premières cartes. Après chaque mélange, il convient de *systématiquement* brûler 5 cartes, même au milieu d'une partie. Ceci permet de distribuer le paquet jusqu'à la fin tout en assurant que 5 cartes sont inconnues à chaque fois.

Commencer une manche : Le croupier donne une carte face visible à chaque joueur. Le joueur qui reçoit la *carte isolée de valeur la plus faible* est le premier joueur.

En cas d'égalité pour la carte la plus faible, une carte supplémentaire est donnée à chaque joueur concerné. On procède ainsi jusqu'à ce qu'un seul joueur parmi les joueurs concernés ait une carte isolée de valeur la plus faible. Si, lors de ce processus, un joueur reçoit une paire, celle-ci est défaussée et il reçoit une carte en remplacement. Il est impossible de perdre dès la distribution.

À chaque tour : Quand c'est votre tour de jouer, vous avez deux possibilités : *piocher* ou *vous coucher*. Si vous touchez une paire ou si vous vous couchez, la manche est terminée. Sinon, la manche continue avec le tour de votre voisin de gauche.

Toucher une paire : Si la carte piochée est de la même valeur qu'une des cartes devant vous, vous perdez la manche. Gardez la dernière carte piochée (celle qui déclenche la paire donc). Elle représente vos points. Par exemple, si vous touchez une

paire de 8, vous gardez un des 8.

Se coucher : Vous pouvez décider de mettre fin à la manche en vous couchant au lieu de piocher. Dans ce cas, vous prenez la carte de plus faible valeur en jeu (devant vous ou devant un adversaire) et la gardez pour représenter vos points. Se coucher est souvent plus sûr que piocher, mais c'est à chaque joueur de décider quand il convient d'utiliser cette option.

Après la manche : Dès qu'un joueur touche une paire ou se couche, la manche est terminée. Toutes les cartes en jeu sont alors regroupées face cachée au milieu de la table à l'exception des cartes de score qui restent exposées face visible, devant les joueurs qui les ont marquées *jusque la fin de la partie*.

Mélange : On utilise le paquet jusqu'à ce qu'il soit complètement distribué. A ce moment là, on remélange les cartes défaussées et on continue où on s'était arrêté (sans oublier de brûler 5 cartes). N'oubliez pas non plus que les cartes de score ne retournent *jamais* dans la pioche.

Utilisation d'une carte de coupe : Si vous avez une carte vierge en plus, vous pouvez l'utiliser comme carte de coupe. Placez la à la fin du paquet de cartes une fois celui-ci mélangé. Cela évite que la dernière carte du paquet soit visible des joueurs en face du croupier. En fin de paquet, elle peut aussi être donnée au joueur qui devait recevoir une carte pour se rappeler où on doit reprendre après le mélange (la version print-and-play contient une carte de coupe. *NDT : la version kickstarter aussi*).

Gagner : La partie s'arrête quand un joueur atteint le score déterminé au début du jeu. Ce joueur est le perdant. Ce qui se passe à ce moment dépend du mode de jeu joué.

Jeu à Gages : Dans cette version, il y a un perdant, pas spécialement de gagnant. Le perdant doit s'acquitter de son gage : ça peut-être payer la tournée, chanter une chanson, danser la gigue...

Jeu de paris : Cette version est un peu plus complexe. Les joueurs y gagnent et y perdent des points, représentés par des jetons. Il existe plusieurs façons de procéder

La variante Downspear : Le perdant paie un jeton à tous les autres joueurs

La variante du Norland : Le perdant paie un jeton au(x) gagnant(s) seulement (celui ou ceux qui ont le score le plus faible).

La variante Cutchfeld : Le perdant paie autant de jetons *que son score* au(x) gagnant(s). Par exemple, si les scores en fin de partie sont 17, 10, 8, 7 et 2, le joueur qui a 17 points donne 17 jetons au joueur qui a 2 points. Si plusieurs joueurs sont ex-aequo pour la gagne, ils se partagent la prime. Le reliquat éventuel reste au milieu de la table et ira dans le pot de la manche suivante. Cette variante est nettement plus violente que les autres, vous pouvez compenser en donnant des valeurs plus faibles à vos jetons.

Historique : « Paires » est un jeu de bistro traditionnel joué à l'origine par les Pleegds et les Splemms sur les docks d'Avratanis, le port principal de Grumpletanie Orientale. Les illustrations utilisées sur la version print-and-play du jeu et qui représentent des fruits et des légumes vient de la similitudes (en anglais) des mots « paires » et « poires ». Certaines règles traditionnelles comme celle de « la carte qui tue » de sinistre mémoire ont été supprimées pour rendre le jeu plus stratégique et moins violent. Si Bonder Hartlins, l'Officier de Port d'Avratanis avait pu s'imaginer la profondeur et la renommée atteinte par ce simple petit jeu, il se serait jeté sous les sabots d'un troupeau de dimpledumps en furie.

Vrai historique : En fait, « paires » a été inventé en 2013 par James Ernest et Paul Peterson, puis développé par Joshua Howard, Joe Kisenwether, et beaucoup d'autres cochons d'indes bien éduqués dans les laboratoires de Cheapass Games. Une version deluxe avec des illustrations originales représentant des personnages de la plus pure tradition des pubs sera prochainement disponible via Cheapass Games. En attendant, tout ce que vous aurez, ce sont des cliparts de fruits et légumes. Bons jeux !

Pairs is © 2013 James Ernest and Cheapass Games, all rights reserved. Please share and enjoy, but give due credit.

Hawthorn, Une variante du jeu « Paires »
de James Ernest et Paul Peterson
développé par Joshua Howard et Joe Kisenwether
Traduction par Franck *Beewee* Lefebvre

Attention : Il s'agit d'une version « un peu jeune » que les auteurs ont décidé de proposer lors de la campagne Kickstarter pour financer le jeu « Paires ». Ce jeu a été testé avec 5 joueurs et a priori, la limite haute est de 6 joueurs du fait de la taille du paquet de cartes. Des tests plus poussés seront nécessaires pour déterminer si le jeu peut se jouer aussi bien de 2 à 4 et s'il serait possible de jouer jusqu'à 10 en utilisant deux paquets de cartes « Paires ».

Il vous faudra essayer cette variante par vous même pour vous rendre compte de la façon dont elle se déroule, mais nous (NDT : les joueurs de Cheapass Games) nous sommes vraiment amusés lors du test que nous avons mené. Il y a beaucoup de stratégie, de tension et de bluff dans ce jeu et la sensation qu'on en retire est assez proche du poker, même s'il ne comporte que peu de règles « pokériennes ».

Cette variante sera probablement incluse avec le deck Faen. Elle sera aussi disponible (comme toutes les variantes de « Paires ») en téléchargement gratuit depuis le site www.cheapass.com.

Hawthorn est une variante du jeu *Paires* où les joueurs ont une main de cartes. Elle se rapproche un peu du poker, même s'il n'y a pas de tours de mises. En plus du paquet de cartes, chaque joueur devra avoir l'équivalent de 100 points en jetons. Il peut également être utile d'avoir un « bouton » (jeton particulier ou pièce) permettant d'indiquer qui est le *premier joueur*.

Pour commencer, chaque joueur mise un *ante* d'un jeton pour constituer un pot au milieu de la table. Mélangez les cartes et distribuez en 5 à chaque joueur faces cachées. Chaque joueur choisit une carte de sa main secrètement et la pose devant lui. Une fois que tout le monde a choisi sa carte, elles sont toutes révélées. La carte de plus faible valeur indique qui est *premier joueur*. Les cas d'égalité pour la carte la plus faible sont résolus en utilisant des cartes de la pioche et en remplaçant les paires éventuelles, de la même façon que dans *Paires*. Le joueur désigné reçoit le *bouton*. Chaque tour de table commencera par ce joueur (ou par son voisin de gauche dans le cas où il quitterait la manche). Cette règle sera importante pour les tours de table après le premier.

Le premier tour de table se déroule, à peu de choses près, comme une manche de *Paires*. Chaque joueur à son tour peut choisir de piocher une carte du paquet ou de se coucher.

Si vous décidez de vous coucher, vous devez mettre dans le pot autant de jetons que la valeur de la carte visible la plus faible. Vous retournez alors vos cartes faces cachées pour signaler que vous n'êtes plus en jeu pour cette manche.

Si vous piochez et que la carte obtenue est de valeur différente à la carte exposée devant vous, vous placez la carte à côté de la première et la main passe à votre voisin de gauche.

Si vous piochez et que vous obtenez une carte de même valeur que la carte exposée devant vous, vous êtes éliminé de la manche et devez mettre dans le pot autant de jetons que la valeur de la carte qui vous fait chuter. Par exemple si vous obtenez une paire de 8, vous devez payer 8 jetons et vous êtes sorti de la manche (retournez vos cartes).

Une fois que la main revient au premier joueur, la règle change. Lors de ce deuxième tour de table, la carte que vous jouez doit provenir de votre main plutôt que de la pioche, le reste des règles reste inchangé. L'idée ici est bien sûr de jouer une carte de valeur non présente devant vous si vous pouvez ou de passer si vous n'en avez pas.

Les deux règles alternent ensuite (carte de la pioche pour les tours de tables impairs, carte de la main pour les tours de tables pairs) jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur en lice. Il ramasse alors le pot.

Notes stratégiques :

- Le rang de la carte que vous choisissez au début de la manche détermine deux choses : le fait de savoir si vous commencez ainsi que la probabilité de piocher une paire dès le premier tour.
- Chaque fois que vous choisissez une carte de votre main, vous avez la possibilité de changer

- le coût de l'action *se coucher* (pour vous comme pour vos adversaires)
- Notez également que le coût de l'action *se coucher* peut également augmenter au fil des éliminations de joueurs (puisque leurs cartes sont retournées faces cachées).

Blackstone, Une variante du jeu « Paires »
de James Ernest et Paul Peterson
développé par Joshua Howard et Joe Kisenwether
Traduction par Franck *Beewee* Lefebvre

Pour jouer à Blackstone (la pierre noire), chaque joueur doit avoir l'équivalent de 100 points en jetons. Il s'agit d'un jeu d'argent. Chaque main est une partie indépendante, et le but est de finir la nuit avec plus de jetons que vous n'en aviez au début. Le jeu est prévu pour 2 à 8 joueurs (peut-être plus).

Dans ce jeu, les cartes de valeur 10 sont appelées **pierres noires**. Toutes les autres cartes sont des **pierres blanches**.

Pour commencer, chaque joueur s'acquitte d'un *ante* de 5 jetons qu'il place devant lui (et non dans un pot central). La présence de l'*ante* devant un joueur informe le croupier que ledit joueur est encore dans le coup.

Mélangez le paquet et donnez une carte à chaque joueur. La carte la plus faible indique qui commence. En cas d'égalité, chaque joueur concerné reçoit une deuxième carte. Si l'égalité persiste on continue à donner des cartes jusqu'à ce qu'un joueur soit seul. Contrairement au jeu « Paires », les paires obtenues lors de ce processus ne sont pas défaussées. La seule exception est que si à la fin du processus, un joueur se retrouve avec plusieurs *pierres noires* devant lui, il n'en conserve qu'une, les autres étant re-mélangées dans le paquet.

Une fois que le premier joueur est déterminé, toutes les *pierres blanches* visibles sont regroupées au milieu de la table. Les joueurs ne conservent que leurs *pierres noires*. Le premier joueur à posséder 2 *pierres noires* perd la partie.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur a deux options : prendre des cartes ou passer.

- Si vous passez, vous abandonnez votre *ante* et devez en plus vous acquitter d'une *amende* égale à **la moitié du nombre de pierres blanches** au milieu de la table (arrondie au-dessus). Par exemple, si vous passez alors qu'il y a 11 cartes au milieu, vous perdez votre *ante* ainsi que 6 jetons supplémentaires, pour un total de 11 jetons. Ces jetons rejoignent un pot central.
- Si vous décidez de prendre des cartes, vous devez au moins en prendre autant que le joueur qui a parlé avant vous (le premier joueur doit prendre au moins une carte). Vous annoncez le nombre de cartes souhaitées et le croupier vous les donne une par une. Chaque *pierre blanche* va au milieu de la table et vous conservez les *pierres noires*. Dès que vous recevez une seconde *pierre noire*, le croupier arrête de donner des cartes et vous perdez la partie. Vous devez alors abandonner votre *ante* et vous acquitter d'une *amende* égale **au nombre de pierres blanches** au milieu de la table (y compris celles qui ont été ajoutées pendant votre tour). Ajoutez les jetons au pot.

La partie s'arrête

- soit quand tous les joueurs ont passé sauf un. Il ramasse alors le pot.
- soit quand un joueur touche une seconde *pierre noire*. Les joueurs encore en lice récupèrent leur *ante* et le pot est partagé équitablement entre eux. Les jetons surnuméraires éventuels restent dans le pot pour la partie suivante.

Chaque main est une partie indépendante. Mélangez le paquet à chaque partie et jouez jusqu'au lever du soleil.















