

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)



# Paradox

## Buddy on your Left - Camarade

### Contenu

On utilise trois jeux de dix cartes (on défausse les 0) ainsi que dix-neuf jetons.

### Préparation

Chacun dispose ses dix cartes visibles devant lui en deux rangées : les cartes de 1 à 6 devant et les cartes de 7 à 10 derrière.

### Déroulement d'une manche

- On désigne un premier joueur. Ce rôle est légèrement désavantageux et l'idéal est de faire trois manches. Le premier joueur attaque pour la première levée. Pour les manches suivantes, c'est le joueur qui a le plus de points qui attaque la première levée.
- La valeur des cartes est leur puissance. De plus, les cartes 1 à 6 rapportent leurs points. Les cartes 7 à 10 sont fortes, mais ne rapportent rien.
- On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque carte doit être plus forte ou moins forte que la première carte (laissez cette carte visible). Par exception, si vous n'avez pas de carte supérieure à la carte d'attaque, mais que vous en avez une de même hauteur, vous pouvez la jouer et elle est alors considérée comme plus forte.
- La levée est continue. C'est-à-dire qu'on continue à poser des cartes chacun son tour tant que personne n'a posé une carte plus forte que l'attaque, ce qui peut aussi arriver dès la deuxième carte. Il peut aussi arriver que de nombreuses petites cartes soient jouées avant que quelqu'un ne se décide à prendre la levée.
- Un joueur qui joue une carte plus forte que l'attaque remporte immédiatement la levée. Il écarte les cartes sans valeur (7 à 10) et place les cartes gagnées faces visibles devant lui, de sorte que chacun puisse savoir combien il a. Le joueur à sa gauche attaque alors pour la levée suivante.
- Si une carte d'attaque est la seule plus haute carte encore en jeu, alors elle vaut 0 et elle est donc battue par la première carte posée à sa suite.
- Lorsque toutes les cartes ont été jouées, la manche est terminée. Si la dernière levée n'a pas été emportée, elle revient au joueur qui avait attaqué la toute première carte, ce qui compense un peu son désavantage initial.

### Score

Chacun additionne ses points, puis y ajoute ceux de son voisin de gauche. Par exemple, si Antoinette a marqué 30, Bruno 13 et Claude 20, le score final est de 43 pour Antoinette, 33 pour Bruno et 50 pour Claude.

Le vainqueur reçoit trois jetons, le second en reçoit un.

Le premier joueur qui gagne sept jetons remporte la partie.