

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



Paradox

The Third Man – Le 3^e Homme

Contenu

On utilise quatre jeux de dix cartes, du 0 au 9, un tableau de score, quatre marqueurs et neuf jetons.

Préparation

Chacun reçoit un jeu de cartes d'une couleur, et place le pion de même couleur sur la case 0 du tableau de score.

Principe du jeu

Le jeu consiste en une série d'enchères pour gagner dix points. Le premier gagne les dix points moins la valeur de sa carte (par exemple, s'il gagne avec un 9, il marque 1 point). Le deuxième perd la valeur de sa carte (s'il a joué un 7, il perd 7). Le troisième gagne quant à lui le double de sa carte (s'il a joué un 5, il marque 10). Chacun essaye donc d'être troisième et surtout pas second !

Déroulement du jeu

- On désigne un premier joueur qui devra enchérir en premier. Par la suite, c'est le joueur en tête qui joue la première carte. En cas d'égalité, c'est celui qui vient le plus de progresser qui joue la carte d'entame.
- Le premier joueur choisit une de ses cartes qu'il place face visible.
- Les trois autres choisissent alors secrètement une carte de leur main. Les cartes sont toutes révélées en même temps.
- Puis, les pions des joueurs sont avancés ou reculés selon le résultat obtenu, sauf le quatrième joueur qui ne bouge pas.
- Si deux joueurs sont à égalité pour la plus forte enchère, chacun ne reçoit que cinq points au lieu de dix. Son score est donc généralement négatif. Par exemple, s'ils ont joué un 9, ils marquent $5 - 9 = -4$ points. Le joueur suivant est troisième (il n'y a pas de second).
- Si deux joueurs sont seconds à égalité, tous deux perdent la valeur de leur carte. Il n'y a alors pas de troisième.
- Si deux joueurs sont troisièmes, ils doublent tous deux leur carte.
- Enfin, si trois joueurs ont joué la même carte, le coup est annulé et doit être rejoué.
- Quand tous les scores ont été enregistrés, chacun dispose devant lui, face visible, les cartes déjà jouées par ordre croissant, de sorte que chacun connaisse les possibilités de tous. On passe alors à l'enchère suivante.

Fin de la partie

On joue jusqu'à ce qu'un joueur atteigne + 20 ou - 20, ou après l'avant-dernière enchère (on ne joue pas la dernière enchère). Le joueur qui est alors en tête gagne un jeton. Il faut gagner trois jetons pour remporter la partie.