

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

**ESCALE À JEUX**



Paradox

Costly Tricks - Chères Levées

Règle du jeu

Contenu

On utilise les quarante-quatre cartes (quatre séries de 0 à 10), cinq jetons et un marqueur.

Préparation

Les deux joueurs ne se font pas face, mais se placent côte à côte de sorte qu'ils ont en face d'eux un joueur fictif, leur « mort ». On brouille les cartes et on les distribue intégralement aux quatre places. Chaque joueur prend ses cartes qu'il dispose visibles par couleur et en ordre décroissant, un peu comme la main du mort au [Bridge contrat](#). Puis, il fait de même avec les cartes de son mort. Les quarante-quatre cartes sont donc toutes visibles. Le joueur qui a reçu le 0 rouge prend le marqueur. C'est lui qui attaquera pour la première levée.

Déroulement du jeu

Le joueur qui a touché le 0 rouge attaque donc pour la première levée avec la carte de son choix. Le joueur ou le mort qui remportera la levée attaquera pour la suivante et ainsi de suite.

La seule obligation est de fournir à la couleur. Lorsqu'on ne peut pas fournir, on doit jouer une autre couleur qui devient l'atout. Lorsqu'un joueur n'a pas la couleur demandée ni la couleur de l'atout déjà joué auparavant, il joue une carte d'une autre couleur qui devient le nouvel atout. Toutefois, un atout qui a été supplanté ne peut pas redevenir atout. Les atouts ne valent que pour la levée en cours. À chaque nouvelle levée, on oublie les atouts précédents.

Exemple :

Antoinette

10 5

4

—
—

Mort de Bruno

—
—
—

10 7 6

Bruno

—

2

—

8 3

Mort d'Antoinette

—

3

10 1

—

La partie touche à sa fin et chacun n'a plus que trois cartes. Antoinette attaque avec avec le 5 rouge. Bruno, qui n'a pas de rouge, joue le 5 bleu. Bleu devient l'atout. Le mort d'Antoinette, qui n'a ni rouge ni bleu, il joue le 10 noir. Enfin, le mort de Bruno, qui n'a que du bleu, est obligé d'en jouer. Comme bleu a déjà été atout dans cette levée, il ne peut supplanter le 10 noir, qui remporte alors la levée.

Cette levée fait gagner à Antoinette $5 + 3 + 10 + 6 - 20 = + 4$ points.

Auriez-vous joué comme eux ?

- Une levée est gagnée par la plus forte carte de la couleur demandée ou par le plus fort atout.
- Chaque carte rapporte sa valeur, mais une levée coûte vingt points. Il est donc bien joué de laisser les petites levées à son adversaire.
- À la fin de chaque levée, donnez le marqueur au joueur qui vient de la gagner. Cela permet de se rappeler qui doit maintenant jouer (il y en a qui réfléchissent très longtemps, et on en oublie à qui c'est de jouer).
- La manche est terminée après la onzième levée.

Score

Puisque le total des points est toujours nul, il suffit de compter les cartes du camp qui a fait le moins de levées. Commencez par compter vingt points négatifs pour chaque levée, puis ajoutez la valeur des cartes gagnées. Le joueur qui a un total positif marque une manche. Le premier qui gagne trois manches gagne la partie.

Si par exemple il a fait cinq levées, et que le total de ses cartes est de 88, il a perdu par $88 - 100 = - 12$ points. Son adversaire prend donc un jeton.