

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](http://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.