

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.