



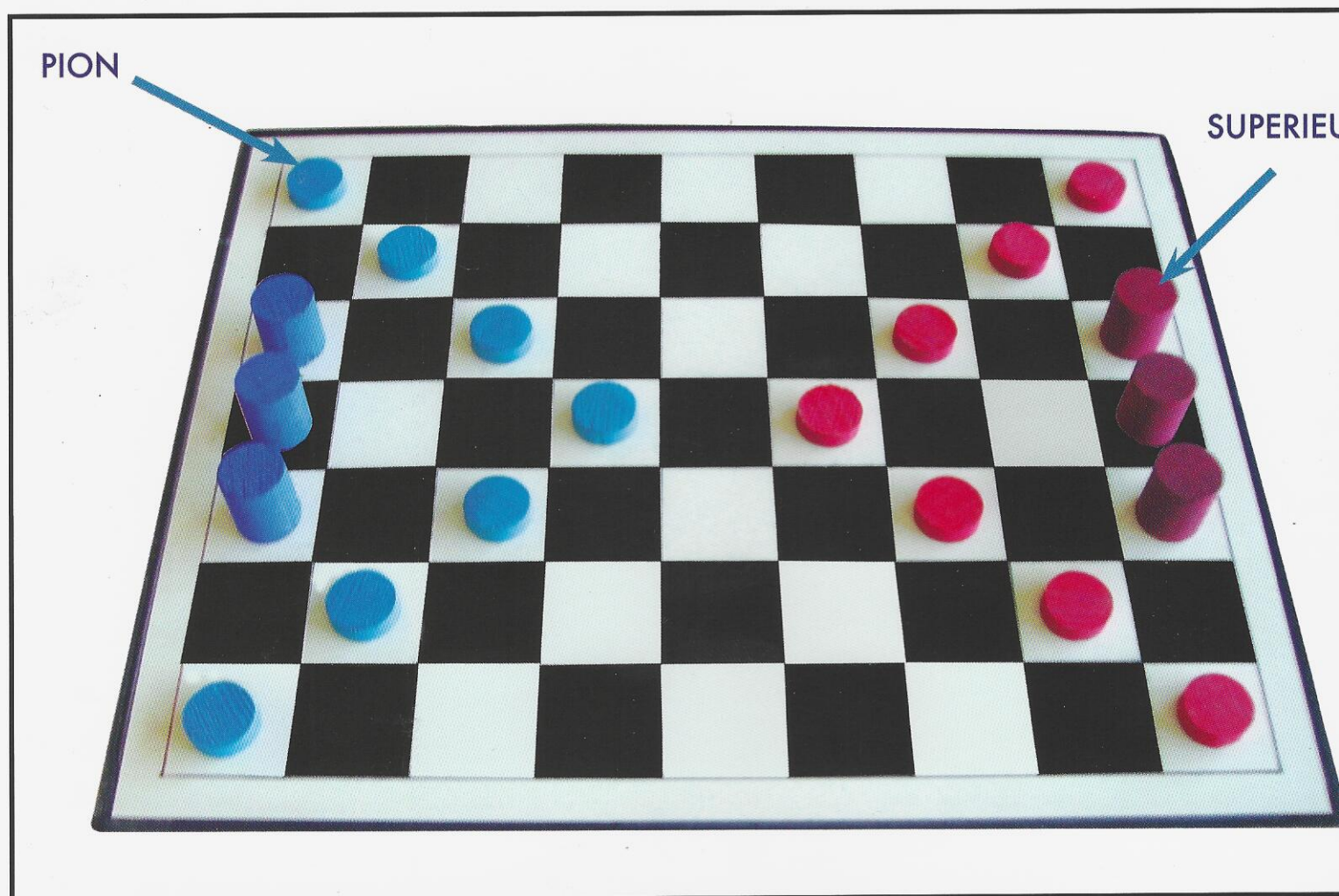
PARADOXE

INTRODUCTION

Paradoxe est un jeu de stratégie tout public accessible dès l'âge de 6 ans.

C'est un jeu à stratégie semi-libre : une catégorie de pièces décide d'éliminer ou non ses adversaires que l'autre a obligation de le faire.

DISPOSITIF DE DEPART



DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se dispute en deux manches, chaque joueur débutant une manche.

A l'issue de chaque manche, un des deux joueurs a la possibilité de remporter un certain nombre de points, de la façon suivante :

1°) il atteint la base adverse avec l'un de ses 7 Pions (recommandé)

ou

2°) il élimine les 7 Pions de son adversaire.



Dans le premier cas, il doublera le nombre de ses Pions restant sur le plateau sans que son adversaire marque un point. Par exemple, un Pion d'un camp atteint la base adverse en ayant sur le plateau trois Pions de son camp : il marquera 8 points et ce quelque soit le nombre de Pions et de Supérieurs adverses sur le plateau.

Dans le deuxième cas, il comptabilisera simplement le nombre de ses Pions restant sur le plateau, l'adversaire ne marquant aucun point.

N.B. Les Supérieurs n'ont aucune valeur en tant que point.

BUT DU JEU

A l'issue des deux manches, le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.

FONCTIONNEMENT DU JEU

Les joueurs doivent jouer à tour de rôle une pièce de leur camp.

Une pièce élimine une pièce adverse en prenant sa place. Les pièces éliminées sont définitivement retirées du plateau.

A) Le Pion

Il se déplace sur case libre, soit en avançant d'une case, soit en se décalant d'une case à droite ou d'une case à gauche.

Il a la possibilité, mais pas l'obligation, d'éliminer la pièce adverse qui se trouve placée diagonalement devant lui, vers la droite ou vers la gauche. Il ne peut éliminer qu'une seule pièce par coup joué.

Il ne doit jamais reculer.

L'aller-retour sur la même case en deux coups consécutifs lui est interdit.

B) Le Supérieur

Il se déplace perpendiculairement à droite ou à gauche, en avant ou en arrière, sans limitation de distance du moment que les cases qu'il traverse sont libres de toute pièce.

Il élimine, obligatoirement, toute pièce adverse se trouvant sur l'une de ses diagonales (droite, gauche, avant, arrière) sans limitation de cases libres puis élimine, de la même façon, toute pièce adverse située sur les diagonales inverses de celle qu'il vient d'emprunter et ainsi de suite jusqu'au moment où il ne trouve plus de pièce adverse sur sa trajectoire. Autrement dit, il effectue des éliminations en zig-zag et prend la place de la dernière pièce éliminée. Lorsque plusieurs trajectoires à élimination multiple se présentent, il doit choisir celle qui offre le plus grand nombre de pièces à éliminer et ce, indépendamment de la nature de ces pièces.

C) Priorité d'élimination

Lorsqu'un Pion et un Supérieur d'un même camp ont la possibilité d'éliminer une pièce adverse c'est toujours le Supérieur qui le fera.

D) Convention de non-blocage du jeu

Les joueurs doivent toujours pouvoir déplacer une de leurs pièces sur le plateau. Par conséquent, chaque joueur devra veiller à ne pas bloquer toutes les pièces de son adversaire et prendra garde à ne pas se bloquer lui-même.