

Goodies – Jeu d'Ambiance

La Spirale d'Or – Strengal vs. Jinx

Duel de Prestige

Voici un exemple de partie de Spirale d'Or classique entre Strengal et son rabatteur attitré, Jinx. Entre deux primes, il arrive souvent que les deux compères passent le temps en jouant un peu d'argent sur une partie, généralement en trois manches gagnantes, dans un de leurs bars préférés. Outre l'aspect purement financier, ces parties revêtent un caractère particulier pour les deux adversaires qui y voient une sorte de lutte de prestige qu'il faut absolument remporter pour ne pas perdre la face.

Déroulement

Mise en place

Les deux joueurs étalent devant eux leurs treize médailles placées côté Or ainsi que leurs deux médailles étoilées sur leur côté droit. Faisant rouler machinalement ses deux dés dans sa main, Strengal est impatient d'en découdre. Cela fait déjà plusieurs parties qu'il est obligé de s'incliner devant Jinx et ce dernier a, par la même occasion, réussi à lui soutirer pas mal d'argent à la longue. Le traqueur est bien décidé à se refaire et fixe son adversaire droit dans les yeux. Pas intimidé le moins du monde, le Golti, qui vient de placer ses deux dés devant lui, affiche un sourire plein d'assurance, laissant sous-entendre qu'il n'a aucun doute sur l'issue de la partie...

Première Spirale

Confrontation

Vient le moment de la première Confrontation : les deux adversaires dévoilent le chiffre qu'ils ont choisi. Pour Strengal c'est le 5 et pour Jinx, c'est le 8. L'Humain ne peut réprimer un petit sourire alors que le Golti reste impassible. Le traqueur a en effet pris l'avantage mais rien n'est fait. Il défaisse trois médailles (8 moins 5) pendant que son adversaire en retourne 8 du côté Spirale.

Strengal : 10 Or / 0 Spirale / 2 Étoile
Jinx : 5 Or / 8 Spirale / 2 Étoile

Stratégie

C'est à Jinx de parler le premier puisqu'il possède le moins de médailles placées côté Or (5 contre 10 pour son adversaire). Plutôt mécontent de la première Confrontation, le rabatteur opte pour le Joker *Annulation*. Cela lui permet donc d'empêcher son rival de choisir une Stratégie en plus d'annuler la

Confrontation qui vient juste d'avoir lieu. Strengal ne peut donc pas jouer.

Jinx donne donc une médaille étoilée à son adversaire et défaisse une médaille côté Or afin de payer le Joker.

Strengal : 13 Or / 0 Spirale / 3 Étoile
Jinx : 12 Or / 0 Spirale / 1 Étoile

Renforcement

La phase de Renforts est très rapide car aucun des deux joueurs ne possède de médaille côté Spirale. On passe donc à la Spirale suivante.

Strengal : 13 Or / 0 Spirale / 3 Étoile
Jinx : 12 Or / 0 Spirale / 1 Étoile

Deuxième Spirale

Confrontation

La tension est palpable car Strengal sait que Jinx est en position d'obtenir un Miroir. Il est bien décidé à le contrer, ne pouvant se permettre de prêter le flanc à une telle attaque. Le faciès grimaçant, le traqueur dévoile un 6 alors que son adversaire dévoile un 5. Ayant anticipé le contre de l'Humain, le Golti a joué placé plutôt que de risquer de se retrouver dans une situation bloquée pendant plusieurs tours (les fameuses Spirales Blanches).

Tout ça n'est donc pas très favorable pour Strengal qui marque le coup alors qu'il retourne 6 médailles précédemment côté Or.

Strengal : 7 Or / 6 Spirale / 3 Étoile
Jinx : 11 Or / 0 Spirale / 1 Étoile

Stratégie

Bien décidé à frapper un grand coup, Strengal, qui joue en premier, opte pour le Double Joker *Duplication*. Il pourra échanger deux de ses médailles côté Spirale contre quatre médailles côté Or de Jinx. Ce dernier réplique en utilisant le Joker simple *Flamme d'Espoir*.

Dans un premier temps, Strengal échange 2 Spirale contre 4 Or, donne les deux médailles étoilées engagées à Jinx et défaisse deux médailles d'Or.

Strengal : 9 Or / 4 Spirale / 1 Étoile
Jinx : 7 Or / 2 Spirale / 3 Étoile

Dans un second temps, le Golti prend une médaille côté Or et une côté Spirale à Strengal puis récupère une médaille Spirale de la défaisse. Enfin, il paye une

TWIN GALAXIES

médaille étoilée en la donnant à son adversaire et une médaille Or en la défaussant.

Strengal : 8 Or / 3 Spirale / 2 Étoile
Jinx : 7 Or / 4 Spirale / 2 Étoile

Renforcement

La partie est extrêmement serrée et la phase de Renforts ne fait qu'entériner cet état de fait puisque Strengal ne récupère qu'une médaille côté Or alors que Jinx en récupère deux (étant donné qu'il avait moins de médailles côté Or au début de cette phase).

Strengal : 8 Or / 2 Spirale / 2 Étoile
Jinx : 8 Or / 2 Spirale / 2 Étoile

Troisième Spirale

Confrontation

Tout reste à faire dans cette manche alors que les deux participants abordent le troisième tour à égalité et tous deux en position de réaliser un *Grand Miroir*. Mais le coup semble assez difficile à placer. Les deux joueurs annoncent finalement le même chiffre : 3. C'est une égalité parfaite, rien ne change et on passe donc directement à la troisième phase (pas de Stratégie).

Strengal : 8 Or / 2 Spirale / 2 Étoile
Jinx : 8 Or / 2 Spirale / 2 Étoile

Renforcement

Les deux participants possèdent exactement le même nombre de médailles côté Or. Ils retournent donc chacun une unique médaille précédemment du côté Spirale et possèdent désormais tous les deux 9 médailles côté Or.

Strengal : 9 Or / 1 Spirale / 2 Étoile
Jinx : 9 Or / 1 Spirale / 2 Étoile

Quatrième Spirale

Confrontation

Alors que la tension monte encore d'un cran, les deux compères se jaugent intensément car tout peut se jouer d'un coup, un miroir étant toujours possible avec un 4. C'est d'ailleurs ce qu'annonce Strengal mais Jinx a tenté une tactique décalée en annonçant un 8 lui permettant d'éviter le miroir, de limiter les dégâts et de choisir sa stratégie en premier.

Strengal : 5 Or / 1 Spirale / 2 Étoile
Jinx : 1 Or / 9 Spirale / 2 Étoile

Stratégie

Jinx opte pour une *Duplication* et Strengal le contre en choisissant la même stratégie. Le Golti applique son Joker :

Strengal : 1 Or / 3 Spirale / 4 Étoile
Jinx : 3 Or / 7 Spirale / 0 Étoile

Puis le traqueur fait de même :

Strengal : 2 Or / 1 Spirale / 2 Étoile
Jinx : 0 Or / 9 Spirale / 2 Étoile

Renforcement

Alors que la fin de la manche semble approcher, le duel reste des plus indécis. Jinx récupère une médaille d'Or de plus que son adversaire.

Strengal : 3 Or / 0 Spirale / 2 Étoile
Jinx : 2 Or / 7 Spirale / 2 Étoile

Cinquième Spirale

Confrontation

Jinx est coincé car il ne peut plus annoncer que 1 mais Strengal ne peut lui-même jouer que 1 ou 2. Cette dernière option semble tentante même si ce n'est a priori pas le meilleur coup en théorie. Mais s'il joue l'égalité, il sait que le Golti va se refaire une santé grâce aux renforts puisqu'il dispose d'une bonne réserve de médailles côté Spirale. C'est pourquoi Strengal envisage plutôt de se rabattre sur une stratégie alternative.

Sans surprise, Jinx annonce 1 et Strengal annonce 2.

Strengal : 1 Or / 2 Spirale / 2 Étoile
Jinx : 1 Or / 7 Spirale / 2 Étoile

Stratégie

Strengal parle le premier et opte pour le Joker *Médailles de Réserve*. Jinx réplique en utilisant *Renforcement Intégral*.

Strengal : 2 Or / 2 Spirale / 1 Étoile
Jinx : 1 Or / 7 Spirale / 3 Étoile

Renforcement

Grâce à son renforcement intégral, le Golti revient à 6 médailles d'Or contre 3 à son adversaire.

Strengal : 3 Or / 1 Spirale / 3 Étoile
Jinx : 6 Or / 0 Spirale / 1 Étoile

TWIN GALAXIES

Sixième Spirale

Confrontation

Strengal, résigné, sent que cette manche est en train de lui échapper et annonce 2. Jinx annonce 3 de manière à créer un « miroir ».

Strengal : 2 Or / 1 Spirale / 3 Étoile

Jinx : 3 Or / 3 Spirale / 1 Étoile

Stratégie

Strengal annonce *Feu Sacré* alors que Jinx opte pour le *Miroir*.

Strengal : 3 Or / 4 Spirale / 1 Étoile

Jinx : 1 Or / 1 Spirale / 3 Étoile

Strengal : 1 Or / 2 Spirale / 2 Étoile

Jinx : 2 Or / 3 Spirale / 2 Étoile

Renforcement

La phase de Renforts est favorable au chasseur de primes. La partie reste très serrée.

Strengal : 3 Or / 0 Spirale / 2 Étoile

Jinx : 3 Or / 1 Spirale / 2 Étoile

Septième Spirale

Confrontation

Alors que la tension est encore montée d'un cran, les deux participants annoncent 1. C'est une parfaite égalité, c'est donc le statu quo et on passe directement à la phase de Renforts.

Strengal : 3 Or / 0 Spirale / 2 Étoile

Jinx : 3 Or / 1 Spirale / 2 Étoile

Renforcement

Cette fois, la phase de Renforcement est favorable au rabatteur.

Strengal : 3 Or / 0 Spirale / 2 Étoile

Jinx : 4 Or / 0 Spirale / 2 Étoile

Huitième Spirale

Confrontation

Alors que cette première manche prend l'apparence d'une guerre d'usure terrible et que les nerfs des deux compétiteurs sont mis à rude épreuve, il va désormais falloir jouer serré afin de prendre définitivement l'avantage. Les deux adversaires annoncent 1. Rien ne change, c'est une *Spirale Blanche*.

Strengal : 3 Or / 0 Spirale / 2 Étoile

Jinx : 4 Or / 0 Spirale / 2 Étoile

Dernière Spirale

Confrontation

Obstiné, Strengal annonce à nouveau 1 alors que Jinx annonce 3 :

Strengal : 1 Or / 0 Spirale / 2 Étoile

Jinx : 1 Or / 3 Spirale / 2 Étoile

Stratégie

Strengal tente à nouveau *Médailles de Réserve* alors que Jinx tente le Joker simple *Appropriation*.

Strengal : 2 Or / 0 Spirale / 1 Étoile

Jinx : 1 Or / 3 Spirale / 3 Étoile

Strengal : 1 Or / 0 Spirale / 2 Étoile

Jinx : 1 Or / 3 Spirale / 2 Étoile

Renforcement

La messe est quasiment dite pour Strengal qui ne peut pas bénéficier du Renforcement puisqu'il n'a plus de médaille côté Spirale.

Strengal : 1 Or / 0 Spirale / 2 Étoile

Jinx : 2 Or / 2 Spirale / 2 Étoile

Mise en Défaut

Le traqueur n'ayant plus qu'une médaille côté Or à l'issue de cette neuvième Spirale, il est considéré comme étant en Défaut et perd donc cette manche. Pendant ce temps, Jinx savoure sa victoire en affichant un sourire satisfait. Mais il lui reste encore deux manches à remporter et Strengal, plus déterminé que jamais, n'a pas dit son dernier mot...