

La Spirale d'Or – Fiche Récapitulative

Confrontation

A la première Spirale (et lors des suivantes), chaque participant choisit secrètement un chiffre sur chacun de ses dés en les plaçant face vers le haut et en les cachant avec la paume de sa main. Chacun des deux participants révèle ses dés simultanément : c'est la Confrontation.

La somme des chiffres de chacun des 2 dés forme un nombre (compris entre 1 et 12, le 1 étant généralement symbolisé par une combinaison spéciale) qui est comparé à celui de l'adversaire. Le participant qui a choisi le nombre le plus élevé retourne du côté Spirale un nombre de médailles placées côté Or égal au nombre choisi. Son adversaire perd un nombre de médailles placées côté Or égal à la différence entre les deux nombres. Ces médailles disparaissent définitivement du jeu (sauf dans le cas de l'utilisation de certains Jokers) et sont placées dans la pile de défausse.

En cas d'égalité, c'est le statu quo, aucun des deux participants ne perd ni ne retourne de médaille et on passe directement à la phase de Renforcement (pas de phase Stratégie).

Le nombre annoncé par les dés doit toujours être strictement inférieur au nombre de médailles côté Or du participant. A la première spirale, il est donc possible d'annoncer un nombre compris entre 1 et 12. Si un joueur enfreint cette règle, il perd automatiquement la partie.

Dans certains cas (rares), il est possible d'annoncer 13 (présence de 14 médailles côté Or) cela se fait généralement avec un 1 et un 3 (le quatre étant représenté exclusivement par le double 2). De la même manière, le 1 peut être annoncé soit avec un seul dé soit avec la combinaison 1 et 6 (le 7 étant représenté soit par un 2 et un 5 soit par un 3 et un 4).

Les médailles perdues au cours des Confrontations sont toujours des médailles placées côté Or. Les médailles placées côté Spirale ne peuvent être perdues lors de cette phase.

Afin de permettre une meilleure lisibilité du jeu, il est d'usage que les médailles (ou les cartes) soient placées sur deux rangées : une rangée pour les médailles côté Or et une rangée pour les médailles côté Spirale.

Stratégie

Après la Confrontation vient le moment de la Stratégie. Lors de cette phase, les dés doivent rester tels qu'à la fin de la Confrontation, placés devant les joueurs, indiquant les nombres choisis par chacun des deux participants. Chacun des deux joueurs peut, s'il le désire, utiliser au cours de cette phase un Joker simple ou un Double Joker parmi les deux listes situées au dos de cette feuille.

Le premier joueur à parler lors de la phase de Stratégie est celui qui possède le moins de médailles tournées côté Or. En cas d'égalité, on départage les participants au nombre total de médailles : celui qui en a le moins parle le premier. En cas d'égalité parfaite, on passe directement à la phase de Renforcement (pas de Stratégie).

Lors de l'annonce de l'utilisation d'un Joker, chaque participant doit impérativement placer une ou deux médailles étoilées devant lui en nommant clairement le Joker qu'il a décidé d'utiliser. On dit que le Joker est *engagé*. La ou les médailles placées devant les joueurs sont également *engagées*. Les conditions requises par certains Jokers (*Flamme d'Espoir*, *Feu Sacré*, *Miroir* et *Grand Miroir*) doivent être vérifiées au moment de l'annonce et de l'engagement du Joker.

Une fois que les deux joueurs ont parlé, les éventuels Jokers sont alors utilisés et payés dans l'ordre dans lequel ils ont été annoncés. Un Joker est toujours payé après avoir été utilisé (donc après le Renforcement dans le cas de *Renforcement Intégral* et après la deuxième Confrontation dans le cas de *Double Confrontation*).

Renforcement

A la fin de chaque Spirale, on procède à une période de Renforcement (également appelée phase de Renforts). Le joueur possédant le plus de médailles placées côté Or et disposant d'une ou plusieurs médailles côté Spirale peut en retourner une (et une seule) côté Or. Celui possédant le moins de médailles coté Or peut, quant à lui, en retourner jusqu'à deux. En

cas d'égalité, les deux participants ne peuvent retourner qu'une seule médaille.

Un joueur ayant utilisé le Double Joker *Renforcement Intégral* ne suit pas les règles énoncées dans le paragraphe précédent et retourne toutes ses médailles du côté Or. Son adversaire suit la procédure classique, comme si de rien n'était.

But du Jeu

Le but du jeu consiste à mettre l'adversaire en *Défaut* :

- Au cours d'une Confrontation, un participant qui annonce un chiffre supérieur ou égal au nombre de médailles côté Or qu'il possède, se met de lui-même en *Défaut*.
- Si, au cours d'une Confrontation, un participant ne peut pas payer le nombre de médailles côté Or prévu (car il n'en possède pas assez) après avoir annoncé le plus petit chiffre, il est considéré comme étant en *Défaut*.
- Si, au cours de la phase Stratégie, un participant est dans l'incapacité de payer un Joker (ou un Double

Joker) utilisé (car il ne possède pas assez de médaille(s) côté Or) alors il est en *Défaut*.

- Un participant est considéré comme étant en *Défaut* si, à l'issue d'une Spirale (après le Renforcement), il ne possède plus qu'une seule médaille côté Or ou plus aucune médaille côté Or.
- Un joueur mis en *Défaut* perd automatiquement la partie et son adversaire est aussitôt déclaré vainqueur.

Si les deux joueurs sont simultanément en *Défaut*, ils sont départagés au nombre de médailles côté Spirale. Celui qui en possède le plus est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, il s'agit d'un match nul.

Jokers simples

Coût : 1 médaille d'Or

Annulation : ce Joker annule purement et simplement la Confrontation qui vient d'avoir lieu. Ce Joker ne peut être joué si *Double Confrontation*, *Appropriation*, *Destruction*, *Intervention*, *Miroir*, *Grand Miroir*, *Permutation*, *Duplication*, *Flamme d'Espoir*, *Feu Sacré* ou *Transfert de Jokers* vient d'être joué par l'adversaire. Si ce Joker est joué en premier, cela empêche l'adversaire de jouer un Joker derrière.

Double Confrontation : le joueur utilisant ce Joker, force son adversaire à une deuxième Confrontation avant de passer à la période de Renforcement.

Médailles de Réserve : deux médailles supplémentaires côté Or sont ajoutées à celles dont dispose le joueur, sans que celui-ci puisse posséder plus de treize médailles grâce à ce Joker.

Appropriation : ce Joker permet de récupérer au choix une médaille de l'adversaire placée côté Or ou jusqu'à deux médailles de l'adversaire placées côté Spirale et de se les approprier.

Destruction : ce Joker permet au participant qui l'utilise d'enlever jusqu'à deux médailles placées côté Or parmi celles de son adversaire.

Doubles Jokers

Coût : 2 médailles d'Or

Renforcement Intégral : au moment du Renforcement, le joueur ayant utilisé ce Double Joker, peut retourner toutes ses médailles du côté Or.

Permutation : en utilisant ce Double Joker, le participant retourne toutes ses médailles précédemment côté Spirale du côté Or et toutes celles précédemment placées côté Or du côté Spirale.

Duplication : le participant utilisant ce Double Joker peut échanger jusqu'à deux médailles côté Spirale contre quatre médailles côté Or de son adversaire, soit jusqu'à deux médailles côté Or pour chaque médaille côté Spirale donnée à l'adversaire.

Intervention : le joueur qui utilise ce Joker peut échanger jusqu'à trois de ses médailles côté Spirale contre trois médailles côté Or de son adversaire.

Flamme d'Espoir : le joueur possédant le plus petit nombre de médailles peut, en utilisant ce Joker, prendre une médaille côté Or et une médaille côté Spirale à son adversaire et récupérer par ailleurs une médaille côté Spirale de la défausse. Ce Joker ne peut être utilisé si les deux joueurs possèdent exactement le même nombre de médailles.

Miroir : un joueur qui possède autant de médailles côté Or que côté Spirale peut, en utilisant ce Joker, prendre deux médailles côté Or et deux côté Spirale parmi celles de son adversaire.

Transfert de Jokers : le paiement d'une médaille placée côté Spirale permet de prendre jusqu'à trois médailles étoilées situées dans la pile de Jokers de son adversaire.

Feu Sacré : le joueur possédant le plus petit nombre de médailles peut, en utilisant ce Double Joker, prendre deux médailles côté Or et deux médailles côté Spirale à son adversaire et récupérer par ailleurs une Or et une Spirale. Ce Double Joker ne peut être utilisé si les deux joueurs possèdent exactement le même nombre de médailles.

Grand Miroir : un joueur qui possède autant de médailles côté Or que côté Spirale peut, en utilisant ce Double Joker, prendre quatre médailles côté Or et quatre côté Spirale parmi celles de son adversaire.