

La Spirale d'Or – Guide Complet

Une Institution

La Spirale d'Or est l'un des jeux de stratégie les plus répandus sinon le plus répandu au sein des galaxies jumelles et chose rare pour ce type de jeu, les règles usuelles sont quasiment identiques d'un bout à l'autre de Miwéa et de Koméa. Ceci s'explique principalement par la très grande ancienneté de ce loisir très populaire qui séduit tout autant les joueurs aguerris que les nouveaux venus grâce à ses principes simples et universels.

Ce jeu de réflexion, dont les origines semblent s'être perdues, remonterait en effet à une époque largement antérieure à celle du régime des Anciens. Ces derniers considéraient d'ailleurs la Spirale d'Or comme un loisir noble, requérant de fortes capacités d'analyse et de déduction afin d'opter pour les meilleurs choix tant sur les plans stratégique (engageant l'ensemble de la partie) que tactique (concernant le prochain coup à jouer). Ceci explique pourquoi la Spirale d'Or fut l'un des rares jeux à ne pas être tombés en désuétude lors du long règne des Anciens.

Des tournois continuèrent ainsi à être régulièrement organisés et les règles furent scrupuleusement définies afin qu'elles soient identiques dans tous les systèmes. Cependant, les vainqueurs de ces tournois, contrairement à ce qui avait été d'usage auparavant, ne recevaient principalement que les honneurs de la victoire et éventuellement quelques prix symboliques sans grande valeur. Ce n'est que depuis la chute du Conseil que la Spirale d'Or a retrouvé son statut de jeu d'argent d'antan, générant régulièrement des parties au cours desquelles de grosses sommes sont engagées même si des tournois plus classiques sont toujours organisés.

Popularité & Spécificités

Le nombre de personnes jouant régulièrement à la Spirale d'Or est évalué à plusieurs milliers de billions à travers les deux galaxies et le nombre de personnes ayant déclaré avoir au moins participé à une partie dans leur vie est estimé à plusieurs millions de billions. Un tel succès s'explique principalement par la simplicité du jeu. Celui-ci met aux prises deux joueurs disposant d'un certain nombre de médailles (ou de cartes) et dont le but est de faire perdre le plus de médailles possible à son adversaire sans trop en perdre lui-même. Le nombre de stratégies et de tactiques utilisables est à la fois suffisamment élevé pour que les parties soient variées et intéressantes et en même temps suffisamment faible pour permettre à chaque joueur d'anticiper les prochains coups.

L'une des plus importantes particularités de la Spirale d'Or provient du fait qu'il s'agisse principalement d'un jeu de stratégie synchrone (tout du moins lors de ce qu'on appelle les Confrontations), c'est à dire que les

joueurs décident de leur coup simultanément sans savoir ce que vont jouer leur adversaire. Il est par conséquent très important de réussir à deviner comment va se comporter le joueur adverse et également de brouiller les cartes afin de l'induire en erreur. Il existe également des phases de jeu asynchrones au cours desquelles les participants jouent successivement. C'est notamment le cas des périodes dédiées à la Stratégie qui permettent aux meilleurs joueurs de faire la différence.

Origines & Symbolique

La Spirale d'Or tire ses origines de divers jeux symbolisant des affrontements armés, de gigantesques batailles, qu'elles soient planétaires, aériennes ou spatiales. La devise plurimillénaire du jeu, qui a semble-t-il traversé les âges sans connaître d'évolution radicale, se trouve être « *Le Conseil dirige l'armée avec courage* », montrant bien la dimension militaire intrinsèque au jeu.

Le joueur est ainsi invité à prendre place au sein du Conseil et à opter pour les décisions qui mèneront son armée vers la victoire et la gloire ou vers l'humiliation de la défaite. Mimant une véritable bataille, la Spirale d'Or propose non seulement aux joueurs de gérer les confrontations directes entre des armées ennemies mais également de prendre des décisions difficiles lors des phases de stratégie ô combien cruciales ainsi que d'assurer la gestion des renforts qui peuvent s'avérer bien des fois déterminants en ce qui concerne l'issue de la bataille.

Les Règles

Matériel

La Spirale d'Or réunit deux participants et nécessite de disposer du matériel de jeu approprié soit pour chaque joueur : 2 dés à 6 faces, 2 médailles étoilées et 13 médailles possédant deux faces, une face dorée et une face où est gravée une spirale, ce sont respectivement les côtés Or et Spirale. Les médailles peuvent être remplacées par des cartes spécifiques (cartes étoilées et cartes à deux faces) ou par une interface informatique (généralement deux écrans et deux modules de commande).

Principe

Le but du jeu pour chacun des deux participants est de battre son adversaire. Pour remporter la partie, un des deux joueurs doit mettre son adversaire en *Défaut*, c'est à dire lui avoir fait perdre suffisamment de médailles (ou de cartes) pour qu'il ne puisse plus jouer.

Déroulement

Au départ, toutes les médailles à deux faces (ou les cartes à deux faces) des deux participants sont posées à plat et sont toutes tournées côté Or. Les médailles étoilées (médailles Joker) sont disposées en piles à la droite de chaque joueur.

Spirale

Chaque tour de jeu est appelé Spirale et est constitué de trois phases principales : la Confrontation, la Stratégie et le Renforcement (également parfois appelée Renforts). Dans leur jargon, les joueurs parlent parfois de CSR pour désigner les Spirales, ce sigle correspondant aux initiales des trois phases majeures.

Confrontation

À 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 (cf. infra **But du Jeu**).

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 première rangée pour

les médailles côté Or et une seconde 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 suivantes :

Jokers simples

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.

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.

Doubles Jokers

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

TWIN GALAXIES

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.

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 récupère 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.

L'utilisation d'un Joker simple coûte une médaille côté Or et une médaille étoilée, celle d'un Double Joker coûte deux médailles côté Or et deux médailles étoilées. Une fois utilisée(s), la ou les médaille(s) étoilée(s) est ou sont donnée(s) au joueur adverse, la ou les médaille(s) côté Or est ou sont défaussée(s).

Il n'est possible d'utiliser qu'un seul Joker ou Double Joker à la fois au cours de la phase de Stratégie d'une Spirale. Chacun des participants dispose de deux médailles Joker (médailles étoilées) au début de la partie.

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

À 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 côté 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.

La Spirale étant terminée (on dit qu'elle est *complète*) on peut passer à la Spirale suivante si les deux participants sont toujours en course.

But du Jeu

Le but du jeu consiste à mettre son adversaire en *Défaut*. Il existe plusieurs manières d'y parvenir.

- 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* (ce qui n'arrive que très rarement), 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.

Un participant ne peut jamais être considéré comme étant en *Défaut* lors de l'utilisation des Jokers *Appropriation*, *Destruction*, *Interversion*, *Duplication*, *Flamme d'Espoir*, *Feu Sacré*, *Miroir* et *Grand Miroir* s'il ne peut payer le nombre de médailles côté Or ou côté Spirale prévu.

Un participant a le droit d'abandonner s'il considère qu'il n'a plus aucune chance de l'emporter. On parle alors de *Défaut par Forfait*.

Spirale Blanche

Une Spirale est dite blanche lorsqu'il y a égalité lors de la Confrontation (pas de Stratégie dans ce cas) et que personne ne peut retourner de médaille côté Or au cours du Renforcement qui suit (pas de réserve de

médailles placées côté Spirale). Au bout de trois Spirales blanches, le joueur qui possède le plus de médailles côté Or perd une médaille côté Or. En cas d'égalité, les deux joueurs perdent chacun une médaille côté Or.

Manches

Dans le cadre des compétitions officielles, une partie se déroule généralement en trois ou cinq manches gagnantes (le premier qui remporte trois ou cinq manches est déclaré vainqueur), notamment dans le cadre de grands tournois. Mais il est courant que cela puisse se faire en sept manches gagnantes voire en bien plus : neuf, dix parfois quinze pour les parties les plus longues.

Aspect Psychologique

Nombreux sont ceux qui considèrent que la Spirale d'Or est un jeu faisant intervenir une grande part de psychologie. Etant donné qu'il s'agit d'un jeu où la plupart des coups sont joués de manière simultanée, il est très important de réussir à deviner quelle tactique va être adoptée par l'adversaire même si cela s'avère particulièrement difficile en général même pour les joueurs les plus expérimentés.

Certains coups se trouvent être plus osés que d'autres, qui sont, à l'inverse, des coups moins risqués. Lorsqu'un joueur tente ce type de coup, il peut éprouver un stress assez intense surtout si les enjeux de la partie sont importants (sommes jouées particulièrement élevées, titre en jeu...). Dans ce genre de cas, charge à son adversaire de décoder les émotions de son vis-à-vis et d'essayer de deviner quelle stratégie il a choisie.

Le bluff est par conséquent monnaie courante même s'il ne s'exprime généralement que par l'intermédiaire de mimiques sensées mimer la confiance ou au contraire l'appréhension. Il est à noter qu'à part lors des tournois de première importance et la plupart du temps lors des parties impliquant de grosses sommes d'argent, il est autorisé de parler à son adversaire, ce qui peut constituer un moyen de déstabilisation supplémentaire.

Stratégies & Tactiques

Il existe bon nombre de stratégies et de tactiques permettant de tenter de prendre l'ascendant sur son adversaire afin de remporter la partie. Elles consistent généralement à tout mettre en œuvre afin de se retrouver en position de force par rapport au joueur adverse. En voici quelques unes :

Le Monopole

Cette stratégie conservatrice consiste à obliger l'adversaire à jouer des Jokers sans en jouer soi-même afin de disposer du monopole sur les Doubles Jokers voire sur tous les Jokers. Il s'agit cependant d'une

stratégie plus risquée qu'il n'y paraît puisqu'il est souvent nécessaire de se mettre en danger pour réussir à obtenir le monopole. Cette stratégie est également parfois appelée le « *Retour de Flamme* » car elle est souvent utilisée en conjonction avec les Jokers *Flamme d'Espoir* et *Feu Sacré*.

Le Harcèlement

Cette stratégie consiste à harceler en permanence l'adversaire en jouant des Jokers généralement offensifs qui ont pour principale particularité de l'obliger à jouer lui-même un Joker ce qui permet d'être remboursé. Cette stratégie peut rapidement atteindre ses limites mais a le mérite d'empêcher la mise en place de stratégies conservatrices (telles que le *Monopole*) destinées à conserver au maximum ses Jokers afin de piéger l'adversaire lorsque celui-ci n'en possède plus.

Le Revers de la Médaille

Il s'agit d'une stratégie consistant à forcer l'adversaire à se mettre en Défaut en l'obligeant à retourner le plus possible de médailles du côté Spirale plutôt que de tenter de lui faire perdre à tout prix ses médailles placées côté Or. Le but est donc d'essayer de systématiquement annoncer un nombre légèrement plus faible que son adversaire lors des Confrontations et d'utiliser des Jokers tels qu'*Intervention* lors des phases de Stratégie.

La Quête du Miroir

Les Jokers *Miroir* et *Grand Miroir* figurent assurément parmi les plus puissants, s'ils ne sont pas tout simplement les plus puissants du jeu, aussi est-il courant que les joueurs expérimentés essayent régulièrement de se mettre en position d'obtenir un « miroir » afin de pouvoir jouer ces Jokers particuliers. Cette stratégie est appelée la Quête du Miroir et fait partie des plus utilisées. Il n'est ainsi pas rare que les joueurs chevronnés prennent d'énormes risques, qui peuvent paraître totalement insensés pour le néophyte, dans le but de se placer en position de réaliser un miroir leur permettant de prendre un avantage décisif sur leurs adversaires.

Stratégies Mixtes

Il est en réalité pratiquement impossible d'espérer gagner face à un adversaire expérimenté en utilisant sciemment une seule stratégie. C'est pourquoi les meilleurs participants utilisent généralement des stratégies dites mixtes qui sont un mélange des principales stratégies présentées précédemment. Dans les faits, il est très courant chez les joueurs émérites de tenter de faire croire à leurs adversaires qu'ils vont adopter telle ou telle stratégie et finalement de basculer vers quelque chose de complètement différent au

moment où ceux-ci s'y attendent le moins (stratégies dites du *Serpent* ou de la *Mangouste*).

Évaluations & Avantages

Afin d'évaluer les forces en présence en cours de partie, il est courant d'associer une valeur aux médailles disposées devant chacun des joueurs. Les médailles placées côté Or correspondent aux troupes fraîches et comptent pour deux points alors que les médailles placées côté Spirale représentent des troupes blessées ou fatiguées et ne comptent que pour un point. Par ailleurs, les médailles étoilées Joker valent également deux points.

Ainsi en additionnant les valeurs de chacune des médailles des différents participants, il est possible d'obtenir une estimation des forces des belligérants à tout moment de la partie : plus le différentiel de points est élevé entre les participants et plus celui ou celle qui dispose du plus grand nombre de points possède un fort avantage sur son ou ses adversaires.

Mais il ne s'agit là que d'estimations relativement grossières qu'il est bien souvent nécessaire d'affiner en fonction des circonstances. Un joueur en position de réaliser un Miroir (et à plus forte raison dans le cas d'un Grand Miroir) est vraisemblablement dans une posture plus favorable que ce que peut indiquer l'état de ses « troupes ». Reste que cela donne un ordre d'idée assez valable de la situation respective des différents participants.

Variantes & Dérivés

Spirales Double et Simple

La Spirale d'Or est également parfois appelée Spirale Double. Il existe par ailleurs une forme plus primitive de ce jeu, appelée Spirale Simple (ou encore Spirale d'Argent) et qui est principalement utilisée pour l'initiation ou pour des parties rapides. Dans cette variante, les participants ne possèdent chacun que sept médailles à deux faces et une unique médaille étoilée. Par ailleurs, ils ne disposent que d'un seul dé à 6 faces pour annoncer le nombre choisi (nombre compris entre 1 et 6). Les Doubles Jokers ne sont pas utilisables et les Jokers ont généralement des effets légèrement différents de ceux de la Spirale Double.

Les Spirales sont toujours constituées des trois phases classiques : Confrontation, Stratégie et Renforcement et les règles sont globalement identiques à quelques adaptations près.

Le Joker Interdit

Il existe un Joker particulier, totalement prohibé en compétitions officielles mais qui est cependant utilisé dans certaines parties. Il se trouve en effet que ce Joker (considéré selon les règles utilisées comme un Joker simple ou comme un Double Joker) a tendance à fortement modifier la physionomie des parties.

Permutation Forcée : en utilisant ce Joker, le participant oblige son adversaire à retourner toutes ses médailles précédemment côté Spirale du côté Or et toutes celles précédemment côté Or du côté Spirale.

Variantes Classiques

Spirale de Platine

Au même titre qu'il existe des Spirales doubles et des simples, il arrive que des parties utilisent des Spirales Triples (ou Spirales de Platine) requérant 3 dés, 19 médailles pour chaque joueur et 3 médailles Jokers. Dans cette variante, il existe des Triples Jokers particulièrement puissants (tels que *Miroir Céleste* ou *Brasier Écarlate*) nécessitant d'investir trois médailles étoilées et de payer trois médailles côté Or.

La Croix du Sud

Par ailleurs, il existe un certain nombre de variantes à 3, 4 ou 5 joueurs, parfois 6 joueurs (dans lesquelles les Jokers sont généralement spécifiques). L'une des plus connues et des plus jouées, la Croix du Sud, est basée sur la Spirale d'Or et se joue à quatre. Dans le cadre de cette variante, on assiste à deux duels simultanés incorporant des Jokers spécifiques (*Croisement Est* et *Croisement Ouest*) qui permettent de changer d'adversaire. Le premier à mettre en Défaut un de ses adversaires est déclaré vainqueur de la partie.

Les quatre joueurs sont installés autour d'une table ronde ou carrée et se font face deux à deux. Les phases de Confrontation sont toujours parfaitement simultanées, les nombres choisis étant dévoilés simultanément par les quatre joueurs. Il y a donc en fait deux matches simultanés entre les joueurs se faisant face.

Les phases de Stratégie se déroulent de manière assez proche de la Double Spirale classique, le participant ayant le moins de médailles côté Or annonçant son choix suivi des trois autres dans l'ordre croissant du nombre de médailles placées côté Or. En cas d'égalité, les joueurs sont toujours départagés au nombre de médailles côté Spirale. S'il y a une égalité parfaite entre au moins deux des quatre participants, on passe directement au Renforcement (pas de Stratégie).

La différence la plus importante est l'apparition de deux Jokers (ne coûtant chacun qu'une médaille étoilée) permettant au joueur les utilisant de changer d'adversaire : permutation du joueur adverse (dit joueur du Nord) avec celui de droite (joueur de l'Est) en utilisant *Croisement Est*, avec celui de gauche (joueur de l'Ouest) avec le Joker *Croisement Ouest*.

Il existe également une phase de Renforcement pour clore les Spirales, toujours effectuée simultanément par les quatre participants. Les Renforcements s'effectuent par couple de joueurs de manière classique puisque celui qui possède le plus de médailles côté Or ne peut retourner qu'une Spirale alors que son adversaire peut

en retourner deux. Les autres règles, qu'il s'agisse des mises en défaut ou des spirales blanches, sont strictement identiques à celles de la Spirale d'Or.

Le Triangle d'Or

Il s'agit d'une variante également basée sur la Spirale d'Or, bien moins courante cependant que la Croix du Sud. Elle réunit trois joueurs et se joue généralement autour d'une table ronde. Les trois participants jouent les uns contre les autres d'une manière très proche de celle de la Double Spirale classique. Les Spirales sont toujours constituées des trois phases standard.

Lors des Confrontations celui ou ceux qui a ou ont annoncé le plus grand chiffre retourne(nt) un nombre de médailles côté Or égal au nombre annoncé du côté Spirale. Les deux autres (ou l'autre joueur s'il est seul) retournent un nombre de médailles égal à la différence entre les nombres respectifs annoncés. En cas d'égalité entre les trois joueurs, il n'y a pas de phase Stratégie.

La phase de Stratégie se déroule de façon très similaire à la Spirale d'Or classique. En cas d'égalité parfaite entre au moins deux des trois joueurs, on passe directement à la phase de Renforcement. Chaque joueur engageant un Joker se doit d'orienter, le cas échéant, la ou les médailles engagée(s), vers l'adversaire concerné (cas de l'utilisation de Jokers offensifs). Les Jokers sont exactement les mêmes avec les mêmes effets.

La phase de Renforcement se déroule de manière très semblable à celle utilisée dans le cadre d'une partie de Spirale d'Or : une hiérarchie est constituée en fonction des médailles placées côté Or. Celui qui en a le plus ne peut retourner aucune médaille, le deuxième ne peut en retourner qu'une et celui qui en a le moins peut retourner jusqu'à deux médailles du côté Or. En cas d'égalité, selon le cas deux joueurs ne retournent aucune médaille et un peut en retourner trois ou un joueur n'en retourne aucune et les deux autres, deux. En cas d'égalité entre les trois joueurs, personne ne peut retourner de médaille.

Le but pour chacun des participants est d'éliminer ses deux adversaires. Lorsqu'un des trois participants est éliminé, la partie se transforme alors en Spirale d'Or classique, l'affrontement se poursuivant entre les deux joueurs restants.

Cette variante existe également en versions Triangle d'Argent et Triangle de Platine. On trouve même des variantes de type Carré d'Or ou Pentagone d'Or (avec des règles cependant légèrement différentes notamment pour gérer les égalités) mais ces versions sont nettement plus rares.

Variantes Exotiques

Gestion des Jokers

En ce qui concerne les Jokers et leur utilisation, un grand nombre de variantes existent. On

rencontre ainsi des règles avec des utilisations de Jokers en nombre limité (pas de renouvellement des Jokers, les médailles étoilées étant définitivement défaussées) et d'autres où il n'y a aucune limite dans leur utilisation : plusieurs Jokers simultanément, pas de médailles étoilées...

On trouve également tout un ensemble de Jokers exotiques assez rares tels que *Conversion* qui permet d'échanger un certain nombre de médailles placées côté Spirale contre une ou plusieurs médailles d'Or, *Dévastation* qui enlève au choix deux médailles côté Or ou quatre médailles côté Spirale à l'adversaire, *Spirale Noire* avec lequel toutes les médailles côté Spirale de l'adversaire sont perdues, *Confrontation Inversée* qui fonctionne comme une Confrontation au cours de laquelle les rôles des médailles Spirale et Or sont inversés ou encore *Révolution* où les joueurs échangent leurs médailles... Il arrive également que les Jokers simples et les Doubles Jokers soient payés par des médailles placées côté Spirale (plutôt que par une ou deux médailles côté Or).

Parties Rapides

Il existe également des variantes dites *Éclair* ou *Blitz*, permettant de jouer des parties de spirales doubles très rapides. Dans ce type de partie, le Renforcement s'effectue en deux temps, puisque après avoir réalisé un Renforcement classique, les deux joueurs doivent systématiquement perdre une médaille placée côté Or. Les parties en sont ainsi considérablement accélérées.

Il est cependant possible d'aller encore plus loin en imposant un temps limité aux participants à la fois lors des Confrontations et des Stratégies. Si un des joueurs ne respecte pas cette règle lors d'une Confrontation, il est considéré comme étant en Défaut. Au cours de la phase de Stratégie, en cas de retard, le joueur passe son tour et ne peut jouer de Joker même s'il en avait l'intention. Ce type de partie est généralement appelée *Fulgure*. Il est bien évidemment possible de combiner ces deux variantes *Éclair* et *Fulgure* afin d'obtenir des parties ultra-rapides.

Matériel de Jeu

Coffrets

L'ensemble des éléments nécessaires à la réalisation d'une partie de Spirale d'Or : médailles, cartes, dés, tapis de jeu, carnets de scores, stylographe... est généralement contenu dans de luxueuses boîtes finement ouvragées constituées d'alliages de métaux rares ou utilisant des combinaisons d'essences de bois précieux. Ces coffrets contiennent, selon le cas, le matériel nécessaire pour un, deux ou quatre joueurs.

Les médailles ou les cartes possèdent ainsi une face dorée (incorporant assez souvent un blason, généralement aux armes d'une Guilde majeure de joueurs ou d'un Grand Maître) et une face représentant

la plupart du temps une spirale d'argent sur fond noir (rappelant la forme d'une galaxie spirale). Les médailles ou les cartes servant à jouer les Jokers possèdent deux faces identiques représentant chacune une étoile dorée sur fond argenté (ou plus rarement noir). Les dés ne sont pas en reste et sont également constitués de matériaux nobles : ivoires rares ou minéraux précieux. Enfin, les tapis de jeu, bien souvent richement brodés, sont en général carrés et permettent aussi bien de jouer en un contre un qu'en Croix du Sud à quatre.

Médailles & Blasons

L'histoire de la Spirale d'Or est riche d'une longue tradition héraldique. La plupart des Guildes et des Grands Maîtres possèdent leurs propres armes blasonnées, représentées sur les médailles de leurs jeux personnels. Cette tradition est à telle point ancienne et réputée que certains collectionneurs fortunés n'hésitent pas à dépenser des sommes folles pour s'approprier des coffrets ayant appartenu à certains Grands Maîtres particulièrement réputés ou à certaines Guildes mythiques ayant disparu, habituellement lors de ventes aux enchères aux cours desquelles des envolées proprement astronomiques ont souvent lieu.

Cette héraldique est très codifiée et de nombreuses règles draconiennes stipulent de quelle manière doivent être définis et positionnés les armes, blasons et emblèmes. Il est par ailleurs bien évidemment strictement interdit de reprendre les armes d'une Guilde reconnue ou d'un Grand Maître, qu'ils soient toujours en activité ou pas. Et si une ressemblance, même fortuite, semble trop prononcée, alors les armes nouvellement créées peuvent être purement et simplement rejetés par un des nombreux offices de validation.

Normalement, seules les lignées de grands maîtres et les lignées héréditaires, ainsi que les principales Guildes multiséculaires ont réellement le droit de posséder leur propres armes et blasons. Ceci explique pourquoi, de nombreux blasons nouvellement déposés soient régulièrement refusés alors que leur ressemblance avec d'autres plus anciens n'est pas si évidente. En réalité, une Guilde ou un Grand Maître doivent faire leurs preuves sur la durée afin d'être reconnus et ainsi avoir la possibilité de disposer de leurs propres armes.

Il existe également de luxueuses médailles incrustées de diamants et autres pierres précieuses qui ont, en l'occurrence, une valeur principalement associée à la valeur des pierres utilisées et à la qualité de la réalisation de l'ensemble.