

Sortilège

un jeu de sorcellerie punk par Shyle Zalewski



Histoire :

Lors d'un Sabbat de Sorcières, la discussion s'engage sur qui a la magie la plus puissante. Alors que le débat fait rage et qu'aucun argument ne se démarque, on décide de s'introduire de nuit dans la Ville Royale, où toute la royauté festoie et se gargarise avec l'argent du bas-peuple. Le but sera d'ensorceler le plus de têtes couronnées.

Préparation :

– Le jeu se pratique avec un jeu de cartes classique dont on retire les jokers
– On sépare figures et as (les prêtres), soit **16 cartes**, et on les mélange pour en faire une pile, qu'on appellera le Gratin. Les cartes restantes forment une autre pile, qu'on appellera Sortilèges. Les deux piles sont faces cachées.

Déroulé d'une manche :

1. On tire deux cartes du Gratin, qu'on pose, face cachée toujours, au milieu de la table, pas trop collées. Cela représente un couple qui sort de la soirée. Il peut être de tout mélange de genre et de classe social (roi/reine, mais aussi valet/valet, etc.)

2. La plus jeune sorcière débute, puis on tournera dans le sens des aiguilles d'une montre. Elle tire deux cartes, et en défausse une. Elle pose l'autre en dessous d'une des deux cartes « couple ». Puis au tour du joueur suivant. Et ainsi de suite jusqu'à ce que trois chacun soient en dessous du couple. Le but étant de remporter la carte en créant le sortilège le plus puissant.

3. On retourne alors les deux cartes « couple », et l'ont voit qui a le sortilège le plus fort pour remporter la carte. Une fois les deux cartes empochées, tous les sorciers et sorcières placent les cartes tirées dans la défausse, qui retourne sous la pile Sortilèges, et on mélange.

Sortilèges :

Classés du plus puissant au moins puissant :

NOM	COMPOSITION	NOTES
Demonicus	3 six (6 – 6 – 6)	Remporte les 2 cartes quoi qu'il arrive
Corromptus	3 cartes du signe de la carte <u>Couple</u> qui sera retournée	Dans le cas d'une égalité, c'est la carte la plus forte qui l'emporte. Puis la suivante. S'il y a encore égalité, c'est au signe de la carte la plus forte, avec dans l'ordre, comme au poker : <i>pique, coeur, trèfle, carreau</i>
Fingus	3 cartes qui se suivent et du même signe	
Semi-Corromptus	2 cartes du signe de la carte <u>Couple</u> qui sera retournée	
Triplus	3 cartes pareilles	
Sequencia	3 cartes qui se suivent	
Deuus	2 cartes pareilles	
Plumpus	Si les 3 cartes ne forment aucune formule, c'est un Plumpus. Si Deux plumpus s'affrontent, c'est la carte la plus forte qui gagnent. Si elles sont égales (deux 10 par exemple), on prend la suivante etc.	

Fin de partie et décompte des points :

Une fois toute la clique royale zigouillée, c'est la fin de la partie, on compte les points selon le barème suivant :

Roi : 3 points • **Dame** : 2 points • **Valet** : 1 point • **Prêtre (As)** : 1 point

... Cependant, certains comptes se font avec des alliances (une carte ne peut être utilisée que dans **une** alliance) :

• **Valet/Dame/Roi, du même signe** : 10 points (au lieu de 6 points)

• **Deux prêtres** : 5 points (au lieu de 2 points)

• **4 Rois, 4 Dames, 4 Valets, ou 4 Prêtres** : 12 points

Le sorcier ou la sorcière qui a le plus de points possède donc la magie la plus puissante. Gloire à son nom ! Et tout le monde est gagnant, car nous pouvons festoyer sur les cadavres de ces parasites. Tous les joueurs et joueuses n'oublieront pas de remercier à l'unisson la grande sorcière **Shyle Zalewski**, pour avoir créé ce jeu.