



# La Quête du Joker

Un jeu pour un joueur,  
de **Nathan Hook**

Pour jouer, il vous faut un jeu de 54 cartes.

## Mise en place

Mélangez les cartes et faites-en deux paquets. Placez le joker dans l'un d'eux, mélangez et faites une pile. Posez le paquet restant dessus afin de former la pioche.

Déterminez un genre d'histoire : Médiéval Fantastique, Conte de fée, Western, Super-Héros, Film d'espionnage...

Inventez un personnage et donnez lui un but, une quête.

Tirez 5 cartes pour constituer votre main de départ.

## Déroulement du jeu

Piochez une carte : elle représente l'obstacle ou le défi que le personnage va affronter (si c'est une figure, voir « Piocher une figure »). La valeur de la carte représente sa force.

Jouez alors une ou des cartes de votre main jusqu'à dépasser cette valeur et racontez comment vous avez réussi à surmonter l'obstacle.

Si vous n'avez pas assez de carte pour dépasser la valeur du défi, votre quête s'achève ici.

Si vous réussissez, notez la différence de points entre les cartes que vous avez joué et la valeur du défi. Ces points sont des actions.

*Par exemple, vous piochez un 10 . En posant un 9 et un 4, vous obtenez 13. Vous réussissez le défi et gagnez 3 (13 -10) points d'action.*

Piochez une nouvelle carte. Si celle-ci ne vous convient pas, tirez-en une nouvelle. Vous pouvez piocher autant de cartes que vous avez de points d'action. Vous pouvez aussi vous arrêter avant. Votre prochain défi sera la carte sur laquelle vous vous arrêtez.

Pour vaincre ce nouveau défi, procédez comme décrit précédemment (jouez des cartes de votre main jusqu'à dépasser sa valeur). Une fois le défi résolu, comptez votre nombre de points d'action et piochez une nouvelle carte...

Durant votre quête, n'oubliez pas de raconter une histoire, en vous aidant de la symbolique des cartes.

## La symbolique des cartes

Dans la main du joueur, une carte est positive ; dans la pioche, c'est une mauvaise carte qui représente un obstacle. Sa famille détermine son genre.

♦ **Carreau** évoque la terre. Dans la main du joueur, c'est un objet, un bon outil, un cheval... Dans la pioche, c'est un obstacle qui nécessite une ressource pour être vaincu. Par exemple, un gouffre a besoin d'un pont pour être franchi...

♣ **Trèfle** évoque le feu. Dans la main du joueur, c'est un trait physique comme la force ou la rapidité. Dans la pioche, c'est un obstacle physique (une montagne, un marécage...).

♥ **Cœur** évoque l'élément « eau ». Dans la main du joueur, c'est un trait émotionnel ou spirituel, comme la compassion ou le courage. Dans la pioche, c'est un obstacle qui défie ces traits, comme une tentation ou une remise en cause.

♠ **Pique** évoque l'air. Dans la main du joueur, c'est un trait mental, comme la sagesse, la connaissance, l'intuition. Dans la pioche, cela signifie une difficulté intellectuelle comme une énigme à résoudre, un calcul à trouver...etc.

## Piocher une figure

Les **figures** représentent des alliés rencontrés durant le périple du personnage. Quand vous en piochez une, écartez-la et tirez une nouvelle carte. Mettez cette dernière dans votre main et racontez votre rencontre avec cet allié.

Les figures ne représentent pas des actions.

## Piocher un joker

La première fois qu'un joker est tiré, le personnage a une vision ou bien il trouve une indice important pour sa quête. Cela achève la première partie de sa quête.

Reprenez toutes les cartes (sauf celle de votre main et les figures déjà utilisées) et mélangez-les. Faites-en deux paquets. Glissez le joker dans l'un d'eux, mélangez et faites une pile. Posez l'autre paquet dessus.

La seconde partie de votre quête va maintenant débiter. Elle se déroule à l'identique de la première, mais, la prochaine fois que vous aurez le joker, vous aurez réussi votre quête.

## Exemple de début de partie.

Genre : Légende du Roi Arthur.

Mon personnage est un vieux Baron dont le but d'aller à Camelot. Il veut devenir un chevalier de la Table ronde !

Ma main de départ : 8♣, 9♦, 4♦, 9♠, 7♠. Le Baron a une certaine culture et un bon équipement, il est plutôt fort mais manque de sentiment. Il est peut-être aussi un peu couard !

Première carte : 10♥ Il faut bien du courage au Baron pour accomplir sa quête et quitter le confort de son beau château !

Je dépense le 9♠ et le 4♦ : le Baron organise son trajet en se renseignant. Il se pare aussi de sa plus belle armure pour se donner plus de courage.

Différence :  $(9 + 4) - 10 = 3$  actions maximum.

Première carte : Roi ♥. Ça commence bien : une figure ! Mon personnage rencontre ce bon Merlin qui lui donne un objet magique pour l'aider dans sa quête. Je tire une carte et... c'est un 8♦ que j'ajoute à ma main. Cette carte ne compte pas comme une action.

Nouvelle carte : 10♣ (première action)

Deuxième action : 4♠. Je décide de m'arrêter à ce défi (c'est une carte faible). Le Baron se retrouve face à un immense marais.

Je dépense le 8♣ – Le Baron utilise sa perspicacité pour retrouver son chemin dans ce labyrinthe et continuer sa route.

Différence:  $(8) - 4 = 4$  actions.

Première action : 8♠ (je ne prends pas) Deuxième action : 5♥ (je ne prends pas) – Troisième action : 2♦ (une carte très faible : je m'arrête !) Le Baron se trouve rançonner par de vils brigands ! « La bourse ou la vie ? » l'interpellent-ils....