

# Livret de Règles


Vous incarnez des aventuriers prenant part à la ruée vers l'or. Faites l'acquisition des meilleurs filons lors de ventes aux enchères puis, avec de la chance aux dés, vous y trouverez de l'or !

À la fin de la partie, le joueur ayant amassé le plus de pépites est déclaré vainqueur !



# Mise en Place



- 1 Chaque joueur débute la partie avec 15 pépites. La banque fait la monnaie en cours de partie si nécessaire.
- 2 Pour votre première partie, vous pouvez retirer les quatre cartes *Bâtiment*  (les cartes *Banque*, *Bureau de Poste*, *Saloon* et *Gare*).
- 3 Mélangez toutes les cartes du jeu, sauf les cartes *Maire*, pour former la pioche. À 2 ou 3 joueurs, on en retire quinze cartes sans les révéler. Retirez la carte *Gare* si vous jouez sans la variante *Poker Expert*.
- 4 Les cartes restantes sont placées, face cachée, au centre de la table, c'est la pioche. Les cinq cartes *Maire* sont mises de côté pour l'instant.
- 5 Les deux dés et les pépites restantes sont placés sur la table, à portée des joueurs.
- 6 Le premier tour peut alors commencer.





Maires



1



5



Dés bâches !

4

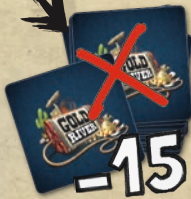


ZONE D'ENCHÈRE

3



Pour une <sup>ère</sup> partie



À 2 et 3 joueurs



6



3

# Un Tour de Jeu

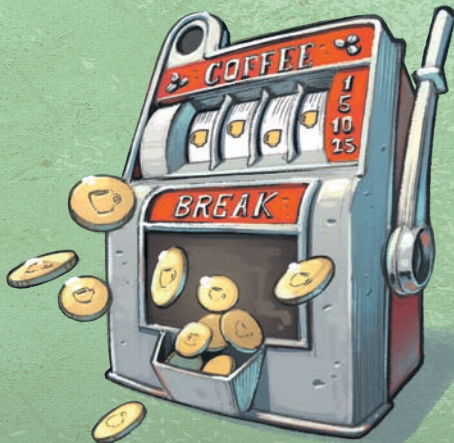


Le premier joueur du premier tour est déterminé aléatoirement.

Aux tours suivants, le premier joueur sera le vainqueur de l'enchère du tour précédent.

Un tour de jeu se décompose en :

1. PIOCHE DES CARTES
2. ENCHÈRES
3. PAIEMENT
4. CHOIX DES CARTES
5. DE L'OR !





# 1 - Pioche des Cartes

On pioche autant de cartes qu'il y a de joueurs, **plus une**. Ces cartes sont placées côte à côte, face visible, au centre de la table. Ce sont les cartes mises en vente ce tour-ci.

*Note: au premier tour de jeu, toutes les cartes révélées doivent être des concessions. Si d'autres cartes sont piochées, remettez-les dans la pioche et remplacez-les par les premières concessions de la pioche, puis mélangez de nouveau la pioche.*



Exemple de mise en place pour une partie à 3 joueurs.

# 2 - Enchères

Le premier joueur commence les enchères. Il peut passer ou miser une ou plusieurs pépites.

Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut, soit passer, soit surenchérir. Un joueur ne peut jamais enchérir plus que ce qu'il possède. Un joueur qui a passé ne peut pas revenir dans l'enchère lorsque revient son tour.

Les enchères se poursuivent jusqu'à ce que tous les joueurs, sauf un, aient passé.

*Note: si tous les joueurs passent, le premier joueur est considéré comme le vainqueur de l'enchère.*

## 3 - Paiement

**PARTIES À 4 OU 5 JOUEURS** : le meilleur enchérisseur paie la totalité du prix à **son voisin de droite**, qui en garde la moitié, arrondie si nécessaire à l'unité supérieure, et passe le reste à **son voisin de droite**, qui de nouveau conserve la moitié, arrondie à l'unité supérieure, de ce qu'il a reçu et passe le reste à son voisin de droite. On poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus rien à passer à son voisin de droite.

**Note** : le meilleur enchérisseur ne doit jamais recevoir une partie de ce qu'il a payé. Par conséquent, si son voisin de gauche reçoit deux pépites ou plus, il conserve tout ce qu'il a reçu.

**PARTIES A 3 JOUEURS** : le meilleur enchérisseur paie la totalité du prix à **son voisin de droite**, qui en garde la moitié, arrondie si nécessaire à l'unité supérieure, et passe le reste à **son voisin de droite**, qui de nouveau conserve la moitié, arrondie à l'unité supérieure, de ce qu'il a reçu et **défausse** le reste.

## 4 - Choix des Cartes

*Vous trouverez le descriptif détaillé des cartes dans le livret séparé.*

Le meilleur enchérisseur choisit l'une des cartes en vente, puis **défausse une carte**. Si c'est une carte Concession ou une carte Bâtiment, il la place, face visible, devant lui. Si c'est une carte Action, il en applique l'effet. C'est ensuite au tour du joueur à la **gauche** du meilleur enchérisseur de choisir une carte, et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les joueurs aient pris une carte.

**Cas particulier** : Il peut arriver qu'un joueur soit amené à choisir une Carte qu'il ne peut pas utiliser. Dans ce cas, il conserve la carte devant lui, mais elle ne prendra effet que lorsque son effet pourra être appliqué.







## Les Maires

Chaque joueur doit garder ses Concessions et Bâtiments devant lui, face visible, bien en vue des autres joueurs.

Le premier joueur à avoir deux Concessions dans la même ville (Concessions de la même couleur) devient le *Maire* de cette ville, et prend la carte *Maire* de la couleur correspondante.

Désormais, chaque fois qu'un joueur prendra parmi les cartes en vente une Concession dans une ville dont un autre joueur est le *Maire*, il devra payer au *Maire* autant de pépites que le *Maire* a de concessions dans cette ville.

**Cas particulier :** cette règle s'applique aussi à une Concession acquise grâce à une carte *One-Armed Bandit* (*Bandit Manchot*), mais pas aux Concessions échangées par le *Juge*.

**BONUS = +5 POINTS en fin de Partie**

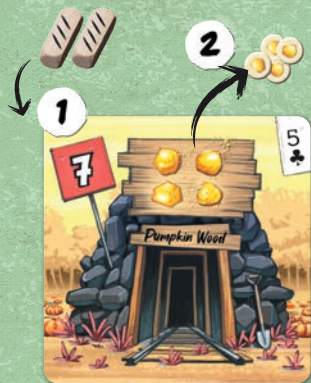


À tout moment, si un joueur vient à posséder autant de Concessions, ou plus, que le *Maire* dans une ville, que ce soit la conséquence de l'achat d'une Concession ou d'un événement, il devient le nouveau *Maire* de la ville et prend la carte *Maire* à l'ancien *Maire*. Si un joueur devient le nouveau *Maire* grâce à l'achat d'une Concession, il doit tout de même payer l'ancien *Maire* pour cet achat, qui s'effectue avant qu'il ne devienne le nouveau *Maire*.

**Cas particulier :** si, suite à un événement, deux joueurs possèdent simultanément autant de Concessions que le *Maire* dans une ville, le *Maire* conserve sa carte.



## 5 - De l'Or !



Le gagnant de l'enchère lance les deux dés pour déterminer dans quelles mines de l'or a été trouvé.

Toutes les Concessions avec, en haut à gauche de la carte, un chiffre égal à la somme des deux dés **1** rapportent à leur propriétaire autant de pépites que dessinées sur la carte **2**.

Les Concessions de *Whiskey River* ne sont pas des mines mais des emplacements au bord de la rivière. Elles produisent lorsque le total des deux dés est pair (2/4, 6/6), ou lorsqu'il est impair (3/8, 7/7), ou lorsque les résultats des deux dés sont identiques (1/1).

On passe ensuite au *Tour de Jeu* suivant. Le gagnant de l'enchère devient premier enchérisseur.

### FAUCHÉ !

Si un joueur doit payer à un autre joueur, par exemple au *Maire* de la ville où se trouve la Concession qu'il vient d'acheter, ou défausser, par exemple suite à un événement comme le *Raid*, plus de pépites que ce qu'il possède, il paie autant qu'il le peut. Il n'y a ni faillite, ni dette.

# Fin du Jeu



La partie se termine lorsqu'il ne reste pas assez de cartes dans la pioche pour entamer un nouveau tour.

Chaque joueur calcule son score en faisant la somme :

- du nombre de pépites en sa possession,
- du nombre de pépites dessinées sur ses concessions,
- de la valeur de ses cartes *Maire*

Le joueur ayant le total le plus élevé est vainqueur.

Exemple de décompte

Le Jeu de Bruno en fin de Partie :

- 1 21 Pépites en main = 21pv
- 2 25 Pépites sur les concessions = 25pv
- 3 Maire de San Narciso = 10pv
- 4 Bank : 15 Pépites + Bonus (5) = 20pv

Score : 76 Points de Victoire





## Poker Expert

+ 10 points bonus pour la plus forte main de poker obtenue avec les cartes en possession du joueur. Toutes les cartes gardées devant eux par les joueurs (sauf le nouveau filon) ont pour cela une valeur et une couleur indiquées dans leur coin supérieur droit. Dans le cas très improbable d'une égalité, ces points sont partagés.



# Variantes

## Rappel des Mains de Poker



**QUINTE FLUSH ROYALE** : La plus forte main du poker. Une suite à l'As combiné à une couleur.



**QUINTE FLUSH** : Une suite combinée à une couleur.



**CARRÉ** : Quatre cartes d'une même valeur.



**FULL** : Trois cartes d'un même valeur combinées à deux autres d'une même valeur.



**COULEUR** : Cinq cartes de même couleur.



**SUITE** : Cinq cartes qui se suivent numériquement (pas de la même couleur).



**BRELAN** : Trois cartes de même valeur.



**DEUX PAIRES** : Une combinaison de deux paires.



**PAIRE** : Deux cartes de même valeur. La main la moins forte.



## Règles à deux joueurs

Suivre les règles de base à l'exception des changements ci-dessous.

- 1 - Retirez aléatoirement quinze cartes du jeu, dont la carte *Mustang*.
- 2 - À chaque tour, placez 3 cartes, face visible.
- 3 - Les deux joueurs enchérissent à poings fermés en une seule fois.
- 4 - Le joueur qui a perdu l'enchère récupère sa mise. Puis, le joueur qui a remporté l'enchère prend la carte de son choix, place sa mise à la place de cette carte, et enfin retire du jeu une des deux cartes restantes.
- 5 - Son adversaire a le choix entre :
  - prendre la carte restante
  - ou gagner la moitié (arrondie au supérieur) de la somme présente.Une fois son choix effectué, les pépites restantes sont défaussées.
- 6 - De l'Or ! (Suivre les règles de base)



Un jeu de **BRUNO CATHALA & BRUNO FAIDUTTI**  
Illustré par **JONATHAN AUCOMTE**

Logo de **OLIVIER DEROUETTEAU**

Pour toutes questions, nous contacter à cet email : [sav@lumberjacks-studio.com](mailto:sav@lumberjacks-studio.com)

Le **Lumberjacks [Studio]** remercie les auteurs pour leur confiance.



Remerciements aux testeurs des Soirées Protos, Binouzzz et Sauciflar !



UNE PAUSE CAFÉ PROPOSÉE PAR LES BÛCHERONS, DANS LA GAMME COFFEE BREAK