

GOLD

RÈGLES DU JEU



★ CONTENU ★

69 CARTES



5 entrées à la mine d'or
en 5 couleurs



24 cartes Or
5×valeur 1, 7×valeur 2,
7×valeur 3, 5×valeur 4



35 chercheurs d'or
2×valeur 2, 3 et 4,
1×valeur 5
en 5 couleurs



5 dynamites

★ APERÇU DU JEU ★

C'est la frénésie de l'or ! Le mont Gold-Rush, la dernière mine d'or, est prise d'assaut de toutes parts. Quel chercheur d'or parviendra à sortir le plus d'or de la mine et à berner ses rivaux au passage ?

★ BUT DU JEU ★

Récouter le maximum d'or.

★ PRÉPARATION ★

1. Chaque joueur choisit une couleur et place devant lui l'entrée de la mine d'or correspondante. Pour une partie à 2 joueurs, chacun choisit 2 couleurs. Les entrées de mine des couleurs non utilisées sont rangées dans la boîte.

2. Toutes les autres cartes (Or, Dynamite et Chercheurs d'or, même ceux des couleurs n'appartenant à aucun joueur) sont mélangées et éparpillées faces cachées sur la table. Il faut cependant que chaque carte soit clairement visible ET NON recouverte par une autre.

★ DÉROULEMENT DE LA PARTIE ★

Le joueur ayant le plus d'argent en poche commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur retourne deux cartes l'une après l'autre. Ces cartes restent faces visibles sur leurs emplacements. Selon les deux cartes qu'il a retournées, il se produit ce qui suit :

UN CHERCHEUR D'OR TROUVE DE L'OR

S'il retourne un chercheur d'or dont la valeur est **égale** ou **supérieure** à la valeur de la carte Or retournée, le propriétaire du chercheur d'or reçoit l'or, et la carte chercheur d'or retournée est retirée du jeu. Si le chercheur d'or n'appartient à aucun joueur, c'est le joueur actif qui récupère l'or.



Chacun cachera l'or qu'il récolte sous son entrée de mine

UN CHERCHEUR D'OR TOMBE SUR UN CHERCHEUR D'OR



S'il retourne 2 chercheurs d'or de forces différentes (même s'ils ont la même couleur), le plus fort (plus grand nombre) chassera le plus faible (plus petit nombre). Le plus faible est retiré du jeu et le plus fort est simplement retourné face cachée au même endroit. Souvenez-vous de son emplacement !

DYNAMITE



Si, parmi les 2 cartes qu'il retourne, il y a au moins une dynamite, alors ces 2 cartes sont retirées du jeu.

AUTRES CAS POSSIBLES

- soit deux chercheurs d'or de même force
- soit deux cartes Or
- soit un chercheur d'or et une carte Or plus forte

Le joueur actif doit simplement retourner les 2 cartes faces cachées. Mémorisez leurs emplacements.

Une fois l'action accomplie, c'est au tour du joueur suivant.

RUÉE VERS L'OR

Quand, au début du tour de n'importe quel joueur, il ne reste que 10 cartes ou moins faces cachées, tous les joueurs crient «ruée vers l'or» !

Le déroulement du jeu est modifié comme suit :

Chaque joueur ne retourne qu'une seule carte quand c'est son tour. Si c'est de l'or, il le prend et le place face cachée sous son entrée. S'il s'agit d'un chercheur d'or ou d'une dynamite, la carte est retirée du jeu.

★ FIN DE LA PARTIE ★

Le jeu prend fin lorsque la dernière carte est jouée. Chaque joueur additionne ensuite la valeur de ses cartes Or. Le plus riche gagne. En cas d'égalité, le joueur qui a récolté le plus de cartes Or gagne. S'il y a encore égalité, alors il y a plusieurs gagnants !

★ RECOMMANDATION ★

Jouer autant de manches que le nombre de joueurs, de sorte que chacun soit premier joueur une fois. Noter les résultats après chaque manche. Le joueur avec le score total le plus élevé gagne. En cas d'égalité, le joueur qui a marqué le plus de points lors de la dernière manche gagne.

★ VARIANTE ★

Pour faciliter la mémorisation, posez les cartes en formant un carré de 8x8 en début de partie.

Author: Reiner Knizia
Under License of :



a Carletto AG brand
www.gamefactory-spiele.com
Carletto AGCH-8820 Waedenswil
© 2020 Game Factory
© Game Dr. Reiner Knizia, 2020.
All rights reserved.

Distribution française :
Atalia jeux,
40 Av. Charles de Gaulle,
92350 Le Plessis-Robinson
www.atalia-jeux.com

