

GOLD

RÈGLES DU JEU



★ CONTENU ★

69 CARTES



5 cartes Entrée de mine de 5 couleurs



24 cartes Or de valeurs différentes : 5x 1, 7x 2, 7x 3 et 5x 4



35 cartes Prospecteur de valeurs différentes : 2x 2, 3 et 4 et 1x 5, dans chacune des 5 couleurs



5 cartes Dynamite

★ PRINCIPE DU JEU ★

C'est la ruée vers l'or et tout le monde se lance à l'assaut de la dernière mine d'or : le mont Goldrush. Quel prospecteur réussira à extraire le plus d'or de la mine, tout en bernant ses rivaux ?

★ BUT DU JEU ★

Récupérer le plus d'or.

★ MISE EN PLACE ★

1. Chaque joueur choisit une couleur et place l'entrée de mine correspondante devant lui, face visible. Tous les prospecteurs de cette couleur qui seront révélés pendant la partie lui appartiendront. Pour une partie à 2 joueurs, chacun sélectionne 2 couleurs. Les entrées de mines non utilisées sont rangées dans la boîte.

2. Toutes les cartes Or, Prospecteur et Dynamite sont mélangées faces cachées et éparpillées sur la table. Chaque carte doit être bien visible et ne pas être entièrement recouverte par une autre.

★ DÉROULEMENT DE LA PARTIE ★

Le joueur le plus jeune commence. La partie se poursuit à tour de rôle dans le sens horaire. À son tour de jeu, le joueur retourne deux cartes l'une après l'autre. Il les laisse en place pour l'instant. Selon les cartes retournées, les effets sont les suivants :



UN PROSPECTEUR TROUVE DE L'OR

Si le joueur retourne un prospecteur dont la valeur est supérieure ou égale à celle de la carte Or, le propriétaire de ce prospecteur gagne cet or, puis le prospecteur est écarté du jeu. Si ce prospecteur n'appartient à personne, le joueur qui l'a retourné gagne l'or.

Chaque joueur empile l'or qu'il gagne, face cachée, devant l'entrée de sa mine.



UN PROSPECTEUR RENCONTRE UN AUTRE PROSPECTEUR

Si le joueur retourne deux prospecteurs de valeurs différentes, y compris de même couleur, le plus fort (valeur la plus élevée) chasse l'autre (valeur la plus faible) qui est alors éliminé du jeu. Le plus fort reste en jeu et est retourné face cachée au même endroit. Il s'agit de bien mémoriser où se trouve ce prospecteur. Puis c'est au tour du joueur suivant.



DYNAMITE

Si l'une des deux cartes retournées est une dynamite, les deux cartes sont retirées du jeu.

IL NE SE PASSE RIEN DANS CES CAS :

- Soit deux prospecteurs de même valeur ;
- Soit deux cartes Or, quelles que soient leur valeur ;
- Soit un prospecteur et une carte Or de valeur supérieure.

Essayez de mémoriser l'emplacement de ces cartes avant de les retourner face cachée. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

RUÉE VERS L'OR

Si, au début du tour d'un joueur, il ne reste plus que 10 cartes ou moins au milieu de la table, tous les joueurs annoncent ensemble : « Ruée vers l'or ! ». Le déroulement de la partie change alors de la manière suivante :

À son tour de jeu, chaque joueur ne retourne plus désormais qu'une seule carte. S'il s'agit d'une carte Or, il l'ajoute à sa pile, devant l'entrée

de sa mine, face cachée. S'il s'agit d'une carte Prospecteur ou Dynamite, il l'écarte du jeu..

★ FIN DE LA PARTIE ★

La partie est terminée dès qu'il ne reste plus de carte au milieu de la table. Chacun compte alors la valeur totale de ses cartes Or. Le joueur le plus riche l'emporte. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le vainqueur est celui d'entre eux qui a gagné le plus de cartes Or. S'ils sont toujours ex æquo, ils se partagent la victoire.

★ CONSEILS ★

Jouez autant de manches qu'il y a de joueurs, en changeant à chaque fois de premier joueur. À l'issue de chaque manche, notez les points. Celui qui totalisera le plus de points à la fin remportera la partie. En cas d'égalité, le vainqueur sera celui qui aura marqué le plus de points à la dernière manche.

★ POUR LES PLUS

JEUNES ★

Lour simplifier le jeu, vous pouvez former un carré de 8 x 8 avec les cartes au début de la partie.



DANS NOTRE GAMME DES PETITES BOÎTES MÉTAL :



GO NUTS :

L'hiver arrive ! Les écureuils se dépêchent de récupérer le plus de noix possible, sans attirer l'attention du casse-noix, qui peut tout leur voler.



PUNTO :

Punto résume bien la situation : des règles minimales, un maximum de plaisir. L'intelligence et la chance vous apporteront la victoire.



© 2020 Game Factory
© Game Dr. Reiner Knizia, 2019
Auteur : Reiner Knizia
Graphisme : Melanie Friedl
Traduction : Anya Chenux-Repond
Rédaction : Rolf Mutter, Frank Weiß

Distribué par
Blackrock Games
ZA du Pra de Serre
63960 Veyre-Monton
France
www.blackrockgames.fr

