



Gold Rush (La ruée vers l'or)

par Reiner Knizia

Comme un feu dans la nature, la fièvre s'étend. De l'or a été trouvé. Tout le monde se rend sur place immédiatement. Prospecteur et aventurier, bandit, femme de joie et faux-monnayeur, ils veulent tous la même chose: l'or. La seule question est qui rapportera la plus grosse pépite?

Le contenu

- 66 cartes
- 1 bloc-notes
- 15 jetons colorés
- 6 petites cartes couleur or
- Les règles

Temps de jeu: Approximativement 30 minutes

Préparation

Un joueur met les 6 petites cartes emblèmes au centre de la table (voir figure sur la page suivante). Chaque joueur prend 3 jetons d'une couleur. Quand on joue à moins de 5 joueurs, les autres jetons ne sont pas utilisés. Toutes les Cartes sont battues ensemble et placées à portée de tous les joueurs. Un joueur est choisi pour débiter le jeu et la grande ruée vers l'or peut commencer.

Le jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, le joueur retourne une carte et la joue sur la table jusqu'à toutes les 66 cartes aient été jouées. Une carte n'est jamais tenue dans la main; toutes les cartes sont jouées sur la table immédiatement. Pendant le jeu, les cartes sont arrangées comme montré sur l'illustration. L'encart montre l'arrangement à la fin d'un tour.

Label de l'encart: Cartes avec personnage, avec petit symbole, avec or

Légende de l'Encart: Arrangement à la fin d'un tour.

Légende du chiffre: Exemple de placement d'une carte au milieu d'un tour, après que 14 cartes aient été retournées.

Les cartes

Chaque joueur à son tour prend la carte du sommet du paquet. Cette carte peut être un personnage ou de l'or.

Les cartes personnages

Il y a 30 Cartes avec personnages, 5 de six symboles. Les personnes avec le même symbole forment un groupe (aventuriers, prospecteurs, dames, hôtes, bandits et faux-monnayeurs).

Exemple: Trüffelnase et ses compagnons ont le symbole de la botte qui les caractérisent comme aventuriers. Toutes les Cartes personnes sont jouées sur la gauche à côté de la petite Carte symbole correspondante.

Les cartes d'or

18 des 36 cartes or montrent des pièces d'or (avec des quantités différentes) et les 18 autres des fausses pièces. Une Carte d'Or du paquet est assignée à un groupe de personnes et est jouée à droite de la petite Carte de l'Emblème appropriée. Nota bene: exactement 6 Cartes Or sont assignées à chaque groupe pendant le cours de chaque tour; ni plus, ni moins. De plus, une Carte Or doit être assignée à un groupe qui a déjà au moins une Carte personne jouée, si possible.

Exemple: Après 14 cartes jouées, seuls les groupes aventurier, hôte, et dames ont des cartes (voir l'image sur la page opposée). 6 Cartes Or sont déjà assignées aux aventuriers. Dans ce cas, une nouvelle Carte Or peut être assignée aux dames ou aux hôtes seulement.

Si aucune Carte personnage n'est posée, ou si tous les groupes avec les Cartes personnages ont déjà 6 Cartes Or assignées, les nouvelles Cartes Or peuvent être jouées sur un des groupes restant.

Exemple (non décrit): Les aventuriers et les dames ont 6 cartes or assignées. Aucun autre personnage n'est posé. Une nouvelle Carte Or est tirée. Le joueur décide de l'assigner aux bandits. Le prochain joueur tire aussi une Carte Or et l'assigne aux faux-monnayeurs.

Les Cartes Or représentent le rendement de chaque groupe de personnage. Une Carte Fausse monnaie ne rapporte rien; elle prend la place d'une Carte or. Une carte Or rapporte autant qu'indiqué sur la carte.

Participation au rendement

Chaque fois qu'un joueur place une Carte personnage, il doit décider immédiatement s'il veut participer au rendement du groupe. S'il veut y participer, il place un de ses jetons sur le petit Emblème du groupe. Puis, le jeu passe au prochain joueur. S'il ne veut pas y participer, le prochain joueur commence son tour immédiatement.

Notez que seul le joueur qui place une Carte personnage peut placer un jeton. Et cela directement après avoir joué la carte, et plus après que la prochaine carte ait été tirée.

Une fois placé, un jeton ne peut ni être repris, ni déplacé vers un autre groupe.

Un joueur peut mettre son second ou troisième jeton sur le même groupe, s'il tire plus tard une autre Carte personnage de ce groupe.

Bien sûr, plusieurs joueurs peuvent participer à chaque groupe, mais seulement si chacun a tiré un personnage de ce groupe.

Chaque joueur ne dispose que de 3 jetons à chaque tour pour participer aux rendements.

Marquer des points

Une fois les 66 cartes placées, le tour est fini et on compte les points.

Commencer par le groupe le plus haut, chaque groupe est compté séparément de la manière suivante: ajoutez toutes les pièces d'or des Cartes Or d'un groupe. Ensuite, divisez ce total par le nombre de jetons placés sur la petite Carte Emblème de ce groupe. Si le nombre n'est pas divisible exactement, tout excédent est perdu. Chaque joueur qui a participé à ce groupe reçoit une part pour chaque jeton qu'il a joué sur le groupe.

Exemple: le groupe des aventuriers a capturé 13 pièces d'or (Cartes Or avec 6, 4 et 3 pièces d'or; les 3 fausses pièces ne comptent pas). Sur la Carte Emblème "Aventurier", un joueur a mis deux de ses jetons et un autre joueur un de ses jetons. Donc, 3 jetons ont été placés sur la Carte Emblème. Les 13 pièces

d'or sont alors divisées par 3. Chaque part est arrondie à l'inférieur, c'est-à-dire 4 pièces d'or. Une Pièce d'or reste et n'est pas comptabilisée. Le joueur avec les 2 jetons reçoit huit pièces d'or et l'autre joueur quatre pièces d'or. Tous les autres joueurs ne marquent aucun point pour les aventuriers.

De la même façon, les autres groupes sont compté et les parts aux joueurs enregistrés. Puis, le prochain tour commence. Les cartes sont battues à nouveau (les petites Cartes Emblèmes restent sur la table) et chaque joueur obtient à nouveau les 3 jetons de sa couleur.

Le gagnant

Après que toutes les 66 cartes aient été jouées pour la quatrième fois, le jeu est terminé. Le joueur qui a marqué le plus de points est le vainqueur de Ruée vers l'or.

Traduction: Wargas