

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Gold am Yukon

Un jeu de Reinhold Wittig © 1990 Amigo Spiele
pour 3 à 6 joueurs âgés de 6 ans et plus

Traduction française par François Haffner, d'après la traduction anglaise de Chris Mellor.

Contenu

1 plateau de jeu, 72 pions, 1 dé, 1 règle du jeu.

L'idée du jeu

Le but du jeu est d'entourer des objectifs avec ses aventuriers et de découvrir le plus possible de pépites.

Préparation

Chaque joueur choisit une couleur et prend les 12 pions de cette couleur. Chaque pion représente un aventurier. Pour commencer, le joueur le plus jeune met un de ses pions sur une case de départ de son choix. Les autres joueurs font de même dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Au début, chaque joueur a 11 pions en dehors du plateau et un sur une case de départ. Tous les aventuriers doivent d'abord être posés sur le plateau à l'aide de jets de dé. On pose un aventurier pour chaque point du dé. Cependant, les pions doivent se toucher de manière contiguë, de sorte qu'aucun vide n'existe dans l'équipe des aventuriers, la chaîne des pions. Chaque joueur joue à son tour le dé et constitue son équipe de pions sur le plateau.

Comment une équipe avance-t-elle ?

Quand les 12 pions sont sur le plateau, chaque point du dé permet à un pion d'être déplacé. Chaque fois que le 1 sort au dé, on peut rejouer le dé et les points du nouveau dé s'additionnent au(x) dé(s) précédent(s).

Pour chaque point du dé, on déplace un pion d'un bout à l'autre de la file. La même direction doit être respectée pendant le tour. L'équipe doit toujours rester en une file continue, sans aucun trou.

A chaque tour, le joueur doit décider dans quelle direction se déplacera son équipe.

Changement de direction

Une équipe ne peut se déplacer dans une direction puis dans une autre que si elle rencontre une équipe adverse pendant le tour. Si, pendant le tour, la case suivante est occupée par un pion adverse, alors pendant le reste du tour les points du dé doivent être utilisés pour se déplacer en direction opposée.

Comment revendique t'on un gain ?

Un gain ne peut être revendiqué que quand tous les aventuriers d'une équipe l'entourent. Le dernier membre de l'équipe est laissé au centre du cercle, sur les points gagnés, pour conserver une trace du gain. Cette action coûte un point du dé et le pion reste sur l'objectif gagné jusqu'à la fin de la partie. Si tous les points du dé ne sont pas utilisés, ils sont perdus. Un seul pion peut être placé sur chaque objectif. La valeur d'un objectif correspond au nombre de pépites qui s'y trouve. Pour le premier objectif, les 12 aventuriers doivent être au complet et le cercle est donc fermé.

Pour les objectifs suivants, il suffit que tous les aventuriers restant dans l'équipe soient sur le cercle autour de l'objectif. Il n'est pas possible, donc pas nécessaire d'entourer entièrement l'objectif.

Au fur et à mesure qu'ils découvrent des pépites, les aventuriers sont de moins en moins nombreux.

Le premier joueur qui entoure et revendique l'objectif central de valeur « 6 » ne participe plus à la partie. Les pions qui lui restent sont utilisés pour garder les objectifs qu'il a conquis.

Fin de la partie

Le jeu s'arrête quand tous les objectifs ont été marqués ou quand il ne reste des pions qui se déplacent encore qu'à un seul joueur.

Gagnant

Le gagnant est celui qui a le plus de pépites à la fin de la partie.