

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



LA RUÉE VERS L'OR

2 à 4 joueurs A partir de 10 ans

Une rumeur court à Golden-Town De l'or a été trouvé aux environs. Aussitôt, les Prospecteurs partent à la découverte des filons, ouvrent les chantiers d'extraction, descendent à la mine, et ramènent leurs pépites à la Banque... s'ils ne sont pas détroussés en chemin après avoir été provoqués en duel.

BUT DU JEU

Ramener le premier à la Banque deux kilos d'or, soit 4 pépites, en un ou plusieurs voyages.

MATÉRIEL

1 Piste (tableau de jeu), 53 cartes "Extraction", 72 cartons "Filons", 4 Prospecteurs, 1 dé, 20 pions jaunes représentant les pépites d'or.

CARTES "EXTRACTION"

Elles sont de fonction et de caractère différents, d'où notre division en plusieurs catégories :

Cartes "PALIERS". Elles portent des symboles de couleurs correspondant aux niveaux des mines d'or. Elles permettent de descendre et de remonter dans la mine par paliers successifs. Du côté opposé (DUEL) elles indiquent chacune le nombre de pas que les adversaires peuvent faire l'un vers l'autre.

Cartes "MONTE-CHARGE". A défaut de cartes "PALIERS" utilisables, elles permettent de descendre ou de remonter dans la mine. Au coup suivant, le joueur peut extraire de l'or au niveau où il s'est arrêté.

Cartes "MINE". Avant de commencer l'extraction, il faut pouvoir présenter une telle carte à l'entrée de la Concession.

Cartes "ÉTAI". Si dans la mine vous tombez sur un "ÉBOULEMENT", il vous faut présenter une carte "ÉTAI" pour éviter d'être blessé et d'aller à l'hôpital **pour un tour**.

(Les cartes MONTE-CHARGE, MINE, ÉTAI, sont également utilisées dans le DUEL pour rester sur place, comme on le verra au paragraphe correspondant).

2 Jokers. Ils remplacent n'importe quelle carte dans n'importe quelle circonstance.

CARTONS "FILONS"

Ils proposent de l'or, des pyrites (sans valeur), des "Eboulements" et des "Abandons de Concession". Séparez-les par couleur et brassez chaque paquet avec soin.

PRÉPARATION

- **Placez au hasard, faces cachées**, dans chaque Concession, sur les 4 emplacements correspondants : 6 "FILONS" jaunes, 5 verts, 4 rouges, 3 bleus. - Battez soigneusement les cartes "EXTRACTION" : Le donneur en distribue 6 à chacun, une et une et faces cachées. **Le solde sert de TALON**.
- Prenez chacun une figurine "PROSPECTEUR" et posez-la à l'**Hôtel** d'où est donné le départ.
- Mettez les pépites (pions jaunes) en réserve. Elles serviront plus tard.

LE JEU

LA COURSE AU MINERAI

Les déplacements se font au moyen du dé. On ne peut pas être à plusieurs sur une même case.

Au début du jeu, il s'agit de courir vers une Concession de son choix et d'en prendre possession.

À chaque tour, le joueur lance le dé et avance d'autant de cases que le dé marque de points.

Ceci fait, il peut défausser l'une de ses cartes pour l'échanger contre une autre prise au Talon ou contre celle abandonnée, face visible, par l'adversaire, au coup précédent.

A LA CONCESSION

On n'est pas obligé de faire exactement le nombre de points pour entrer à la Concession. On peut tirer un chiffre supérieur. Le joueur pose sa figurine à l'entrée. Au tour suivant, il pourra commencer à explorer sa mine s'il a présenté une carte "MINE". (Cette carte est mise à la "DÉFAUSSE", face visible, sur les autres. Elle peut donc être prise par le joueur suivant).

Chaque mine présente quatre niveaux : Niveau 1 (Jaune), Niveau 2 (Vert), Niveau 3 (Rouge), Niveau 4 (Bleu). Le niveau 4 est le plus bas. La teneur de l'or y est généralement plus forte mais on y découvre moins de vraies pépites.

Celui qui joue expose une carte de son choix :

Carte "PALIER" à plusieurs niveaux :

Le joueur peut prendre dans le même coup, en commençant par le niveau où il se trouve précisément, un carton "FILON" (celui du dessus) à chaque niveau correspondant.

EXEMPLES

Le joueur expose la carte ci-contre. Il peut prendre en descendant un "FILON" à chacun des 4 niveaux, du jaune au bleu.



Carte "MONTE-CHARGE": Le joueur descend ou remonte au niveau de son choix. Au tour suivant, il pourra prendre, au niveau où il se trouve, un "FILON" (celui du dessus). Mieux, s'il expose une carte "PALIER", il pourra jouer comme il est dit au paragraphe précédent, soit en descendant, soit en remontant dans la mine.

Le joueur expose un "MONTE-CHARGE" et descend au niveau 3 (rouge).

Au tour, suivant, il expose cette carte "PALIER" partant du rouge. Il peut prendre en remontant, un "FILON" aux niveaux rouge, vert et jaune.



A chaque tour, le Prospecteur a donc le droit d'extraire de l'or en descendant ou en remontant dans la mine s'il a la carte qui convient.

S'il se trouve à l'entrée et qu'il ne possède aucune carte valable, il peut cependant explorer le niveau 1 (Jaune) et y prendre un "FILON" par tour de jeu.

Le joueur se trouve au niveau 4 (bleu). A son tour de jouer, il expose la carte ci-contre.

Il peut remonter à la surface et prospecter, en passant, chacun des niveaux, ou s'arrêter au niveau de son choix.

Il en repartira au tour suivant.



A LA MINE

Il faut explorer la Mine, niveau par niveau, mais on peut sauter ceux qui sont épuisés.

Il est conseillé de poser sa figurine sur le paquet "FILONS" où l'on se trouve à la fin du coup, de façon à localiser sa position en permanence. Quand il a joué, le Prospecteur reprend au Talon autant de cartes qu'il en a utilisées de façon à en avoir toujours 6 en main. Lorsque le Talon est épuisé, on en constitue un autre avec les cartes défaussées.

Chacun range ses "FILONS" (or et pyrite), faces cachées devant soi.

Par contre, s'il tombe sur un "Eboulement" ou un "Abandon de Concession", il le découvre et l'enlève du jeu après utilisation :

En cas d'éboulement, s'il expose immédiatement une carte "ÉTAI", il peut continuer l'extraction, sinon **il va à l'Hôpital pour un tour**.

S'il est obligé de quitter la Concession, il remonte à la surface, se pose à la sortie et, quand revient son tour, se dirige, par les points du dé, vers une autre Concession. Si la mine visée est ou a été en service, il n'est plus obligé de présenter une carte "MINE" à l'entrée.

Il est possible de quitter **volontairement** une Concession pour aller vers une autre en opérant comme indiqué ci-dessus. Une Concession occupée peut être exploitée en commun. L'arrivant doit avoir l'accord du Concessionnaire. Dans ce cas, chacun exploite la mine à tour de rôle comme il est de règle.

En cas de refus, l'affaire se joue au dé, **en un coup sec** : Le perdant doit aller chercher fortune ailleurs. Il peut retourner à la Concession qui a été abandonnée.

DU MINERAI AUX PÉPITES

Le poids du minerai d'or est indiqué sur chaque carton "FILON". Il varie entre 0k100 et 0k500. Il faut une livre de minerai pour obtenir une pépite. Quand il le juge bon, le Prospecteur échange son minerai contre une ou plusieurs pépites :

Il montre les "FILONS" qu'il utilise, met dans son chariot les pépites prises à la Réserve et enlève définitivement du jeu les cartons, objets de la transaction.

L'OR A L'ABRI

L'or en pépites doit être déposé à la Banque. Pour y entrer en un coup, il faut faire exactement les points requis avec le dé. Si, par exemple, le Prospecteur en est à deux cases, il doit faire un "2".

Pour éviter toute erreur, chacun garde par devers soi les pépites qu'il a portées à la Banque.

DÉFIS

Il arrive qu'un Prospecteur convoite l'or d'un autre. Dans ce cas, il lui lance un défi.

Si son concurrent se trouve sur une Concession, il va le rejoindre par les points du dé et l'oblige à le suivre sur le terrain du Duel, même si celui qui est défié se trouve dans la mine.

S'il est en chemin, il suffit qu'il le rattrape ou le dépasse (toujours par les points du dé) pour l'obliger à se battre. Le duel a lieu au centre de la ville.

DUELS

Les adversaires placent leur figurine, face à face, sur les cases "Revolver". Celui qui a lancé le défi a le choix : jouer le premier ou obliger l'autre à le faire.

On utilise les cartes qu'on a en main et qu'on abat une à une pour avancer ou stopper. (Il est bon de retourner les cartes "PALIERS" côté "DUEL" pour une meilleure lecture des pas).

Avec une carte "DUEL" on avance d'autant de cases qu'elle présente de pas.

Avec une carte "MINE", "ÉTAI" ou "MONTE-CHARGE" on peut s'arrêter sur n'importe quelle case.

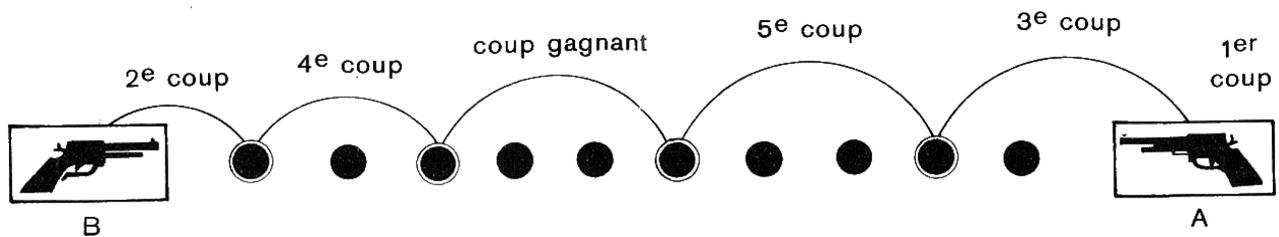
Avec un JOKER on a toutes les possibilités ci-dessus.

Celui qui, avec sa figurine, arrive exactement sur la case occupée par l'adversaire remporte le duel.

Si ce résultat n'est pas atteint, il y a match nul.

Après le duel, chacun reprend en main les cartes qu'il a jouées.

EXEMPLE



Dix pas séparent les adversaires :

1^{er} coup : A (à droite) avec une carte "ÉTAI" reste sur place.

2^e coup : B, avec une carte "DUEL" avance d'un pas (une case).

3^e coup : A, cette fois, avance de deux pas.

4^e coup : B, lui aussi, avance de deux pas.

5^e coup : A, n'ayant pas d'autre carte possible, avance de trois pas.

6^e coup : B, possède une carte "DUEL" de 3 pas. Il l'abat, tombe exactement sur son adversaire et gagne le duel.

CONSÉQUENCES D'UN DUEL

- **Avec un gagnant**, deux cas peuvent se présenter :

A) Le perdant n'a rien dans son chariot : Le gagnant lui prend deux "FILONS" au hasard. (D'où la nécessité de mélanger devant soi, faces cachées, l'or avec les pépites sans valeur).

B) Le perdant possède des pépites dans son chariot : Le gagnant les lui prend toutes.

Ceci fait, le blessé va à l'**Hôpital** directement d'où il pourra repartir à son tour de jouer.

Son vainqueur est mis en **Prison** pour un tour. S'il a pris des "FILONS", il les met avec les siens. S'il a gagné des pépites, il les garde sur lui. En sortant de Prison, il essaiera de les porter à la Banque, sachant qu'il lui faut faire, avec le dé, le nombre exact de point pour y entrer : La Prison est à 5 cases de la Banque ; il doit donc tirer un 5 pour y tomber **directement**. S'il y va en plusieurs coups, il risque d'être défié en chemin et détrossé à son tour.

- **Sans gagnant** : Les adversaires vont se reposer pour un tour à l'**Hôtel** d'où ils repartiront. Ils n'ont plus le droit de se battre ensemble.

LE VAINQUEUR

Le Vainqueur est celui qui, sans contestation possible, a porté 2 Kg d'or à la Banque. Il doit donc posséder 4 pépites.