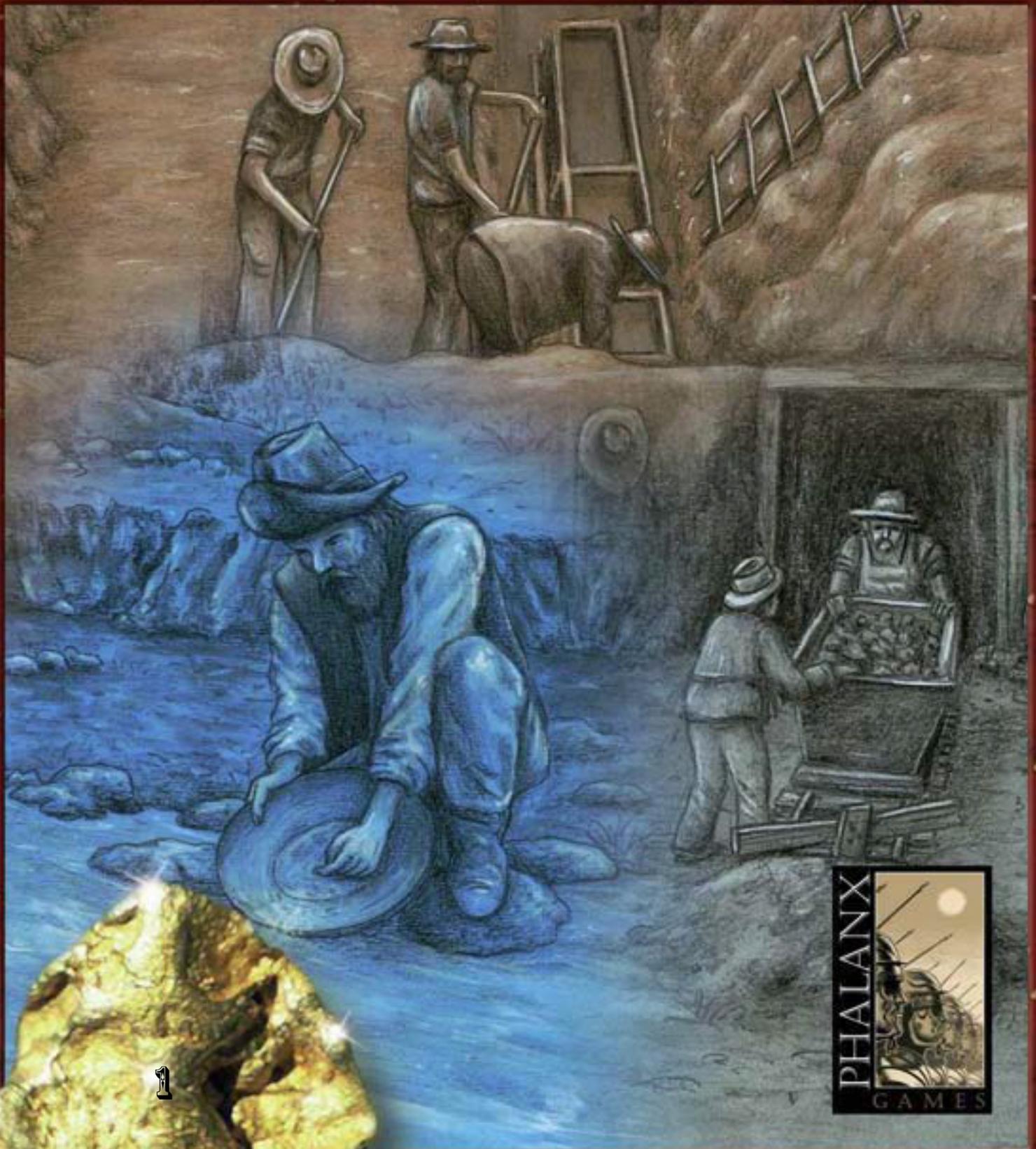


Sutter's Mill

La ruée vers l'or en Californie en 1849

Un jeu de Marco Teubner • Pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans



CONTENU

1.0 INTRODUCTION

2.0 MATERIEL DE JEU

3.0 MISE EN PLACE

4.0 DEROULEMENT

5.0 FIN DU JEU ET DECOMPTE

6.0 ACTIONS SPECIALES DES BATIMENTS

7.0 HISTORIQUE DE LA VILLE DE COLOMA

1.0 INTRODUCTION

Dans ce jeu, les joueurs vivent l'essor et la chute de Coloma en Californie, une ville de chercheurs d'or à la périphérie de laquelle se trouvait *Sutter's Mill*. Ils participent tout d'abord à la construction de la ville, font venir de nouveaux habitants et pourvoient à une intense activité dans les commerces de Coloma. Le moment venu, il s'agira toutefois, eu égard à l'imminent déclin de l'activité liée à l'or, de plier bagage avec tous ses biens.

2.0 MATERIEL DE JEU

Chaque exemplaire de *Sutter's Mill* contient:

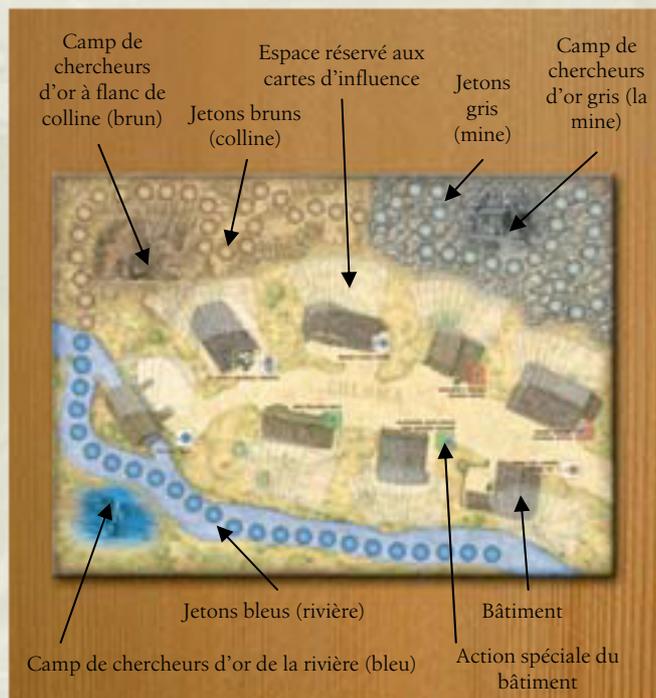
- ✂ 1 plateau de jeu
- ✂ 20 chercheurs d'or (5 dans chacune des 4 couleurs)
- ✂ 52 cartes d'influence (13 dans chacune des 4 couleurs)
- ✂ 8 cartes "Titre de propriété"
- ✂ 1 carte "Aventurier"
- ✂ 84 jetons d'or (24 bleus, 24 bruns, 24 gris, 12 rouges)
- ✂ 4 aides de jeu
- ✂ 1 règle du jeu

Si l'un des éléments s'avérait manquant ou endommagé, nous vous prions de bien vouloir nous en excuser.

Adressez-vous à
(voir règle du jeu allemande page 2)

2.1 Le plateau de jeu

On trouve sur le plateau 8 bâtiments différents et 3 camps de chercheurs d'or qui forment la petite ville de Coloma. À côté de chaque bâtiment se trouvent des emplacements prévus pour les cartes d'influence ainsi qu'un symbole correspondant à l'action spéciale liée au bâtiment. La succession de jetons le long du plateau représente le filon, qu'il s'agit d'exploiter au cours du jeu. Les 3 grands secteurs dans les coins du plateau représentent les camps des orpailleurs. En bas à gauche se trouve le camp près de la rivière, dans lequel les jetons d'or *bleus* sont "lavés". En haut à gauche se trouve le deuxième camp, à flanc de colline, dans lequel on exploite les jetons d'or *bruns*. En haut à droite se trouve le 3ème camp, la mine, dans laquelle on extrait les jetons *gris*.



2.2 Les chercheurs d'or

Chaque joueur dispose de 5 pions chercheurs d'or. Ils lui servent à prospecter mais aussi à se rendre dans les divers bâtiments de la ville pour y faire valoir son influence.



2.3 Les cartes d'influence



« La loi et l'ordre » revenaient souvent, à l'époque, aux plus forts et aux plus fines gâchettes.

Chaque joueur reçoit 13 cartes d'influence de sa couleur avec les valeurs suivantes: de 2 à 10 et Valet, Dame, Roi, As. (Valet, Dame, Roi valent chacun 10, l'As vaut 11)

2.4 Les titres de propriété et l'aventurier

Les titres de propriété indiquent quel est le joueur ayant actuellement le plus d'influence dans un bâtiment.



Tant que ce joueur détient le titre, il peut utiliser l'action spéciale du bâtiment.

La carte « aventurier » est donnée au joueur qui possède à ce moment-là le moins de titres de propriété.

2.5 Les jetons d'or

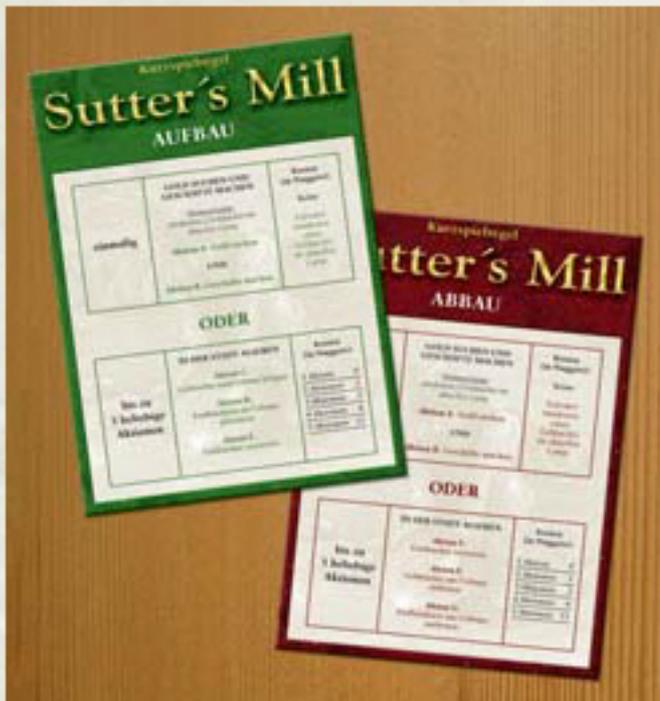


Les jetons comportent deux faces, l'une de couleur et l'autre indiquant la valeur en pépites du jeton.

Les jetons bleus et gris ont des valeurs allant de 1 à 3 pépites, les jetons bruns de 2 à 4. Les jetons rouges servent de capital de départ et ont une valeur allant de 1 à 3.

2.6 Les aides de jeu

Chaque joueur reçoit une aide de jeu imprimée des 2 côtés: sur un côté se trouvent les actions réalisables au cours de la **phase d'installation** (côté **vert**), sur l'autre celles de la **phase d'abandon** (départ de la ville) (côté **rouge**).



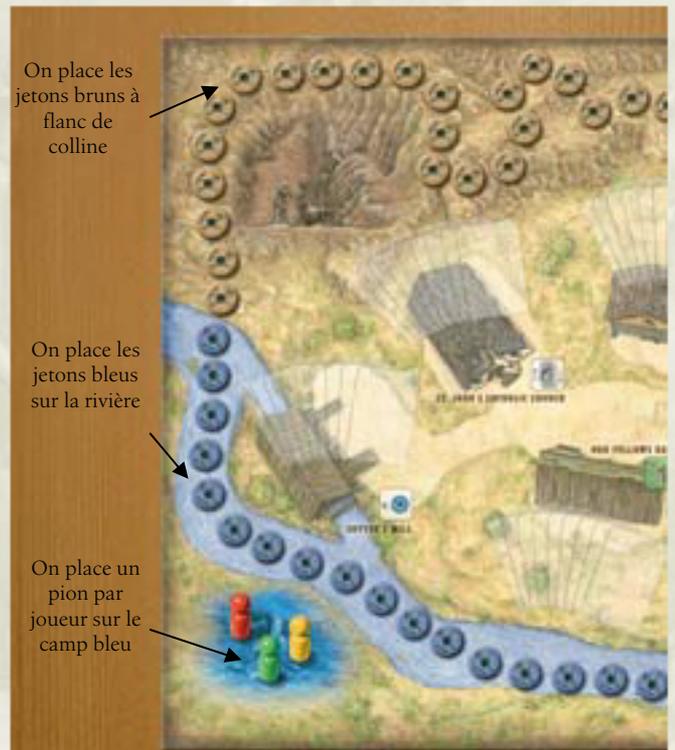
3.0 MISE EN PLACE

✂ Le plateau est installé au centre de la table.

✂ Les jetons d'or sont triés faces cachées en fonction de leur couleur sauf les rouges qui sont pour l'instant mis de côté. On mélange séparément les jetons bleus, bruns et gris. On les place ensuite face cachée sur les petits cercles le long du plateau (le filon) en fonction de leur couleur (bleu dans la rivière, brun sur la colline, gris dans la mine).

✂ Les titres de propriété ainsi que la carte « Aventurier » sont placés à côté du plateau.

✂ Chaque joueur choisit une couleur et reçoit 5 pions. Il en prend immédiatement 1 qu'il place sur le camp près de la rivière (bleu, en bas à gauche).



Matériel de jeu du joueur **jaune**



✂ Chaque joueur reçoit ensuite une aide de jeu qu'il place devant lui côté vert visible. Le joueur reçoit également ses 13 cartes d'influence.

✂ Chaque joueur reçoit 3 jetons rouges: 1 de valeur 1 pépite, 1 de valeur 2 et 1 de valeur 3. Si l'on joue à moins de quatre joueurs, les jetons rouges excédentaires servent de monnaie d'échange (banque) et sont placés à côté du plateau. Pendant toute la partie, les joueurs pourront toujours garder leurs jetons face cachée et les consulter quand ils le souhaitent.

✂ Un joueur quelconque est désigné 1er joueur.



4.0 DEROULEMENT

Le premier joueur commence la partie. On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Important: Le jeu est divisé en 2 phases: l'**installation** et l'**abandon** (le départ de la ville). Les joueurs commencent tous par la **phase d'installation**. Ils peuvent alors envoyer leurs chercheurs d'or dans la ville de Coloma, jouer leurs cartes d'influence sur les différents bâtiments et prospecter. Chaque joueur peut **décider de son propre chef** de passer à la **phase d'abandon**. Il pourra toujours prospecter, mais tentera désormais de retirer (progressivement) ses chercheurs d'or de Coloma ainsi que ses cartes d'influence des bâtiments.



Au début de son tour, le joueur décide s'il veut mettre un terme à la phase d'installation et basculer dans la phase d'abandon. S'il choisit de passer dans cette deuxième phase, *il retourne son aide de jeu (côté rouge visible)*. Il remet alors toutes les *cartes d'influence qu'il n'a pas jouées* dans la boîte de jeu, il fait de même avec les *pions qu'il n'a pas placés*. Il accomplit ensuite normalement son tour. Si le joueur choisit de rester dans la *phase d'installation*, il garde son aide de jeu *côté vert visible* et accomplit normalement son tour.

Note: On ne prend en général la décision de passer dans la phase d'abandon que lorsque le filon est au moins à moitié épuisé (c'est-à-dire au milieu de la partie brune). Dès lors qu'un joueur est passé dans la phase d'abandon, il ne peut plus repasser dans la phase d'installation.

Le joueur doit ensuite décider s'il veut « **prospecter et faire des affaires** » (voir encadré supérieur de l'aide de jeu) ou « **agir dans la ville** » (il pourra alors faire jusqu'à 5 actions à choisir parmi 3 différentes—voir encadré inférieur de l'aide de jeu).

Important: Le joueur doit choisir, il ne peut accomplir dans le même tour des actions provenant des 2 encadrés.

Si le joueur choisit de « prospecter et faire des affaires », il peut alors réaliser les actions A et B *une fois*. Cela permet au joueur de récupérer des jetons d'or prélevés sur le plateau.

Si le joueur décide « d'agir dans la ville », il pourra choisir entre les actions C, D et E dans la *phase d'installation*, et entre les actions E, F et G dans la *phase d'abandon*.

Dans la phase d'installation, « agir dans la ville » consiste à amener des chercheurs d'or à Coloma, les faire se déplacer sur le plateau et placer ses cartes d'influence pour obtenir le contrôle des bâtiments.

Dans la phase d'abandon, quand il « agit dans la ville », un joueur déplace toujours ses chercheurs d'or mais tente aussi de retirer ses cartes d'influence ainsi que ses pions chercheurs d'or de Coloma, avant que les réserves d'or ne soient épuisées.

Le joueur réalise toutes ses actions puis c'est au tour du joueur suivant.

4.1 Les actions en détail

I. Prospecter et faire des affaires

Le joueur reçoit des jetons d'or pour ses chercheurs d'or (action A) et pour les affaires qu'il réalise (action B).

Pour prospecter et faire des affaires, il faut toutefois que le joueur ait au moins un chercheur d'or dans le camp actif (voir plus bas).

Important: Lors de la prospection, les jetons sont retirés du plateau dans l'ordre, en commençant par le jeton bleu au début du filon. Ce dernier est divisé en trois secteurs (correspondant aux couleurs des jetons). Dans chacun de ces secteurs se trouve un camp. Le camp actif est toujours celui dans lequel se situe le prochain jeton d'or à disposition (celui qu'on va prendre).



Action A. Prospecter (phase installation/ abandon)

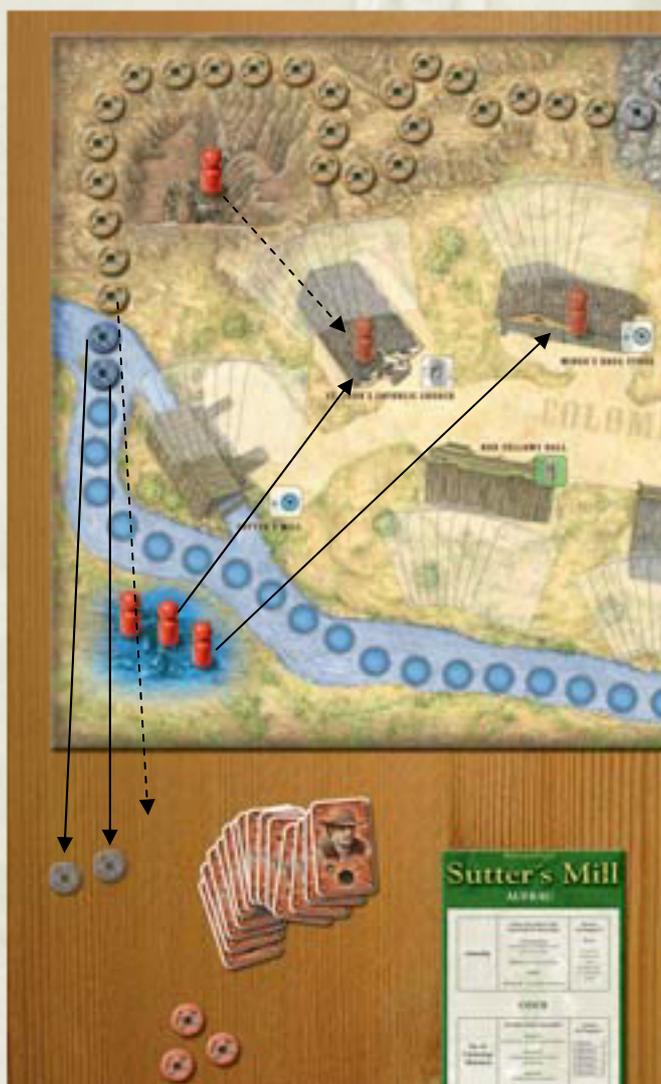
L'action consiste à déplacer autant de chercheurs d'or que le souhaite le joueur depuis le camp actif vers les bâtiments. On les place librement, on peut ainsi en mettre plusieurs sur un même bâtiment si on le souhaite. Il n'est en revanche *pas possible* de déplacer un chercheur d'or vers un autre camp.

Pour chaque chercheur d'or qu'il déplace, le joueur reçoit un jeton d'or.

Si, au cours de cette action, le filon passe d'un secteur au suivant et que le joueur a un ou plusieurs chercheurs d'or dans le camp correspondant, il peut alors également placer ses chercheurs d'or-là sur les bâtiments et gagner des jetons.

Important: Si un joueur a encore des chercheurs d'or dans un camp correspondant à un secteur où le filon est épuisé (ou vient d'être épuisé), il ne peut plus les envoyer dans les bâtiments de la ville (à ce tour) et ils ne lui rapportent donc pas de jetons. Ces chercheurs d'or devront être déplacés ultérieurement grâce à l'action E (en « agissant dans la ville »).

Exemple: Rouge prend 2 chercheurs d'or de son camp bleu. Il les place sur 2 bâtiments différents. Il obtient ainsi les deux derniers jetons dans la rivière. [On passe à la partie brune du filon—le flanc de colline] Si le joueur dispose de chercheurs dans le camp brun, il peut les placer sur des bâtiments et obtenir des jetons bruns. Le 3ème chercheur qui se trouve encore sur le camp bleu ne sert malheureusement à rien et devra être déplacé plus tard.



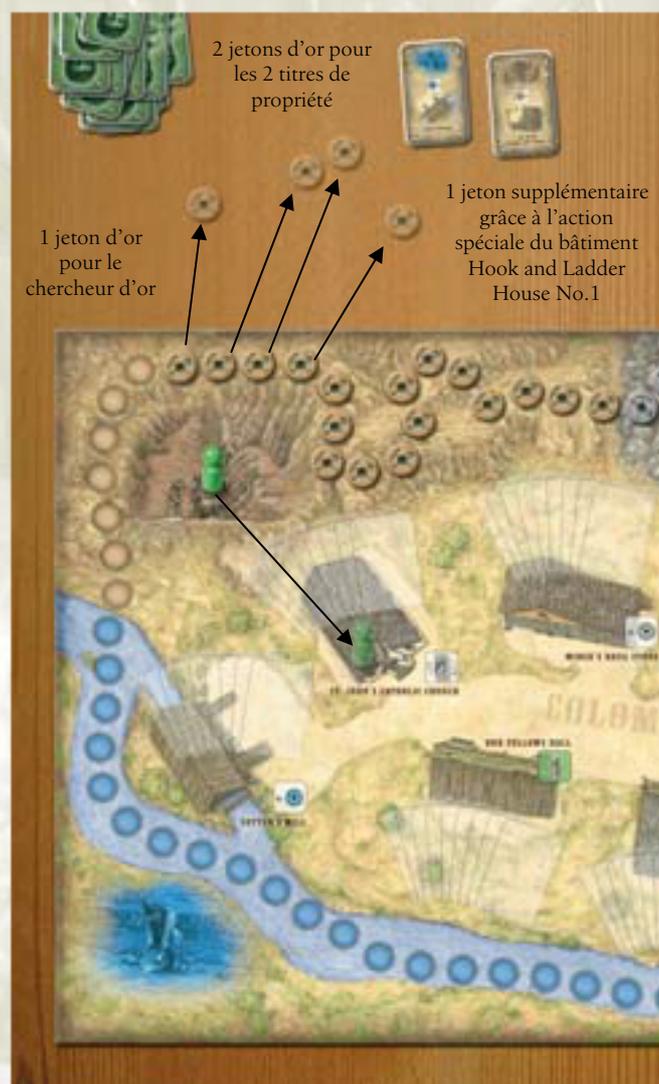
Action B. Faire des affaires (phase installation/abandon)

Après la prospection, il y a *toujours* des affaires qui se font. Il n'est pas possible de renoncer à l'une ou l'autre des actions. (En d'autres termes, au moins un chercheur d'or doit être déplacé du camp actif vers la ville et prendre un jeton du filon).

Chaque joueur reçoit un jeton pour chaque carte « Titre de propriété » qu'il a devant lui, il en va de même pour la carte « Aventurier », si un joueur en est le détenteur. Le joueur peut enfin obtenir des jetons supplémentaires grâce à l'action spéciale de certains bâtiments (voir chapitre 6.0)

Important: Le filon est toujours exploité dans l'ordre en commençant par le jeton bleu de départ. On ne peut pas passer par-dessus un jeton.

Exemple: Vert a déplacé 1 chercheur du camp brun vers un bâtiment et a reçu un jeton brun. Comme il possède les titres de propriété Hook and Ladder House no.1 et du Sutter's Mill, il reçoit 2 jetons supplémentaires. A la fin de ses actions « prospecter et faire des affaires », le filon est toujours à flanc de colline (secteur brun); vert reçoit donc 1 jeton supplémentaire grâce à l'action spéciale du Hook and Ladder House No.1. Le filon dans la rivière est épuisé, l'action du Sutter's Mill (recevoir un jeton bleu supplémentaire) ne s'applique donc plus.



II. Agir dans la ville

Si un joueur « agit dans la ville », il peut réaliser jusqu'à 5 actions (à choisir parmi 3 différentes) qu'il peut accomplir dans l'ordre qu'il souhaite.



COÛT (en Pépites):

1 action : 0

2 actions : 1

3 actions : 3

4 actions : 8

5 actions : 15

Plus il y a d'actions, plus le coût est élevé.

Le coût à payer pour les actions est reversé en pépites à la banque. Si le joueur ne peut faire l'appoint, il peut faire de la monnaie à la banque.

Selon que le joueur se trouve dans la phase d'installation ou dans la phase d'abandon, il pourra choisir parmi les actions suivantes:

Action C. Amener des chercheurs d'or à Coloma (phase d'installation seulement!)

Le joueur place un de ses chercheurs d'or à l'emplacement de son choix—bâtiment ou camp. Si le joueur a déjà tous ses chercheurs d'or sur le plateau, il ne peut plus choisir cette action.



Action D. Placer des cartes influence à Coloma (phase d'installation seulement!)

Le joueur choisit une de ses cartes influence et la place sur un bâtiment. Pour cela, les conditions suivantes doivent être remplies: *pour déposer la première carte, le joueur doit avoir un chercheur d'or présent sur le bâtiment.* Pour placer la **deuxième** carte, il doit avoir **2** chercheurs d'or présents, pour la **3ème** carte **3** chercheurs d'or et ainsi de suite...

(Comme un joueur dispose de 5 pions maximum, il ne pourra placer plus de 5 cartes sur un même bâtiment.) Le ou les chercheurs d'or présent(s) sur le bâtiment peuvent être retirés immédiatement après le dépôt de la carte influence ou bien lors d'un tour ultérieur. Les chercheurs ne doivent donc être présents sur le bâtiment qu'au moment du dépôt de la carte influence.

Important: Un même chercheur d'or peut servir à placer des cartes d'influence dans plusieurs bâtiments dans le même tour, sous réserve que les conditions de placement soient remplies et que le joueur paye pour les actions qu'il accomplit.

Les cartes d'influence sont toujours placées en léger décalé de façon à ce que la valeur et la couleur de la carte ainsi que leur ordre soient toujours visibles. *L'ordre des cartes ne doit pas être changé (exception: action spéciale du bâtiment St. John's Catholic Church—voir chapitre 6.0).*

Le joueur qui obtient *la somme la plus élevée* (valeur des cartes) sur un bâtiment obtient pour ce bâtiment le titre de propriété, qu'il place visible devant lui. Il peut désormais utiliser l'action spéciale du bâtiment jusqu'à ce qu'un autre joueur place une ou plusieurs cartes de manière à atteindre une valeur supérieure et lui reprenne le titre de propriété. (Dans la phase d'abandon, le titre peut changer de main suite au retrait d'une carte d'influence). L'action spéciale du bâtiment peut être utilisée tout de suite le cas échéant (voir chapitre 6.0).

Important: En cas d'égalité, c'est la carte qui individuellement a la valeur la plus élevée qui l'emporte. Si toutes les cartes sont de valeur identique, c'est celle qui a été posée en premier qui est décisive (le joueur possède une influence plus durable).

Exemple: Rouge a mis la carte « 8 » sur un bâtiment. Bleu pose sa carte « 10 » et obtient le titre de propriété. Si Rouge pose son « 4 », le titre lui revient. (Rouge: $8+4=12$; Bleu: 10)

La carte « Aventurier » est toujours remise au joueur qui a le moins de titres de propriété devant lui. S'il y a plusieurs joueurs à être dans ce cas, « l'Aventurier » est placé à côté du plateau. A chaque fois qu'un joueur possédant l'Aventurier choisit « prospecter et faire des affaires », il obtient un jeton grâce à l'Aventurier (voir Action B).

Action E. Déplacer des chercheurs d'or (phase installation/ abandon)

Grâce à cette action, le joueur peut déplacer des chercheurs d'or d'un endroit du plateau vers un autre (camp ou bâtiment). Chaque endroit du plateau peut accueillir un nombre illimité de pions.

Action F. Retirer des chercheurs d'or de Coloma (phase d'abandon seulement!)

Le joueur retire un de ses pions chercheurs d'or et le remet dans la boîte.

Action G. Retirer des cartes influence de Coloma (phase d'abandon seulement!)

Le joueur peut retirer une de ses cartes influence d'un bâtiment. Cela ne peut se faire que si l'on a 1 de ses chercheurs d'or sur ce bâtiment.

Important: De la même manière que lors de la pose des cartes, un pion ne peut servir à retirer qu'une seule carte par tour. Pour en retirer plusieurs, il faut avoir autant de pions que de cartes qu'on souhaite retirer. (2 pour 2, 3 pour 3, etc...)

Lors de cette action, les cartes sont retirées dans l'ordre inverse, c'est-à-dire en commençant par la dernière carte ayant été posée sur le bâtiment. Cela signifie que l'on peut aussi (et que parfois *on doit*) retirer les cartes des autres joueurs. Toutes les cartes d'influence retirées sont placées face cachée devant leurs propriétaires respectifs. Elles donnent des points de victoire à la fin du jeu.

Pour mémoire: Dès qu'un joueur choisit, au début de son tour, de passer dans la phase d'abandon, il replace immédiatement ses cartes d'influence non utilisées dans la boîte. Cela permet d'éviter que l'on confonde ces cartes avec celles ayant été retirées avec succès du plateau.

Important: Si l'on retire les cartes d'influence des autres joueurs, cela leur rapporte bien sûr des points de victoire!

Après l'action, on vérifie la somme des cartes encore présentes, le titre de propriété peut changer de main à ce moment-là.

Exemple: sur un bâtiment se trouvent les cartes suivantes (de bas en haut): 6 bleu, 8 rouge, 10 bleu. Bleu est actuellement propriétaire. Bleu dispose de 2 chercheurs d'or sur ce bâtiment. Si Bleu décide de retirer son propre 10, le titre de propriété revient à Rouge. Si Bleu décide toutefois d'accomplir 2 actions, et de retirer le 8 rouge en plus de son 10, il conserve le titre. Cela permettra toutefois au joueur rouge d'obtenir 8 points de victoire!

Important: A l'instar de l'action D, un même chercheur d'or peut servir à retirer des cartes d'influence dans plusieurs bâtiments dans le même tour, sous réserve que les conditions de placement soient remplies et que le joueur paye pour les actions qu'il accomplit.

A chaque fois que la *dernière* carte d'influence est retirée d'un bâtiment, on retire le titre de propriété mais également le *dernier jeton d'or* du jeu (le suivant sur le filon).

Pour les bâtiments n'ayant accueilli aucune carte d'influence au cours du jeu, aucun jeton n'est retiré.

5.0 FIN DU JEU ET DECOMPTE

Le jeu se termine dès que le dernier jeton a été pris ou retiré du filon.

Les joueurs comptent alors leurs points de victoire:

⌘ Toutes les cartes d'influence ayant été jouées puis retirées du plateau **valent le nombre de points** correspondant à la valeur de la carte. (**Pour mémoire:** toutes les cartes d'influence que le joueur n'a pas jouées au cours de la phase d'installation ne rapportent rien).

⌘ Toutes les cartes d'influence ayant été jouées mais pas retirées du plateau (c'est-à-dire qu'elles se trouvent toujours à Coloma) font **perdre des points** au joueur—le nombre de points correspondant à la valeur de la carte.

⌘ Chaque jeton **vaut autant de points** qu'il y a de pépites représentées dessus.

⌘ Tous les chercheurs se trouvant encore à Coloma **coûtent des points** à leur propriétaire. On perd un point pour 1 chercheur d'or, 3 points pour 2, 6 points pour 3, 10 points pour 4 et 15 points pour 5. Les chercheurs d'or ayant quitté Coloma ne rapportent néanmoins pas de points.

Le joueur qui a le plus de points l'emporte.

Dans les rares cas d'égalité est déclaré vainqueur le joueur ayant eu le moins de points retirés (*il a su quitter Coloma à temps avant le déclin.*)

6.0 ACTIONS SPECIALES DES BATIMENTS

Chaque bâtiment a des capacités spéciales qui sont détaillées ci-après:



Sutter's Mill: S'il choisit « *prospector et faire des affaires* », un joueur peut obtenir un **jeton bleu supplémentaire** à la fin de son tour. Cela n'est possible que si, après « *faire des affaires* », il reste encore des jetons bleus dans la rivière. **Attention:** Si l'on choisit « *agir en ville* », l'action spéciale du bâtiment *ne s'applique pas*.



Odd Fellows Hall: Tant que le joueur est dans la phase d'installation (côté vert), il peut, s'il choisit « *agir en ville* », **placer ou déplacer un chercheur d'or** à l'endroit de son choix (camp ou bâtiment) **gratuitement**. **Attention:** Si l'on choisit « *prospector et faire des affaires* », l'action spéciale du bâtiment *ne s'applique pas*.



Eldorado Bath House and Shaving Saloon: Tant que le joueur est dans la phase d'installation (côté vert), il peut, s'il choisit « *agir en ville* », **placer une carte d'influence gratuitement**. Il doit respecter la règle du nombre correspondant de chercheurs d'or sur le bâtiment. **Important:** Le chercheur d'or peut par exemple placer une carte sur un bâtiment, puis se déplacer vers un autre bâtiment et y utiliser la capacité spéciale—jouer une carte supplémentaire gratuitement. **Attention:** Si l'on choisit « *prospector et faire des affaires* », l'action spéciale du bâtiment *ne s'applique pas*.



St. John's Catholic Church: Un joueur peut, s'il choisit « *agir en ville* », **déplacer (intervertir) une des ses propres cartes d'influence vers le haut ou vers le bas** sur un bâtiment, sous réserve qu'il ait un chercheur d'or sur ce bâtiment (*une seule fois par tour*).

Exemple: Les cartes suivantes se trouvent sur le bâtiment *Odd Fellows Hall*: 6 Bleu, 4 Rouge, 6 Rouge, 4 Bleu.

Bleu détient le titre de propriété car il a l'influence la plus ancienne. Rouge contrôle *St. John* et peut donc intervertir une des ses propres cartes avec une autre. Il y a alors 2 possibilités tactiques: si Rouge place son 4 tout en dessous, il récupère le titre de propriété par rapport à l'ancienneté. Une autre alternative est de placer son 6 au-dessus, pour pouvoir le récupérer plus facilement lors de la phase d'abandon (et récupérer les points de victoire en conséquence.)



Attention: Si l'on choisit « *de prospecter et faire des affaires* », l'action spéciale du bâtiment ne s'applique pas.

Hook and Ladder House No.1: S'il choisit « *prospecter et faire des affaires* », un joueur peut obtenir un **jeton brun supplémentaire**

à la fin de son tour. Cela n'est possible que si, après « *faire des affaires* », il reste encore des jetons bruns à flanc de colline. **Attention:** Si l'on choisit « *agir en ville* », l'action spéciale du bâtiment ne s'applique pas.



Adams and Co. Express Office: Lorsque le joueur est dans la phase d'abandon (côté rouge), il peut, s'il choisit « *agir en ville* », **retirer une carte d'influence gratuitement.**

Il doit respecter la règle du nombre correspondant de chercheurs d'or sur le bâtiment. **Important:** Un chercheur d'or ne peut pas retirer normalement une carte d'un bâtiment puis utiliser l'action spéciale de retrait sur le même bâtiment pour retirer une 2ème carte. Le chercheur d'or peut toutefois retirer une carte d'un bâtiment, puis se déplacer vers un autre bâtiment et y utiliser la capacité spéciale—retirer une carte supplémentaire gratuitement. **Attention:** Si l'on choisit « *prospecter et faire des affaires* », l'action spéciale du bâtiment ne s'applique pas.



Chalmer's Sierra Nevada Hotel: Lorsque le joueur est dans la phase d'abandon (côté rouge), il peut, s'il choisit « *agir en ville* », **déplacer ou retirer un chercheur d'or du jeu gratuitement.** **Attention:** Si l'on choisit « *prospecter et faire des affaires* », l'action spéciale du bâtiment ne s'applique pas.



Miner's Drug Store: S'il choisit « *prospecter et faire des affaires* », un joueur peut obtenir un **jeton gris supplémentaire** à la fin de son tour. Cela n'est possible que si, après « *faire des affaires* », il reste encore des jetons gris dans la mine—dans le cas contraire le jeu se termine immédiatement. **Attention:** Si l'on choisit « *agir en ville* », l'action spéciale du bâtiment ne s'applique pas.

7.0 BREF HISTORIQUE DE COLOMA

La Californie appartenait au Mexique jusqu'en 1818. C'était un territoire quasiment inaccessible, isolé du monde dit « civilisé » à l'est par 2900 kilomètres de désert et de montagne.

L'intérieur du pays était le territoire des indiens. Peu de colons vivaient là-bas. Parmi eux se trouvait Johan (John) Sutter, originaire de Suisse, qui avait eu des démêlés avec la justice de son pays. Il avait obtenu des indiens un grand bout de terre dans la vallée de Sacramento et commença à y bâtir un fort.

Ce fort devint tout à la fois une halte, un point de chute et un refuge pour les aventuriers qui étaient attirés par la perspective de s'installer en Californie. Sa petite communauté grandit en un rien de temps. Comme il fallait de plus en plus de bois, Sutter construisit une scierie. Il décida de l'installer au bord de l'American River, à proximité de la petite ville de Coloma.

Le matin du 24 janvier 1848, James Marshall, le menuisier de Sutter, descendit dans le fleuve pour s'occuper d'un problème avec la mécanique du moulin lorsque qu'il aperçut un objet qui scintillait dans l'eau. Il réalisa rapidement qu'il s'agissait d'une pépite d'or. En un rien de temps, ce fut la ruée vers l'or. Tout ce qui avait deux jambes se mit en quête du métal précieux. Avant l'hiver, on avait gagné en Californie un quart de million de dollars en or. Dans les années qui suivirent, on continua à trouver de l'or, et, au bout du compte, 125 millions d'onces furent découvertes. Une histoire évoque un chercheur d'or qui planta sa tente un soir; le matin suivant, alors qu'il retirait les piquets du sol, plusieurs pépites apparurent. Un autre remplit sa casserole d'eau pour faire cuire un poisson. En la lavant il découvrit des pépites qui se trouvaient dans la rivière. Cette fièvre de l'or attira des milliers d'aventuriers en Californie. Toutefois dans ces contrées sauvages on n'était pas équipé pour pourvoir aux besoins de tellement de personnes. Les petits objets d'usage quotidien devinrent rapidement des marchandises rares, des commerçants ingénieux y virent leur chance et les proposèrent à des prix exorbitants. Beaucoup de choses valaient littéralement leur pesant d'or. C'est ainsi que les grands gagnants de la ruée vers l'or n'étaient pas ceux qui du matin au soir retournaient la terre, mais bien plutôt ceux qui pourvoyaient aux besoins des chercheurs d'or. A peine avaient-ils extrait l'or de la terre que déjà les aventuriers le dépensaient.

Dès 1860, les réserves d'or facilement accessibles étaient épuisées. L'exploitation du métal précieux devenait de plus en plus coûteuse. Il n'y avait guère plus alors que les sociétés minières qui, en mettant en œuvre des moyens techniques importants, parvenaient à s'en sortir financièrement. Pour la plupart, la ruée vers l'or semblait devoir se terminer aussi vite qu'elle avait commencé. Pour beaucoup, il n'y avait plus de raison de persévérer dans cette sauvage Californie sans la perspective d'y trouver de l'or. Cela les mena alors vers les grandes villes de la côte ouest ou vers un retour au pays natal. Certaines colonies prospères devenaient parfois en l'espace d'une nuit des villes fantômes. Ainsi Coloma, forte de milliers d'habitants pendant un court laps de temps retomba dans l'insignifiance et compte aujourd'hui à peine 300 habitants.

Auteur: Marco Teubner

Production: Uli Blennemann & Henning Kröpke

Graphisme: Harald Lieske

Layout: Lin Lütke-Glanemann

Traduction française: PJW. Nov 08

Aide de jeu

Sutter's Mill

Installation

Une Fois Chacune des 2 Actions	PROSPECTER ET FAIRE DES AFFAIRES <i>Condition Nécessaire:</i> <i>Avoir au moins un chercheur d'or dans le camp actif</i> ACTION A: Prospecter Et ACTION B: Faire des Affaires	COÛT (en Pépites): Gratuit
---	---	---

OU

Jusqu'à 5 Actions au Choix	AGIR DANS LA VILLE ACTION C : Amener des Chercheurs d'or à Coloma ACTION D : Placer des cartes influences à Coloma ACTION E : Déplacer des chercheurs d'or	COÛT (en Pépites): 1 action : 0 2 actions : 1 3 actions : 3 4 actions : 8 5 actions : 15
---	---	---

Aide de jeu

Sutter's Mill

Abandon

Une Fois Chacune des 2 Actions	PROSPECTER ET FAIRE DES AFFAIRES <i>Condition Nécessaire:</i> <i>Avoir au moins un chercheur d'or dans le camp actif</i> ACTION A: Prospecter Et ACTION B: Faire des Affaires	COÛT (en Pépites): Gratuit
---	---	---

OU

Jusqu'à 5 Actions au Choix	AGIR DANS LA VILLE ACTION E : Déplacer des chercheurs d'or ACTION F : Retirer des chercheurs d'or de Coloma ACTION G : Retirer des Cartes influences de Coloma	COÛT (en Pépites): 1 action : 0 2 actions : 1 3 actions : 3 4 actions : 8 5 actions : 15
---	--	---