
Spielanleitung



HABA®

Copyright Habermas-Spiele Rodach 1993

KLONDIKE

Un jeu de paris et de bluff pour 2 à 4 joueurs.
A partir de 8 ans.

Durée de la partie: 20 à 30 minutes.

Canada, 1896:

Laver l'or sur les bords du Yukon River n'est pas le seul moyen de faire fortune. On peut aussi devenir millionnaire en se livrant à des paris dans les saloons de Dawson City. Il arrive qu'un aventurier qui a extrait beaucoup d'or perde rapidement toute sa fortune et soit obligé de céder des parts de sa concession.

Contenu:

- 1 plateau en aluminium
- 6 barrières pour délimiter l'exploitation
- 4 gobelets de couleur pour l'or
- 4 gobelets en bois naturel pour les mises
- 28 cartes: 12 parts de mine d'or 16 pour parier
- 50 pépites d'or (billes jaunes)
- 37 cailloux (billes noires)
- 1 sac en cuir

But du jeu:

gagner le plus de pépites d'or possible

Pendant qu'un joueur tente sa chance en lavant l'or, les autres parient sur le nombre de pépites qui va rester sur le plateau. Le laveur d'or doit payer les gens qui ont parié juste et risque donc de perdre gros. Mais il peut aussi bluffer et se jouer des parieurs. Le plus riche à la fin remporte la partie.

Au préalable:

plateau et sac au centre

Le plateau servant à laver l'or est placé au centre de la table. On remplit le sac avec les cailloux et les pépites, on mélange bien le tout et on pose le sac plein à côté du plateau.

délimiter l'exploitation

On assemble les barrières en hexagone autour du plateau pour éviter que les billes tombent de la table lorsqu'on lave

l'or. L'hexagone délimite l'exploitation.

2 gobelets, 4 pépites, 3 cartes pour parier et 3 parts par joueur

Chacun choisit une couleur et obtient:
1 grand gobelet de sa couleur pour son or;
1 petit gobelet pour les mises;
4 pépites d'or comme capital de départ, à placer dans le grand gobelet;
3 cartes de sa couleur pour les paris marquées 0, 1 et 2;
3 parts de la mine.

Les cartes marquées d'un 3 sont laissées de côté.

Déroulement de la partie:

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence.

piocher 3 billes dans le sac

Celui qui doit jouer commence par piocher 3 billes dans le sac sans regarder.

- S'il s'agit de 3 cailloux, il n'a pas eu de chance. Il les pose dans l'hexagone et c'est au tour du joueur suivant.
- S'il s'agit de 3 pépites, il en conserve 2 (les dépose dans le gobelet de sa couleur) et en donne 1 au joueur suivant tellement il est content.
- La plupart du temps, un joueur obtient à la fois de l'or et des cailloux. Dans ce cas, il faut laver l'or.

mettre 3 billes dans le plateau

le joueur pose les 3 billes sur le plateau, saisit celui-ci à deux mains par le bord et l'incline en alternance de manière à faire entrer les billes en rotation.

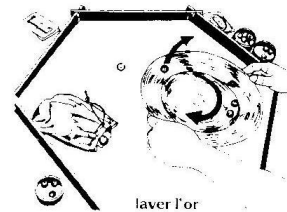
laver l'or = éjecter les cailloux

Avec de la chance et de l'adresse, il parviendra à éjecter ainsi les cailloux pour ne conserver sur le plateau que de l'or pur.

Si c'est le cas, dès que les billes sont immobilisées, il repose le plateau sur la table et récupère l'or qui reste pour l'ajouter à son patrimoine.

On lave toujours jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cailloux sur le plateau.

il arrive évidemment qu'on éjecte sans le vouloir (même plusieurs pépites). Celles-ci sont alors laissées dans l'hexagone.



Avant de commencer véritablement à jouer, chacun devrait s'exercer un peu à laver l'or.

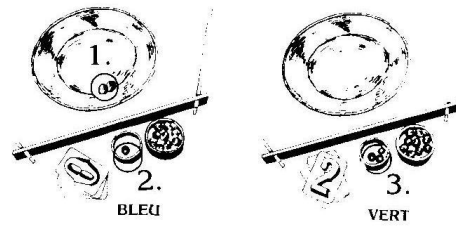
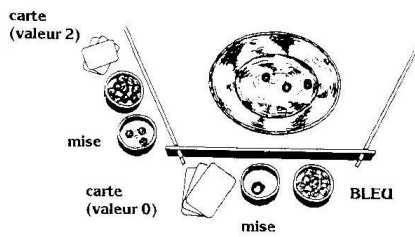
Les paris:

Avant qu'un joueur commence à laver l'or (c'est-à-dire après avoir pioché), les autres parient chacun sur un nombre de pépites qui va rester sur le plateau. Ils se servent pour cela des cartes marquées d'un chiffre 0, 1 et 2 (correspondent à la quantité sur laquelle on parie).

poser une carte à l'envers, placer sa mise

Chacun pose la carte correspondant à son pari à l'envers sur la table et le montant de sa mise (pépites d'or) dans le petit gobelet. Tous (sauf celui qui lave) sont alors de partie. Mise minimum: une pépite d'or.

Exemple: le joueur ORANGE pioche 2 pépites et 1 caillou. VERT pense qu'ORANGE va parvenir à laver les deux pépites. Il pose donc la carte marquée "2" à l'envers sur la table et il mise disons 3 pépites qu'il place dans son petit gobelet. BLEU est plutôt pessimiste, il choisit la carte marquée "0" et mise une seule pépite.



**retourner la
carte du pari**

Distribution des gains:

Une fois l'or lavé, on retourne les cartes et on répartit les pépites dans l'ordre suivant:

1. Le laveur d'or récupère les pépites restées sur le plateau. C'est la (maigre) récompense pour sa peine.
2. Il encaisse également les mises de tous ceux qui n'ont pas parié juste.
3. Puis il paie les joueurs qui ont parié juste en leur donnant une fois le montant de leur mise.

**encaisser et
payer**

Suite de l'exemple: ORANGE parvient à laver les 2 pépites.

1. Puisque ces pépites sont restées sur le plateau, il les récupère et les ajoute à son patrimoine.
2. Il récupère la mise de BLEU étant donné que celui-ci n'avait pas parié juste.
3. Enfin, VERT obtient d'ORANGE 3 pépites.

Ce qui n'est pas une très bonne affaire pour le pauvre laveur d'or! S'il n'était resté qu'une pépite sur le plateau, ORANGE aurait pu réaliser un gain intéressant puisqu'il aurait encaissé les mises de BLEU et de VERT. Mais, comme on parie avec les cartes posées à l'envers, il ne pouvait pas le savoir.

Voici maintenant un point qui ramènera les parieurs trop gourmands à la raison.

**impossible de
payer**

si le patrimoine du laveur d'or ne suffit pas à payer les parieurs, celui-ci ne paie rien du tout et, en plus, encaisse la totalité des mises (ceci tout simplement pour éviter des mises trop élevées).

**bluffer en lavant
l'or**

Le grand bluff:

Au bout de quelques tours de jeu, vous serez certainement très adroits à laver l'or. Alors, pour tromper vos adversaires, il suffit de renverser le plateau et d'en faire tomber toutes les billes.

Ceux qui avaient spéculé sur l'adresse du laveur d'or risquent de faire une drôle de tête.

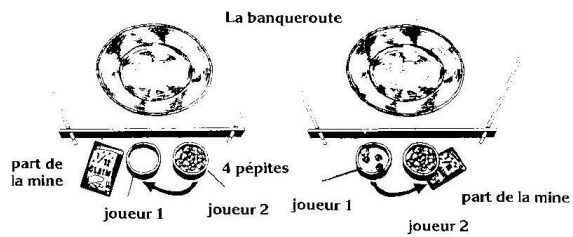
**banqueroute:
échanger une
part contre 4
pépites**

La banqueroute:

Lorsqu'un joueur ne possède plus de pépites d'or, on interrompt brièvement le cours de la partie.

Le joueur le plus riche à cet instant (s'il y en a plusieurs, on tire au sort) donne 4 pépites au joueur ruiné.

En échange, il obtient de ce dernier une part de la mine (carte qui vaut donc 4 pépites d'or).



abandonner Comme chacun possède au départ 3 parts de la mine, il peut être plusieurs fois ruiné. Mais, dès lors qu'un joueur ne possède plus ni part, ni or, il est obligé d'abandonner la partie.

faire les comptes:
additionner
pépites et parts

Fin de la partie:
 Lorsque le sac est vide, on fait les comptes. Une part de la mine vaient 4 pépites d'or, celui qui possède le plus de pépites remporte la partie.

4 cartes pour parier et 4 billes à laver

Variante pour les bluffeurs professionnels:
 Pour les paris, on ajoute la carte marquée „3“. Donc chacun joue avec 4 cartes. A chaque tour, on pioche 4 billes dans le sac:

- s'il y a parmi elles 1, 2 ou 3 pépites, il faut laver l'or.
- Si il s'agit de 4 cailloux, on les laisse tomber dans l'hexagone et on passe au joueur suivant.
- Si on retire 4 pépites, on en conserve 2 et on offre les 2 autres à qui on veut.

Le reste se déroule comme décrit précédemment.