

Livret de Règles

Vous incarnez des aventuriers prenant part à la ruée vers l'or. Faites l'acquisition des meilleurs filons lors de ventes aux enchères puis, avec de la chance aux dés, vous y trouverez de l'or !

À la fin de la partie, le joueur ayant amassé le plus de pépites est déclaré vainqueur !



Mise en Place



- 1 Chaque joueur débute la partie avec 15 pépites. La banque fait la monnaie en cours de partie si nécessaire.
- 2 Pour votre première partie, vous pouvez retirer les quatre cartes *Bâtiment*  (les cartes *Banque*, *Bureau de Poste*, *Saloon* et *Gare*).
- 3 Mélangez toutes les cartes du jeu, sauf les cartes *Maire*, pour former la pioche. À 2 ou 3 joueurs, on en retire quinze cartes sans les révéler. Retirez la carte *Gare* si vous jouez sans la variante *Poker Expert*.
- 4 Les cartes restantes sont placées, face cachée, au centre de la table, c'est la pioche. Les cinq cartes *Maire* sont mises de côté pour l'instant.
- 5 Les deux dés et les pépites restantes sont placés sur la table, à portée des joueurs.
- 6 Le premier tour peut alors commencer.



ZONE D'ENCHÈRE

An illustration of a card game. A large red 'X' is drawn over a central card. To the left is a card with a building and a person, labeled '2'. To the right is a card with a building and a person, labeled '1'. Below the central card are two small circular icons, each containing a building and a person, with a red circle around each.



3

Un Tour de Jeu

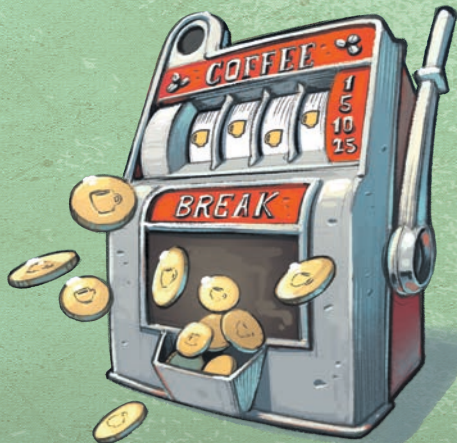


Le premier joueur du premier tour est déterminé aléatoirement.

Aux tours suivants, le premier joueur sera le vainqueur de l'enchère du tour précédent.

Un tour de jeu se décompose en :

1. PIOCHE DES CARTES
2. ENCHÈRES
3. PAIEMENT
4. CHOIX DES CARTES
5. DE L'OR !



1 - Pioche des Cartes

On pioche autant de cartes qu'il y a de joueurs, **plus une**. Ces cartes sont placées côte à côte, face visible, au centre de la table. Ce sont les cartes mises en vente ce tour-ci.

Note: au premier tour de jeu, toutes les cartes révélées doivent être des concessions. Si d'autres cartes sont piochées, remettez-les dans la pioche et remplacez-les par les premières concessions de la pioche, puis mélangez de nouveau la pioche.



Exemple de mise en place pour une partie à 3 joueurs.

2 - Enchères

Le premier joueur commence les enchères. Il peut passer ou miser une ou plusieurs pépites.

Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut, soit passer, soit surenchérir. Un joueur ne peut jamais enchérir plus que ce qu'il possède. Un joueur qui a passé ne peut pas revenir dans l'enchère lorsque revient son tour.

Les enchères se poursuivent jusqu'à ce que tous les joueurs, sauf un, aient passé.

Note: si tous les joueurs passent, le premier joueur est considéré comme le vainqueur de l'enchère.

3 - Paiement

PARTIES À 4 OU 5 JOUEURS : le meilleur enchérisseur paie la totalité du prix à **son voisin de droite**, qui en garde la moitié, arrondie si nécessaire à l'unité supérieure, et passe le reste à **son voisin de droite**, qui de nouveau conserve la moitié, arrondie à l'unité supérieure, de ce qu'il a reçu et passe le reste à son voisin de droite. On poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus rien à passer à son voisin de droite.

Note : le meilleur enchérisseur ne doit jamais recevoir une partie de ce qu'il a payé. Par conséquent, si son voisin de gauche reçoit deux pépites ou plus, il conserve tout ce qu'il a reçu.

PARTIES A 3 JOUEURS : le meilleur enchérisseur paie la totalité du prix à **son voisin de droite**, qui en garde la moitié, arrondie si nécessaire à l'unité supérieure, et passe le reste à **son voisin de droite**, qui de nouveau conserve la moitié, arrondie à l'unité supérieure, de ce qu'il a reçu et **défausse** le reste.

4 - Choix des Cartes

Vous trouverez le descriptif détaillé des cartes dans le livret séparé.

Le meilleur enchérisseur choisit l'une des cartes en vente, puis **défausse une carte**. Si c'est une carte Concession ou une carte Bâtiment, il la place, face visible, devant lui. Si c'est une carte Action, il en applique l'effet. C'est ensuite au tour du joueur à la **gauche** du meilleur enchérisseur de choisir une carte, et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les joueurs aient pris une carte.

Cas particulier : Il peut arriver qu'un joueur soit amené à choisir une Carte qu'il ne peut pas utiliser. Dans ce cas, il conserve la carte devant lui, mais elle ne prendra effet que lorsque son effet pourra être appliqué.





Les Maires

Chaque joueur doit garder ses Concessions et Bâtiments devant lui, face visible, bien en vue des autres joueurs.

Le premier joueur à avoir deux Concessions dans la même ville (Concessions de la même couleur) devient le *Maire* de cette ville, et prend la carte *Maire* de la couleur correspondante.

Désormais, chaque fois qu'un joueur prendra parmi les cartes en vente une Concession dans une ville dont un autre joueur est le *Maire*, il devra payer au *Maire* autant de pépites que le *Maire* a de concessions dans cette ville.

Cas particulier : cette règle s'applique aussi à une Concession acquise grâce à une carte *One-Armed Bandit* (*Bandit Manchot*), mais pas aux Concessions échangées par le *Juge*.

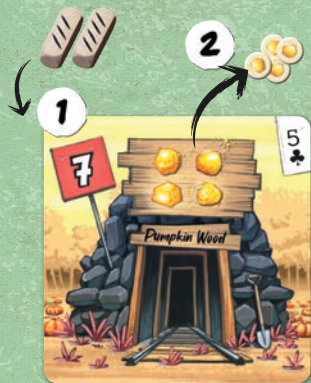
BONUS = +5 POINTS en fin de Partie



À tout moment, si un joueur vient à posséder autant de Concessions, ou plus, que le *Maire* dans une ville, que ce soit la conséquence de l'achat d'une Concession ou d'un événement, il devient le nouveau *Maire* de la ville et prend la carte *Maire* à l'ancien *Maire*. Si un joueur devient le nouveau *Maire* grâce à l'achat d'une Concession, il doit tout de même payer l'ancien *Maire* pour cet achat, qui s'effectue avant qu'il ne devienne le nouveau *Maire*.

Cas particulier : si, suite à un événement, deux joueurs possèdent simultanément autant de Concessions que le *Maire* dans une ville, le *Maire* conserve sa carte.

5 - De l'Or !



Le gagnant de l'enchère lance les deux dés pour déterminer dans quelles mines de l'or a été trouvé.

Toutes les Concessions avec, en haut à gauche de la carte, un chiffre égal à la somme des deux dés **1** rapportent à leur propriétaire autant de pépites que dessinées sur la carte **2**.

Les Concessions de *Whiskey River* ne sont pas des mines mais des emplacements au bord de la rivière. Elles produisent lorsque le total des deux dés est pair (2+4, 6+6), ou lorsqu'il est impair (3+8, 7), ou lorsque les résultats des deux dés sont identiques (==).

On passe ensuite au *Tour de Jeu* suivant. Le gagnant de l'enchère devient premier enchérisseur.

FAUCHÉ !

Si un joueur doit payer à un autre joueur, par exemple au *Maire* de la ville où se trouve la Concession qu'il vient d'acheter, ou défausser, par exemple suite à un événement comme le *Raid*, plus de pépites que ce qu'il possède, il paie autant qu'il le peut. Il n'y a ni faillite, ni dette.

Fin du Jeu



La partie se termine lorsqu'il ne reste pas assez de cartes dans la pioche pour entamer un nouveau tour.

Chaque joueur calcule son score en faisant la somme :

- du nombre de pépites en sa possession,
- du nombre de pépites dessinées sur ses concessions,
- de la valeur de ses cartes *Maire*

Le joueur ayant le total le plus élevé est vainqueur.

Exemple de décompte



Le Jeu de Bruno en fin de Partie :

- 1 21 Pépites en main = **21pv**
- 2 25 Pépites sur les concessions = **25pv**
- 3 Maire de San Narciso = **10pv**
- 4 Bank : 15 Pépites + Bonus (5) = **20pv**

Score : 76 Points de Victoire



Poker Expert

+ 10 points bonus pour la plus forte main de poker obtenue avec les cartes en possession du joueur. Toutes les cartes gardées devant eux par les joueurs (sauf le nouveau filon) ont pour cela une valeur et une couleur indiquées dans leur coin supérieur droit. Dans le cas très improbable d'une égalité, ces points sont partagés.



Variantes

Rappel des Mains de Poker



QUINTE FLUSH ROYALE : La plus forte main du poker.
Une suite à l'As combiné à une couleur.



QUINTE FLUSH : Une suite combinée à une couleur.



CARRÉ : Quatre cartes d'une même valeur.



FULL : Trois cartes d'un même valeur combinées à deux autres d'une même valeur.



COULEUR : Cinq cartes de même couleur.



SUITE : Cinq cartes qui se suivent numériquement (pas de la même couleur).



BRELAN : Trois cartes de même valeur.



DEUX PAIRES : Une combinaison de deux paires.



PAIRE : Deux cartes de même valeur.
La main la moins forte.



Règles à deux joueurs

Suivre les règles de base à l'exception des changements ci-dessous.

- 1 - Retirez aléatoirement quinze cartes du jeu, dont les cartes *Mustang* et *Moonshine*.
- 2 - À chaque tour, placez 3 cartes, face visible.
- 3 - Les deux joueurs enchérissent secrètement à poings fermés, une seule fois.
- 4 - Le joueur qui a perdu l'enchère récupère sa mise. Puis, le joueur qui a remporté l'enchère prend la carte de son choix, place sa mise à la place de cette carte, et enfin, retire du jeu une des deux cartes restantes.
- 5 - Son adversaire a alors le choix entre :
 - prendre la carte restante
 - ou gagner la moitié (arrondie au supérieur) de la somme présente.Une fois son choix effectué, les pépites restantes sont défaussées.
- 6 - De l'Or ! (Suivre les règles de base)



Un jeu de **BRUNO CATHALA & BRUNO FAIDUTTI**
Illustré par **JONATHAN AUCOMTE**

Logo de **OLIVIER DEROUETTEAU**

Pour toutes questions, nous contacter à cet email : sav@lumberjacks-studio.com
Le **Lumberjacks [Studio]** remercie les auteurs pour leur confiance.



Remerciements aux testeurs des Soirées Protos, Binouzzz et Sauciflar !



UNE PAUSE CAFÉ PROPOSÉE PAR LES BÛCHERONS, DANS LA GAMME COFFEE BREAK

Détail des Cartes Action

AIDE DE JEU



Les cartes Action avec un symbole « **fer à cheval** » sont conservées par le joueur pour être utilisées une seule fois, plus tard dans la partie.



ALL IN

Conservez cette carte et défaussez-la au cours de la partie pour garder toutes les pépites qui vous sont payées lors des enchères, sans rien passer à votre voisin de droite.

À 2 joueurs, si vous choisissez l'argent, gardez tout !



MOONSHINE

Conservez cette carte et défaussez-la au cours de la partie, après les enchères, pour inverser à ce tour le sens de paiement et le sens de sélection des cartes.

À 2 joueurs, retirez cette carte.



MUSTANG

Conservez cette carte et défaussez-la au cours de la partie pour choisir votre carte en deuxième, quelle que soit votre place autour de la table.

À 2 joueurs, retirez cette carte.



PENNY PRESS

Conservez cette carte et défaussez-la au cours de la partie, immédiatement après que les cartes à mettre aux enchères ont été piochées. Toutes les cartes piochées sont alors défaussées et on en pioche de nouvelles en remplacement.



Les cartes Action avec un symbole « **colt** » ont un effet immédiat et sont ensuite retirées du jeu.



JUDGE - JUGE

Échangez une de vos Concessions avec une Concession adverse.



RAID

Choisissez une ville. Chaque adversaire doit, **soit** défausser une pépite par Concession dans cette ville, **soit** détruire une de ses Concessions dans cette ville.



DYNAMITE

Détruisez une Concession ou un Bâtiment adverse. Lancez ensuite les dés. Sur un résultat de 5 ou moins, le shériff vous prend en flagrant délit et vous **devez** verser à l'adversaire visé une indemnité égale au résultat des dés.



HOLD UP

Désignez un joueur et choisissez une valeur entre 2 et 8, la somme que vous allez chercher à lui voler. Lancez ensuite les dés. Si vous obtenez au moins la somme annoncée, vous volez cette somme au joueur choisi. Sinon, la carte est sans effet.



ONE-ARMED-BANDIT - MACHINE À SOUS - BANDIT MANCHOT !

Défaussez de 1 à 3 pépites pour piocher autant de cartes. Choisissez l'une de ces cartes, jouez-la, et retirez les autres du jeu.



Les cartes Action avec un symbole « lasso » sont associées définitivement à une Concession du joueur, et ont un effet permanent tant qu'elles sont en jeu.



GOLD !

Placez cette carte sur le côté d'une de vos Concessions.

Désormais, elle produit aussi sur un résultat de 4 aux dés de production d'or.



WAGON

Placez cette carte sous une de vos Concessions, pépites visibles.

Désormais, la production de cette mine est augmentée de 2.



Les Concessions avec ce symbole obéissent à des règles spéciales :



MINE FANTÔME

La Mine Fantôme n'appartient à aucune ville. Lorsqu'une carte Mine fantôme produit, après avoir pris vos pépites, donnez cette carte à un autre joueur de votre choix.



MINE PERDUE

La Mine perdue rejoint une ville de votre choix où vous avez déjà au moins une Concession. Ne payez pas le Maire de cette ville en la prenant. Si vous n'avez de Concession dans aucune ville pour l'instant, elle rejoindra celle de la première Concession que vous acquerrez. La Mine Perdue compte ensuite pour déterminer le Maire de la ville.



Selon la Concession, si un **2** ou un **8** est obtenu aux dés de production d'or, cette mine explose. Retirez-la du jeu.



Les cartes Bâtiment (avec un symbole « **bâtiment** ») sont, tout comme les Concessions, placées face visible dans votre jeu. Leur effet est permanent.



RAILWAY STATION - GARE

En fin de partie, la Gare est un joker qui compte comme la carte de votre choix pour déterminer les mains de Poker. N'ajoutez cette carte dans le jeu que si vous jouez avec la variante *Poker Expert*, ce que nous vous conseillons.



SALOON

Chaque fois qu'un joueur gagne 6 pépites ou plus (*production des mines, argent conservé lors des enchères, effet d'une carte telle que Hold-up*), celui-ci va consommer dans votre Saloon et vous donne 1 pépite.



POST OFFICE - BUREAU DE POSTE

Lorsque vous avez remporté les enchères et devez lancer les dés de production d'or, vous pouvez ne lancer qu'un seul dé et ensuite choisir le résultat de l'autre.



BANK - BANQUE

Lorsque vous prenez la Banque, puis chaque fois qu'un 3 est obtenu aux dés, vous pouvez déposer un multiple de 3 pépites à la Banque. Elles ne pourront jamais en être retirées. À la fin de la partie, vous gagnez un intérêt de 1 pépite par groupe de 3 pépites en dépôt à la Banque, en plus des pépites déposées au cours de la partie.

Si la Banque est dynamitée, récupérez vos pépites sans en toucher les intérêts.