

Reiner Knizia

GOLEED

RÈGLES DU JEU



★ CONTENU ★

5 entrées à la mine d'or en 5 couleurs



24 cartes Or
5x valeur 1, 7x valeur 2,
7x valeur 3, 5x valeur 4



35 chercheurs d'or
2x valeur 2, 3 et 4,
1x valeur 5
en 5 couleurs



5 dynamites

★ IDÉE DE JEU ★

La frénésie de l'or et le mont Gold-rush, la dernière mine d'or, est prise d'assaut de toutes parts. Quel chercheur d'or parviendra à sortir le plus d'or de la mine et à bernier ainsi l'un ou l'autre rival sur son chemin?

★ BUT DU JEU ★

Trouver le maximum d'or.

★ PRÉPARATION ★

1. Chaque joueur choisit une couleur et place entrée à la mine d'or correspondante devant lui sur la table. Tous les chercheurs d'or de cette couleur qui sont découverts pendant le jeu appartiennent désormais au joueur correspondant. Si vous jouez à deux, chaque joueur choisit deux couleurs. Les entrées non utilisées sont rangées dans la boîte.

2. Toutes les cartes Or, chercheurs d'or et dynamite sont mélangées et placées face cachée sur la table dans un ordre quelconque. Chaque carte doit être clairement visible et ne doit pas être recouverte par une autre carte.

★ DÉROULEMENT DE LA PARTIE ★

Le joueur ayant le plus d'argent en poche commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand c'est ton tour, tu retournes deux cartes l'une après l'autre. Ces cartes restent faces visibles sur leurs emplacements. Selon les deux cartes que tu as retournées, il se produit ce qui suit :



UN CHERCHEUR D'OR TROUVE DE L'OR

Si tu retournes un chercheur d'or dont la valeur est égale ou supérieure à la valeur de la carte Or retournée, le propriétaire de la carte chercheur d'or reçoit l'or et la carte chercheur d'or retournée est retirée du jeu. Si le chercheur

d'or n'appartient à aucun joueur, tu recois l'or. Placez l'or face cachée sous vos entrées.



UN CHERCHEUR D'OR TOMBE SUR UN CHERCHEUR D'OR

Si tu retournes deux chercheurs d'or de force différente, qui peuvent être de la même couleur, le plus fort (plus grand nombre) chassera le plus faible (plus petit nombre). Celui-ci sort du jeu. Tu dois retourner le chercheur d'or le plus fort au même emplacement. Souviens-toi de l'endroit où il se trouve. C'est ensuite, au tour du joueur suivant.



DYNAMITE

Si tu retournes au moins une carte dynamite, les deux cartes sont retirées du jeu.

AUTRES CAS POSSIBLES

- soit deux chercheurs d'or de même force
 - soit deux cartes Or
 - soit un chercheur d'or et une carte Or plus forte
- Vous devez mémoriser ces cartes et les retourner. Il ne se passe rien d'autre.

Une fois que toutes les cartes sont à nouveau retournées, c'est au tour du joueur suivant.

RUÉE VERS L'OR

S'il ne reste que 10 cartes ou moins face cachée au début de ton tour,

tous les joueurs crient «ruée vers l'or» ! Le déroulement du jeu est modifié comme suit :
Chaque joueur ne retourne qu'une seule carte quand c'est son tour. Si c'est de l'or, il le prend et le place face cachée sous son entrée. S'il s'agit d'un chercheur d'or ou d'une dynamite, la carte est retirée du jeu.

★ FIN DE LA PARTIE ★

Le jeu prend fin lorsque la dernière carte est retournée et retirée de la table. Chaque joueur additionne ensuite la valeur de ses cartes Or. Le joueur le plus riche gagne. En cas d'égalité, le joueur qui a récolté le plus de cartes Or gagne. S'il y a encore égalité, alors il y a plusieurs gagnants !

★ RECOMMANDATION ★

Jouez autant de parties d'affilée que le nombre de joueurs. Un joueur différent commence à chaque fois. Notez les résultats après chaque tour. Le joueur avec le score total le plus élevé gagne. En cas d'égalité, le joueur qui a marqué le plus de points lors de la dernière partie gagne.

★ VARIANTE ★

Pour simplifier le jeu, posez 8 x 8 cartes sur la table au début de la partie.

© 2020 Game Factory

Auteur : Reiner Knizia

Traduction : Mélanie Fiedl/Game Factory

Redaction : Anja Chenaus-Repond

Redaction : Rolf Mütter, Frank Weiß

Exclusive Distribution:
Carleto Deutschland GmbH
Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg
www.gamefactory-spiele.com

