

GOLD AM YUKON

L'OR DU YUKON

Tout ce qui brille n'est pas de l'or

Contenu: 1 surface de jeu
72 pions
1 dé
règles du jeu

Joueurs: de 2 à 6

Age: de 6 à 106 ans

Le but du jeu consiste à trouver le plus grand nombre de pépites (nuggets) possible. Les chercheurs d'or doivent pour cela encercler les claims.

REGLES DU JEU

Préparation du jeu

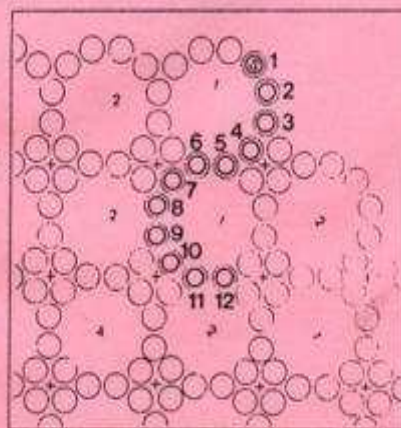
Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les 12 pions de cette couleur. Chaque pion représente un chercheur d'or. Pour commencer, chaque joueur place l'un de ses 12 pions sur une case départ (S) inoccupée.

Le joueur le plus jeune commence et le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Au début du jeu, chaque joueur place 1 chercheur d'or sur une case départ, les 11 restant se trouvant hors du jeu. Pour les faire rentrer, il faut jeter le dé. Les points figurant sur le dé permettent à autant de chercheurs d'or de rentrer. Toutefois, il ne doit pas y avoir de trou entre 2 chercheurs d'une même équipe. Chaque joueur jette d'abord le dé et déplace ses pions en fonction du chiffre obtenu.

JII. 1: sur cet exemple, tous les chercheurs d'or ont réussi à rentrer en jeu.

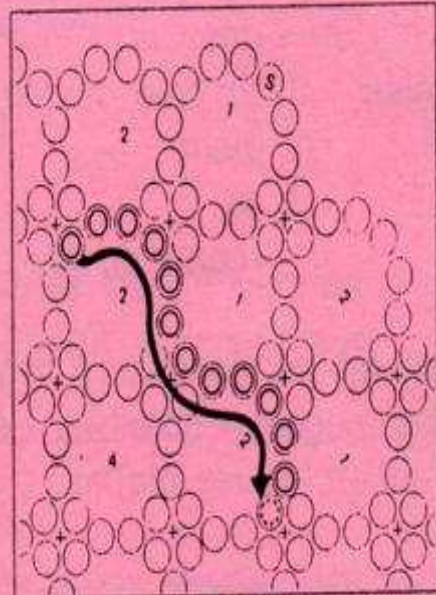


Comment faire avancer son équipe de chercheurs d'or ?

Chaque jet de dé permet de faire avancer un ou plusieurs pions en fonction du chiffre obtenu. Le chiffre "1" permet de rejouer, et les chiffres obtenus s'additionnent.

Chaque point permet de placer le dernier chercheur d'or à la tête de son équipe homogène du début à la fin. (Tous les chercheurs d'or doivent avancer dans la même direction.)

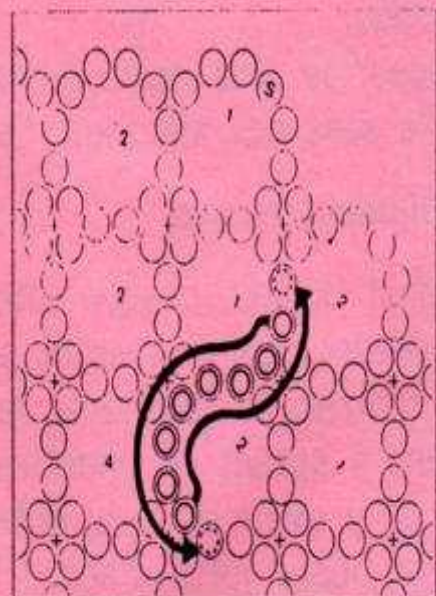
L'équipe de chercheurs doit ainsi former une chaîne ininterrompue du début à la fin.



JII. 2: déplacement

Direction

Chaque joueur doit décider avant chaque coup dans laquelle des deux directions il déplacera ses chercheurs d'or.

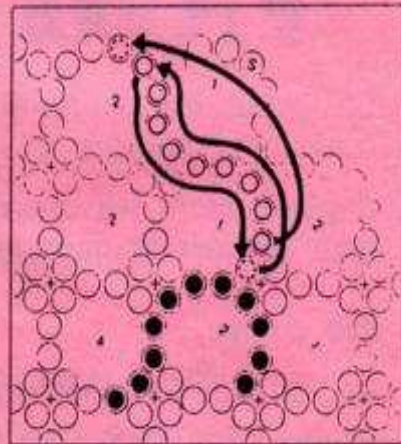


JII. 3: directions

Changement de direction

Une équipe en train de jouer n'a le droit de changer de direction que si elle se trouve en face d'une équipe adverse. Si la case suivante est occupée par une équipe adverse, elle a le droit d'utiliser les points qui lui restent pour reculer dans la direction opposée.

Jll. 4: retour en arrière avec un "3"



Encerclement d'un claim

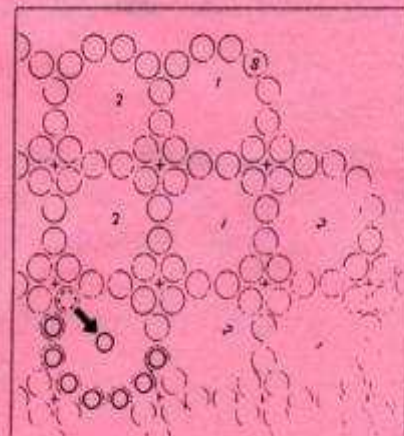
On encercle un claim à l'aide de tous les chercheurs d'or disponibles. Le dernier chercheur d'or de l'équipe doit rester sur le claim pour monter la garde. Cette mesure "coûte" un point et ce pion doit y rester jusqu'à la fin du jeu. Si le joueur n'arrive pas à utiliser tous les points obtenus, il les perd.

Seul un pion à le droit de se trouver sur un claim. Le chiffre figurant à l'intérieur du claim correspond au nombre de pépites qu'un joueur peut gagner.

Lors de l'encerclement du premier claim, les 12 chercheurs d'or doivent former un cercle complètement fermé.

Par la suite, il n'est plus nécessaire d'encercler complètement les claims.

Chaque prise de claim implique nécessairement une réduction de l'équipe de chercheurs.



Jll. 5: encerclement d'un claim

Le joueur qui parvient à encercler en premier le claim recelant 6 pépites se l'approprie et n'a plus le droit de jouer. Il place alors les chercheurs qui lui restent au centre du claim pour assurer la garde.

Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsque tous les claims sont encerclés ou qu'il ne reste plus qu'un joueur disposant de chercheurs mobiles.

Le gagnant

est celui qui détient le plus grand nombre de pépites.