

## THE GOLD RUSH

### A. But du Jeu

Le but du jeu est de remonter la "Gold River" (fleuve fabuleux de Californie) en ramassant et en gagnant le plus d'or possible.

### B. Composition du Jeu

Le jeu comprend :

- la carte du fleuve
- 60 pépites d'or
- 6 barquettes
- 1 dé à jouer.

a) De l'embouchure à sa source, le fleuve traverse un certain nombre de cases dont certaines ont une valeur spéciale (toutes les cases illustrées).

Parmi les différentes illustrations, on notera :

- les mines reconnaissables au carré noir représentant leur entrée ;
- les casinos ;
- les saloons ;
- les chutes d'eau ;
- les attaques d'indiens ;
- les attaques de bandits masqués ;
- les banques ;
- la prison.

b) La valeur de chaque pépité est exprimée en carats. Le nombre de carats est indiqué sur une face des pépites.

Sur les 60 pépites — valant au total 1.040 carats — il y a :

- 5 pépites valant 100 carats
- 5 pépites valant 50 carats
- 5 pépites valant 20 carats
- 10 pépites valant 10 carats
- 10 pépites valant 5 carats
- 15 pépites valant 2 carats
- 10 pépites valant 1 carat.

Les pépites de 100 et de 50 carats ont une forme différente des autres.

c) Chaque joueur dispose d'une barquette pour se déplacer sur le fleuve.

d) Le dé à jouer servira à faire avancer les barquettes.

### C. Préparation du Jeu

Il est nécessaire avant tout de procéder aux opérations suivantes :

- mettre provisoirement de côté les pépites de 50 et de 100 carats qui ne serviront qu'à faciliter les paiements bancaires ;
- distribuer à chaque joueur 5 carats en pépites ;
- disposer dans le couvercle de la boîte les pépites de forme ronde non distribuées, retournées de façon à ne pas pouvoir lire leur valeur respective, puis les mélanger soigneusement en évitant de les retourner ;
- sans regarder la valeur des pépites disposées dans le couvercle, déposer au hasard une pépité sur

chaque case de la carte, illustrée par une mine (il y a au total 20 mines) et 4 pépites sur celle qui représente la source du fleuve, c'est-à-dire les "Gold Caverns" ;

- constituer le fonds de roulement de la banque avec le reste des pépites disposées dans le couvercle plus les pépites de 50 et de 100 carats ;
- donner à choisir à chaque joueur une barquette qui le représentera pendant la durée du jeu ;
- placer les barquettes sur la case de départ à l'embouchure du fleuve ;
- tirer au sort l'ordre de départ des barquettes.

### D. Le Jeu

Chacun à son tour lance le dé et déplace son bateau de l'embouchure vers la source, d'autant de cases contigües traversées par le fleuve qu'il y a de points indiqués sur le dé.

Normalement les joueurs remontent le cours d'eau mais ils peuvent, s'ils le désirent, faire marche arrière à condition de le préciser expressément avant de jeter le dé, en énonçant clairement le mot "aval".

Lorsque le point joué amène la barquette d'un joueur sur une case non illustrée, il ne se passe rien.

Si la case est illustrée par :

- **une mine d'or**, le joueur s'empare de la pépité si celle-ci n'a pas encore été prise par quelqu'un d'autre ;
- **un saloon**, le joueur est obligé de payer 2 carats à la banque puis de rejouer immédiatement. S'il fait un 1, la banque lui remet ses 2 carats plus deux autres carats. S'il fait un 2, la banque lui remet ses 2 carats plus quatre autres carats. S'il fait un 3, un 4, un 5, un 6, rien ne se passe (on ne lui remet rien).
- **un casino**, le joueur peut rejouer, et miser sur ce coup de dé le nombre de carats qu'il désire. Si le point obtenu est 1, la banque lui remet sa mise, plus une fois sa mise. S'il fait un 2, la banque lui remet sa mise plus 2 fois celle-ci. S'il fait un 3, la banque lui remet sa mise, plus 3 fois celle-ci. S'il fait un 4, un 5, un 6, le joueur perd sa mise au profit de la banque.
- **une chute d'eau**, le joueur perd la moitié des pépites qu'il possède car sa barquette a chaviré (il donne évidemment à la banque les pépites qui ont le moins de valeur) ;
- **une banque**, le joueur peut y déposer une partie ou la totalité de sa fortune pour la garantir contre les risques. Il récupérera son bien en fin de partie ou, s'il le désire, lors d'un nouveau passage sur une banque.
- **une attaque d'indiens**, le joueur doit payer à la banque une rançon égale à la moitié de la valeur de ses pépites ;
- **une attaque de bandits masqués**, le joueur donne tout ce qu'il possède à la banque car il est dévalisé ;

- **une prison**, le joueur passe une fois son tour.

Il est évident que lorsqu'un joueur s'arrête sur une case illustrée par un casino, un saloon, une chute d'eau, une attaque d'indiens ou de bandits masqués, alors qu'il ne possède plus de pépites (soit qu'il les a toutes perdues, soit parce qu'il les a déposées à la banque), il ne se passe rien.

Si un joueur désire changer à la banque ou auprès d'un autre joueur une ou plusieurs pépites valant beaucoup de carats contre un plus grand nombre de pépites de moindre valeur en carats, il ne pourra effectuer cette opération que lors d'un passage sur une banque ou à l'occasion d'un quelconque encaissement ou décaissement.

Pour mettre fin à la partie, un des joueurs doit obligatoirement atteindre la source principale du fleuve (Gold Cavern) en utilisant tous les points de son coup de dé — s'il fait plus de points qu'il ne faut pour demeurer à la source, il rétrogradera du nombre de points superflus.

Lorsqu'un joueur s'engage sur un affluent du fleuve, il doit respecter la règle générale du jeu sans oublier d'énoncer le mot aval pour indiquer un changement de sens de sa route, et en rétrogradant automatiquement lorsque son point l'aura entraîné au-delà de la source secondaire.

Si un joueur possède un nombre impair de pépites et en perd la moitié, il effectue son paiement après avoir arrondi le résultat de la division à l'unité inférieure. Le même calcul s'applique lorsqu'il s'agit d'un nombre impair de carats.

Il est recommandé aux joueurs expérimentés de prolonger le jeu de la manière suivante :

- fixer comme premier objectif la source principale du fleuve (Gold Cavern) et dès qu'il est atteint par un joueur, déposer à nouveau sur toutes les mines, une nouvelle pépité prélevée sur le stock de la banque (sans oublier d'écartier provisoirement les pépites de 50 et de 100 carats) ainsi que 4 pépites sur la case représentant l'embouchure du fleuve ;
- arrêter la partie lorsqu'un joueur atteint l'embouchure en utilisant les points de son coup de dé. Dans cette seconde manche du jeu, les joueurs ne devront jamais oublier de préciser le sens de la marche de leur barquette en énonçant au préalable le mot "aval".

### Règle facultative

Au lieu de devoir énoncer le mot "aval" dans la seconde manche, on peut demander aux joueurs de ne pas préciser le sens de leur route lorsqu'ils descendent le fleuve, mais seulement lorsqu'ils remontent.

Dans ce cas, ils emploient le mot "amont". Cette règle est à conseiller aux enfants afin de bien leur apprendre le sens exact des mots "aval" et "amont".