

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



cement « Start » sur autant de cases de la couleur désignée que l'indiquera le dé chiffré (même système que le déplacement sur la rue circulaire). La quille arrivée à destination, le joueur relancera le dé chiffré qui lui donnera le résultat de son tir : si le chiffre correspond à l'un des points d'impacts (en rouge) S'ECHELONNANT DU CERCLE EXTERIEUR JUSQU'AU CENTRE DE LA CIBLE, l'adversaire est blessé et LE DUEL S'ARRETE.

- A - Chaque joueur tirera une balle, à tour de rôle.
- B - Un maximum de six balles par joueur peut être tiré.
- C - Le joueur blessé perdra DEUX TOURS.

**DEPART DE GOLDEN CITY.** — Quel que soit le nombre de tours que devra effectuer le joueur pour faire son dépôt d'Or puis gagner l'une des sorties de Golden City, il ne pénétrera dans le Saloon et dans le Bar QU'UNE SEULE FOIS.

Ayant effectué son dépôt, le joueur tentera de gagner l'une des six sorties. Lorsqu'il y parviendra, il lancera le dé de couleur. Celui-ci lui indiquera l'une des deux pistes de retour : Vert-Jaune se confondant, et Rouge. Si le sort désigne la piste rouge, il risquera de nouveau le hold-up de l'Outlaw, qui s'emparera du reçu de la Golden City Bank et le déposera sur la Roulette. Parvenu sur un Claim étranger, le joueur regagnera le sien en suivant les pistes jaunes, de Claim en Claim, à chaque tour de jeu.

## R E G L E S

Les opérations (perte - gain) susceptibles d'être effectuées durant le cheminement du chercheur d'Or se feront exclusivement sur l'Or transporté par celui-ci.

- 1 - Une case de la rue circulaire peut être occupée par plusieurs joueurs. De même pour un Claim.
- 2 - La Bank, la Roulette, le tableau « Or » s'alimenteront mutuellement au cours de la partie.
- 3 - La durée de la partie sera décidée au départ. Tous les participants devront avoir joué leur dernier tour.
- 4 - En fin de partie, les ex æquo seront départagés en calculant également la quantité d'Or demeurant sur le Claim.
- 5 - Au nombre de sept, l'un des joueurs s'occupera exclusivement de la Bank, du Saloon, du Bar et du tableau « Or ».

# Les Chercheurs d'Or

Deux à sept joueurs.

Tous les amateurs de « Westerns »  
de 9... à 90 ans.

## PLAN DE JEU :

Le centre du plan représente la petite ville de Golden City et ses trois éléments principaux : la « Bank », le « Saloon » et le « Bar ».

Golden City est bordée par une rue circulaire sur laquelle viennent se greffer six accès aux montagnes ceinturant la ville.

Sur celles-ci sont situés six chantiers d'extraction d'or (les « Claims »). L'un des sentiers reliant chaque Claim à Golden City est malheureusement propice à l'embuscade que peut tendre le hors-la-loi sur le passage du chercheur d'or (cases numérotées).

En haut du plan, sur le coin droit, est figuré le coffre-fort de la Golden City Bank.

Sur le coin gauche, la roulette du Saloon.

En bas, à droite, est figurée la rentabilité des Claims.

La silhouette-cible de gauche est partie intégrante du Bar.

## EQUIPEMENT :

- Six chercheurs d'or.
- Liasses de reçus de la Golden City Bank.
- Plaques et jetons d'or.
- Une quille noire (silhouette-cible).
- Deux quilles (roulette).
- Un dé de couleur.
- Un dé ordinaire.

## BUT DU JEU :

Chaque joueur s'efforcera d'extraire le plus d'or possible de son Claim, puis de le mettre en sécurité à la Golden City Bank. Mais que de risques jusque-là !... L'Outlaw en embuscade sur les pistes, le Saloon et sa roulette, enfin le Bar où l'usage du Colt est aussi répandu que... le whisky !...

Le gagnant est celui qui possède le plus gros dépôt d'or à la Golden City Bank en fin de partie.



## LA PARTIE

**PREPARATION.** — Les Claims ayant été répartis entre les joueurs par tirage au sort, chacun se munira de la figurine dont la couleur correspond à celle de son Claim et la déposera sur celui-ci. Les plaques et jetons d'Or seront disposés à proximité du coin « OR ». Les reçus de la Golden City Bank seront placés près du coffre-fort. La quille noire sera placée sur la silhouette-cible à l'emplacement « Start ». Les quilles rouge et jaune seront déposées dans le coin « Roulette », ainsi que quelques jetons d'Or.

**EXTRACTION D'OR.** — En observant le tableau « Or » à la base du plan, le joueur qui engagera la partie (même ordre que lors de la répartition des Claims) lancera les deux dés. LE CHIFFRE donné par le dé désignera l'une des six cases rouges et jaunes du tableau. LA COULEUR DE L'AUTRE DE lui indiquera la TENEUR EN OR du filon exploité, en prenant pour base le nombre inscrit sur cette case : Jaune = 100 %, Vert = 50 %, Rouge = néant.

Exemples : 6 JAUNE = le joueur recevra 1 kilog. d'Or.  
6 VERT = le joueur recevra 500 grammes d'Or.  
6 ROUGE = le joueur ne touchera rien.

Les grandes plaques représentent 1 kg d'Or (ou 1.000 gr.).

— Les petites plaques : 500 gr. d'Or.  
— Les grands jetons : 100 gr. d'Or.  
— Les jetons moyens : 50 gr. d'Or.  
— Les petits jetons : 25 gr. d'Or.

Les joueurs joueront à tour de rôle, dans l'ordre où ils sont assis autour de la table.

**PISTES ET OUTLAW.** — Dès qu'un joueur se trouve en possession de 2 kgs d'Or, il devra aller les déposer à la Golden City Bank. (En aucun cas, L'OR TRANSPORTE ne devra excéder 2 kgs.) Pour se rendre à Golden City, le joueur lancera le dé de couleur qui lui désignera l'une des trois pistes partant de son Claim : JAUNE = le chercheur d'Or ira se placer sur le Claim situé à sa droite (en visite amicale), d'où il repartira le tour suivant. VERT = il se placera directement sur la rue circulaire

de Golden City, sur la case faisant face à la piste, même si elle est déjà occupée. ROUGE = la figurine ayant été déposée sur la « case de l'Outlaw » (case chiffrée), le joueur situé à la droite du chercheur d'Or, faisant office d'Outlaw, lancera le dé chiffré. Si celui-ci indique le même chiffre que celui de la case, le « hold-up » a lieu. Dans ce cas, le chercheur d'Or remettra 1 kg d'Or à l'Outlaw (qui le déposera sur le coin Roulette du Saloon), puis ira se placer sur la rue circulaire. Si le chiffre n'est pas le même, il se placera directement sur ladite rue.

**GOLDEN CITY.** — Sur la rue circulaire, le chercheur d'Or se déplacera comme suit : le joueur, ayant lancé ses dés, déplacera sa figurine sur autant de cases de la couleur désignée que l'indiquera le dé chiffré. Ex. : 4 vert = à partir de la case qu'il occupe, le joueur franchira trois cases vertes et déposera sa figurine sur la quatrième.

La case de départ ne compte pas. Le déplacement s'effectuera dans le sens des aiguilles d'une montre.

**BANK.** — Si ses deux dés permettent au joueur d'arrêter sa figurine sur l'une des trois cases faisant face à la Bank, il déposera son Or. Le joueur situé à sa droite, faisant office de banquier, lui remettra un reçu de la Golden City Bank correspondant au dépôt.

**SALOON.** — Lorsque la figurine s'arrête devant le Saloon, le joueur doit tenter sa chance à la Roulette. Pour ce faire, il saisira l'une des deux quilles représentant sa mise (ROUGE = 500 gr. JAUNE = 100 gr.) et la déposera sur l'une des cases de la Roulette. Le joueur situé à sa droite, faisant office de croupier, lancera les deux dés, qui donneront les résultats suivants :

Même chiffre ET même couleur de case : le joueur gagne le double de sa mise.

Même chiffre OU même couleur : rentre en possession de sa mise.

Autre chiffre et autre couleur : verse au Saloon le montant de la mise.

**BAR.** — Si la figurine s'arrête face au Bar, le chercheur d'Or est tenu de relever le défi que lui lance l'un des consommateurs. Le duel au Colt se déroulera sur la silhouette-cible du plan, le joueur situé à sa droite tenant le rôle de l'adversaire. Par tirage au sort, le joueur ayant sorti le chiffre le plus élevé tirera le premier. Les tirs s'effectueront comme suit : ayant lancé les deux dés, le joueur déplacera la quille noire de l'empla-