

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 ★★☆☆ modulaire 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)



# Joe le mineur a dit ...

Un jeu de Pierre Burtel et Olivier Cognard

© 2010 éditions Rosebud - <http://www.editions-rosebud.com/>

## **Le but du jeu est de ramener à sa base le nombre de minerais indiqué par sa carte mission.**

Le jeu comprend :

- 16 grandes cartes membres d'équipage
- 6 grandes cartes planètes
- 36 petites cartes minerais (fusée jaune au dos)
- 4 petites cartes missions (fusée rouge au dos)
- 4 fusées à monter sur socle.

## **Préparation:**

Chaque joueur prend ses 4 membres d'équipage : le Capitaine Brownie, le Professeur Glumdensen, l' Agent X331 et Joe le mineur. Puis chacun choisit sa Fusée et tire une carte mission qu'il regarde puis pose face cachée devant lui.

À 4 joueurs, placer 5 des 6 cartes planètes face visible au hasard en cercle au milieu de la table pour former une galaxie. La carte restante est écartée du jeu. À 3 joueurs, placer 4 cartes planètes. À 2 joueurs, n'en placer que 3. Placer les cartes Minerai face cachée, au milieu de la galaxie. Ce sera la « Pioche », dont la première carte sera visible par tous les joueurs.

Les cartes membres d'équipage comportent sur une face des personnages en petit sur fond blanc, c'est la face 'inactive'. Sur l'autre face, ils sont représentés en grand devant le hublot de leur fusée. C'est la face 'active'.

Au début de la partie, chaque joueur place devant lui ses 4 membres d'équipage. Le Capitaine Brownie et Joe le mineur face 'active' (hublot visible). Le Professeur Glumdensen et l'Agent X331 face 'inactive' (fond blanc). Le premier à jouer est celui qui à Joe le mineur avec un tatouage sur le bras.

## **Le jeu**

Au premier tour, seuls le Capitaine Brownie et Joe le mineur font des actions.

À chaque tour suivant, un joueur peut effectuer 2 actions en activant 2 de ses membres d'équipage. Pour cela, il en choisit 2 qu'il tourne côté hublot, et les 2 autres côté blanc.

Durant la partie, chaque joueur doit toujours avoir devant lui 2 membres d'équipage côté hublot et 2 membres d'équipage côté blanc. Les membres d'équipages activés ne peuvent plus être changés durant le tour d'un joueur.

- Le Capitaine Brownie déplace sa fusée sur la planète de son choix. Elle peut aller d'une planète vers un autre ou d'une planète vers sa base (et vice-versa).
- Le professeur Glumdensen transforme un caillou en minerai précieux (un seul caillou par tour).
- L'agent X331 prend une carte Minerai à chaque joueur présent dans la galaxie. Il ne choisit pas cette carte, chaque joueur qui a un minerai décide lui-même de la carte dont il va se séparer (il peut donner un caillou).
- Joe le mineur pioche 2 cartes Minerai.

## **Les cartes planètes :**

Chaque carte planète indique quel(s) minerai(s) elle permet de piocher.

On ne peut piocher que les minerais indiqués par la carte planète sur laquelle on a posé sa fusée. Si on pioche un minerai non indiqué par la carte planète, on le met dans la boîte qui sert de « Défausse ». Un caillou peut être pioché sur n'importe quelle planète. Il est placé sous la fusée. Il ne peut pas y avoir 2 fusées sur la même planète.

## Les cartes minerais :

Il y a 3 minerais précieux : l'or, le diamant et le platine. Quand on a pioché des cartes minerais, on les met sous sa fusée, face visible.

Il existe un minerai non précieux : le caillou. Une carte caillou n'a aucune valeur tant qu'elle n'a pas été transformée en minerai par le professeur Glumdensen. Pour cela, on la place dans la boîte et on y prend la carte minerai de son choix, s'il y en a. Il est interdit de pendre des minerais ayant un coefficient multiplicateur (ex. : or x3, platine x2)

On peut transformer un caillou en minerai précieux non indiqué par la planète sur laquelle on se trouve. (Exemple : sur la planète or, on peut quand même transformer un caillou en diamant). On ne peut transformer qu'un seul caillou par tour.

## La base :

L'espace devant chaque joueur est appelé la base. Pour mettre les minerais que l'on a sous sa fusée à l'abri, il faut revenir à sa base grâce au Capitaine Brownie. Pour cela, il faut qu'elle soit activée (face hublot visible). Une fois à l'abri dans la base, les minerais ne peuvent plus être pris par l'Agent X331. Les minerais ramenés doivent être visibles par tous les joueurs.

Si on est revenu à sa base avec des cailloux, on ne peut plus les transformer en minerais précieux et on les met dans la boîte. On ne peut pas repartir de sa base avec des minerais sous sa fusée.

## Les orages magnétiques :

Ils sont de deux sortes : les orages magnétiques rouges (au nombre de 2) et l'orage magnétique vert (une seule carte)

Le joueur qui pioche une carte orage magnétique rouge rentre immédiatement à sa base. Il met tous les minerais qu'il a sous sa fusée dans la boîte et son tour est fini. La carte orage magnétique va également dans la boîte.

Lorsqu'un joueur pioche la carte orage magnétique vert, il fait rentrer tout le monde à sa base et transforme la galaxie. On prend toutes les cartes planètes du jeu, on les mélange et on forme une nouvelle galaxie. Les cartes minerais qui se trouvent sous les fusées des joueurs vont dans la boîte.

## La défausse :

La boîte du jeu sert de défausse. Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, on mélange les cartes (minerais et orages magnétiques) de la boîte et on les place au milieu de la galaxie. C'est la nouvelle pioche.

---

## Avant de toucher une carte, les joueurs doivent annoncer leur action en disant tout haut « Joe le mineur a dit, je fais ... »

Exemple :

« Joe le mineur a dit : Avec le capitaine Brownie, je vais sur la planète diamant »

« Joe le mineur a dit : et avec Joe le mineur, je pioche 2 cartes minerai que je place sous ma fusée »

Si un joueur oublie de dire « Joe le mineur a dit... » avant de toucher une carte, les autres joueurs le signalent et l'étonné arrête son tour (mais il reste où il est et garde ses minerais).

---

## Règle optionnelle pour les débutants :

Les cartes mission sont visibles par tout le monde.

## Règle pour joueurs avertis :

À la fin de chaque tour, les joueurs doivent activer les 2 membres d'équipage qu'ils joueront au prochain tour.

## Règle optionnelle à 2 joueurs :

Les cartes orages magnétiques rouges ont la même action que la carte orage magnétique vert.