

CHINAGOLD

Un jeu de « dés » tactique par Günter Cornett
pour 2 joueurs à partir de 8 ans
Durée : 30 minutes

Principe du jeu

Les deux joueurs sont des chercheurs d'or. Un cherche dans les montagnes, et l'autre dans les rivières. Si tout l'or d'une région de prospection d'une montagne ou d'une rivière est trouvé, le joueur peut récupérer le butin. Mais notez que chaque région de prospection fait à la fois partie d'une montagne et d'une rivière. Ainsi le joueur qui trouve l'or en premier peut bloquer son adversaire.

Matériel

- 91 **marqueurs de prospection** : avant la première partie, marquez chacun des marqueurs de prospection avec un des stickers d'or fournis.



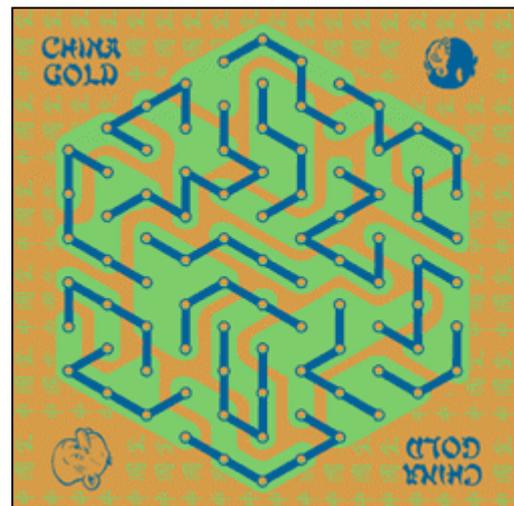
- 3 **tablettes** marquées avec les valeurs 0/1, 0/2 et 1/2



- 1 **Plateau de jeu** : 17 montagnes, 17 rivières et 91 régions de prospection sont présentes sur le plateau de jeu.

Les régions de prospection sont représentées entre les montagnes et les rivières comme à travers un miroir.

Les régions de prospection sont représentées à la fois comme des montagnes et comme des rivières.



Il existe une édition contenant un plateau de jeu en deux parties. Les montagnes sont imprimées sur le cuir artificiel, et les rivières sur un film transparent. Celles-ci peuvent être combinées pour former différents plateaux de jeu. Les deux plateaux sont mis l'un sur l'autre de telle manière que chaque région de prospection appartienne à la fois à une montagne et à une rivière .

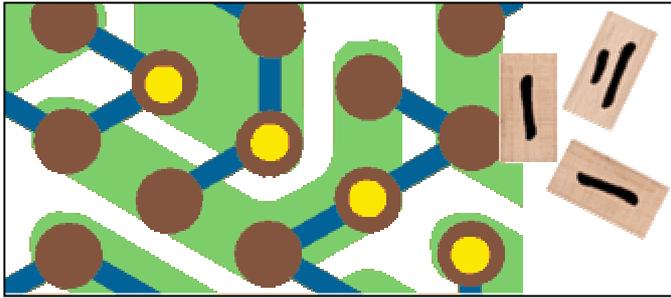
Installation du jeu

Placez sur chacune des 91 régions de prospection un marqueur de prospection, le côté or non visible. Les joueurs décident ensuite qui creusera dans les montagnes et qui oppaillera dans les rivières.

Début de la partie

Le joueur le plus avide d'or commence la partie en jetant les trois tablettes et ajoute les valeurs visibles sur celles-ci.

Recherche d'or



La somme indique combien de marqueurs de prospection doivent être retournés.

Important:

les marqueurs de prospection retournés doivent se trouver alignés côte à côte, sans espace ou marqueurs tournés sur le côté or entre eux.

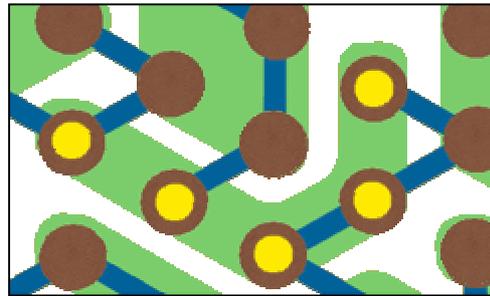
Au lieu de retourner le nombre indiqué de marqueurs, le joueur peut à la place replacer face cachée un marqueur précédemment tourné sur le côté or.

Transport d'or

Quand pendant le tour d'un joueur, le dernier marqueur dans un (ou plusieurs) de ses secteurs (montagne ou rivière) est retourné, tout l'or dans ce(s) secteur(s) peut être réclaté.

Si, en même temps, le dernier marqueur d'un secteur adverse est retourné, il peut alors récupérer l'or dans ce secteur.

Indication: *Quand un secteur est vidé de ses marqueurs, il se peut que le joueur ne voit pas certains marqueurs à retirer. Son adversaire doit alors lui les indiquer, à condition bien sûr qu'il les ait vus.*



L'adversaire joue alors son tour de la même façon.

Réduction des tablettes

Quand il ne reste plus qu'un alignement de cinq marqueurs de prospection, la tablette 0/1 est remplacée dans la boîte. Pendant la suite de la partie, seules les tablettes 0/2 et 1/2 seront employées de telle manière que seuls les nombres de 1 à 4 soient disponibles.

Quand il ne reste plus qu'un alignement de quatre marqueurs de prospection, la tablette 0/2 est remplacée par la tablette 0/1 qu'on avait écarté dans la boîte. Ainsi, seuls les nombres de 1 à 3 sont disponibles.

Quand il ne reste plus qu'un alignement de trois marqueurs de prospection, toutes les tablettes sont remplacées dans la boîte. Désormais, les joueurs peuvent choisir s'ils tournent un ou deux marqueurs voisins.

Important : *A partir du moment où les tablettes ne sont plus lancées, il n'est plus possible de replacer face cachée un marqueur or.*

Fin de la partie

Quand toutes les régions de prospection ont été vidées, le joueur qui a rassemblé le plus d'or gagne la partie.

Notes complémentaires

Cinq marqueurs pas non retournés permettent de prospector quatre (ou trois) marqueurs selon deux possibilités.

Replacer face cachée un marqueur, crée de nouvelles possibilités pour prospector des alignements de 3/4/5 marqueurs.