



**Pour 2 à 5 joueurs, âgés de 8 ans ou plus**

**Epoque:** 1855. **Lieu:** L'Amérique de l'ouest

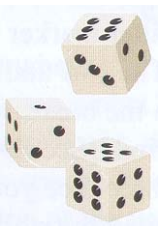
Vous êtes un mineur revendiquant vos droits et défendant votre territoire de ceux qui veulent vous voler ou squatter. Revendiquer tout ce que vous pouvez, mais ne poussez pas trop loin votre chance ou vous risquez la Banqueroute ! Arriverez-vous à construire la plus grande mine et faire fortune dans ces contrées sauvages ? La règle du jeu (Vous la lisez !)

## Contenu

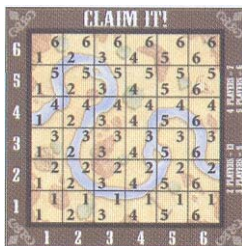
 30 marqueurs Droit (noir)

 6 marqueurs Squatters (blanc)  
1 feuille avec 6 autocollants (pour les marqueurs Squatters)

 120 marqueurs Joueurs (5 couleurs)



3 dés



1 plateau de jeu

## Mise en place

Avant la première partie  
Appliquez les autocollants (1-6) sur le dessus des marqueurs blancs Squatters.

Placez le plateau de jeu au centre de la table. Placez les marqueurs blancs marqués de 1 à 6 sur le côté du plateau de jeu, et les marqueurs noirs tout près. Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les marqueurs Joueurs de cette couleur. Lancez les dés pour déterminer le premier joueur.

## Déroulement de la partie

Les joueurs vont revendiquer des espaces sur le plateau de jeu en lançant 3 dés. Vous pouvez continuer à lancer les dés et revendiquer plus d'espaces, ou vous pouvez vous arrêter n'importe quand. Quand vous arrêtez, vous remplacez tous les marqueurs blancs "Squatter" avec des marqueurs de votre couleur. Si vous continuez à lancer les dés, vous risquez de perdre ce que vous avez gagné lors de ce tour. Si vous obtenez une combinaison de dés que vous ne pouvez pas utiliser, c'est la Banqueroute et tous les espaces que vous revendiquiez à ce tour sont perdus. Quand le jeu se termine, le joueur avec le plus grand groupe d'espaces connectés gagne.

### Lancer les dés et Placer un marqueur

A votre tour, lancez les 3 dés. Vous devez assigner un dé à une colonne, un à une ligne, et le troisième soit à un marqueur Squatter (blanc) ou un marqueur Droit (noir). Les numéros de la ligne et de la colonne sont reportés sur les cases du plateau de jeu pour vous aider à les trouver facilement. [Voir exemple1] Pour chaque lancé de trois dés vous allez placer un et un seul marqueur (noir ou blanc) sur le plateau de jeu.



[Exemple 1: Colonne 5, Ligne 2. La colonne est déterminée par les nombres sur le bas du plateau de jeu, et la ligne par les nombres sur le côté. Leur intersection donne l'espace 5.2.]



[Exemple 2: Vous obtenez 2, 3, et 5. Vous pouvez placer le squatter N°2 sur l'espace 3,5 ou 5,3. Vous pouvez placer le squatter N°3 sur l'espace 2,5 ou 5,2. Ou vous pouvez placer le squatter N°5 sur l'espace 2,3 ou 3,2. Vous avez six choix, mais vous pouvez placer seulement un marqueur pour chaque lancer de 3 dés.]

Si l'espace où vous souhaitez placer est vide, vous devez placer un marqueur Squatter (blanc) sur celui-ci. Le nombre sur le marqueur Squatter doit correspondre à la valeur du troisième dé. (Le dé qui n'a pas été utilisé pour la ligne et la colonne). [Voir exemple 2] Si le marqueur Squatter avec cette valeur n'est plus disponible car il a déjà été placé sur le plateau de jeu, alors vous ne pouvez pas placer de marqueur sur cet espace. [Voir exemple 3A]

Si l'espace où vous souhaitez placer a un marqueur d'une couleur adverse dessus, mais pas de marqueur Droit (noir), alors vous pouvez le considérer comme un espace vide. Placez un marqueur Squatter sur le dessus du marqueur adverse. [Voir exemple 3B]



[Exemple 3: Vous êtes le joueur Vert et vous obtenez 1,4 et 5. Sur quel espace allez-vous placer un marqueur ?

- A: Non. L'espace est vide, mais le squatter N°5 n'est plus disponible.
- B: Oui. Placez le squatter N°4 sur le dessus du marqueur Brun.
- C: Oui. Placez un marqueur Droit (noir) sur le dessus du marqueur de votre couleur.
- D: Oui. Placez un marqueur Droit (noir) sur le dessus du squatter N°2.
- E: Non. Orange a un marqueur Droit (noir) sur cet espace.

F: Non. Vous avez déjà un marqueur Droit sur cet espace.]

Si l'espace où vous souhaitez placer a déjà un marqueur de votre couleur dessus mais de marqueur Droit (noir), alors vous placez un marqueur Droit sur le dessus de votre marqueur. [Voir exemple 3C]. Si l'espace où vous souhaitez placer a déjà un marqueur Squatter (blanc), vous placez un marqueur Droit sur le dessus du squatter. [Voir exemple 3D] Quand on place un marqueur Droit (noir), la valeur du troisième dé n'a aucune importance.

Si l'espace où vous souhaitez placer a déjà un marqueur Droit (noir) dessus, peu importe qu'il soit au-dessus ou sous un autre marqueur, alors vous ne pouvez pas placer de marqueur sur cet espace. [Voir Exemple 3E et 3F].



[Exemple 4: Vous êtes le joueur Vert et vous obtenez 3, 4 et 6. Les squatters N°3 et N°6 sont tous les deux indisponibles. (Squatter N°3 est sous le marqueur Droit en 6,3). Vous ne pouvez pas placer le squatter N°4 en 3,6 ou 6,3 car les deux espaces ont chacun un marqueur Droit. Banqueroute! Vous devez retirer les marqueurs Droit en 4,2 et 6,3; et retirer le squatter en 2,1 et 6,3 et 4,4. Votre tour est terminé.]

Remarquez que tant que vous ne décidez pas de terminer votre tour, aucun marqueur de votre couleur n'est placé, et aucun marqueur n'est retiré. Les marqueurs blancs et noirs peuvent être sur les marqueurs des joueurs.

### "Banqueroute"

Si vous lancez les dés et ne placez pas un marqueur sur n'importe quelle combinaison ligne/colonne donnée par vos dés, vous faites "Banqueroute" et votre tour est terminé. Vous devez retirer tous les marqueurs noirs (Droit) qui sont sur le dessus d'autres marqueurs. Ensuite, retirez tous les marqueurs blancs (Squatter) du plateau de jeu. Donner les dés au joueur suivant. [Voir exemple 4].



[Exemple 5: Vous êtes le joueur Vert et vous décidez d'arrêter et de prendre vos espaces.

5,5: Retirez le squatter N°1 et remplacez-le par un marqueur vert.

5,6: Retirez le squatter N°6 et le marqueur Brun. Placez un marqueur vert sur l'espace et rendez le marqueur Brun au joueur Brun.

6,2: Remplacez le marqueur Droit sur le marqueur Vert par un marqueur Vert sur un marqueur Droit. (Déplacez le marqueur noir sous le vert).

4,3: Retirez le marqueur blanc et noir, et remplacez-les par un marqueur vert sur un marqueur noir.

3,4: Retirez les 3 marqueurs (blanc, noir, et orange), et rendez le marqueur orange au joueur orange. Placez un marqueur Vert sur un marqueur Noir sur l'espace.]

### Décider de Prendre des Espaces ou Relancer

Si vous ne faites pas "Banqueroute" après votre lancé, vous pouvez décider de relancer, ou de mettre fin à votre tour et prendre possession des espaces marqués lors de ce tour. Si vous relancez, vous risquez de faire "Banqueroute" et de perdre tous les espaces que vous possédiez lors de ce tour. Aussi longtemps que vous ne faites pas "Banqueroute", vous pouvez relancer les dés autant de fois que vous voulez. Votre tour se termine seulement quand vous faites "Banqueroute" ou quand vous décidez de mettre fin à votre tour et prendre vos espaces.

Si vous décidez d'arrêter, toute pile avec au-dessus un marqueur noir doit être remplacée par un de vos marqueurs sur un marqueur noir. (Vous avez revendiqué votre droit sur cet espace). Ces emplacements vous appartiennent définitivement. Tout espace qui contient un marqueur blanc est vidé. Placez un marqueur de votre couleur sur cet espace. Si l'espace a un marqueur d'un autre joueur, rendez-le lui. Votre tour est terminé. Passez les dés au joueur suivant. [Exemple 5].



[Exemple 6: Décompte.

Orange a neuf espaces revendiqués et lance le dernier tour. Après, Vert, Brun, et Orange jouent leur dernier tour, le plateau de jeu montre la situation suivante.

Le plus grand groupe de Vert est un groupe de 6. Brun a un groupe de 5. Et Orange a un groupe de 7. Le joueur Orange gagne!]

## Fin de la partie

Dernier tour:

Dès qu'un joueur a atteint un nombre déterminé d'espaces revendiqués (marqués par un marqueur noir) sur le plateau de jeu, il y a encore un tour de jeu avant la fin du jeu. Le nombre d'espace revendiqué est listé ci-dessous :

- 5 joueurs = 6 espaces revendiqués
- 4 joueurs = 7 espaces revendiqués
- 3 joueurs = 9 espaces revendiqués
- 2 joueurs = 13 espaces revendiqués

Remarque: Les espaces revendiqués ne doivent pas être connectés. Quand un joueur déclenche le dernier tour à la fin de son tour, ce joueur dit "Dernier tour". Ensuite, chaque joueur joue encore un tour, y compris le joueur qui a appelé le dernier tour.

Le joueur avec le plus grand groupe d'espaces connectés (horizontalement ou verticalement, mais pas en diagonale) gagne. Remarquez que les espaces sans marqueurs noirs et avec marqueurs noirs comptent pour vous. [Voir exemple 6]

Si des joueurs sont à égalité, c'est celui avec le plus de marqueurs Droit (noir) sur le plateau de jeu qui gagne. (Nombre total, ils n'ont pas besoin d'être connectés). Si l'égalité persiste, le joueur avec le plus d'espaces sur le plateau de jeu gagne.

## Variante

Cette modification de la règle peut-être jouée si vous souhaitez avoir des tours plus longs avec plus d'espaces revendiqués. Ce n'est pas recommandé pour une partie à 5 joueurs.

Quand vous placez un marqueur Droit noir sur le dessus d'un marqueur Squatter blanc, retirez le marqueur Squatter du plateau de jeu. Maintenant, il peut être réutilisé à nouveau.



Traduction française



LudiGaume  
<http://www.ludigaume.net>