

Comptage des points

Toutes les tuiles sont retournées. Pour chaque zone fermée, chaque joueur additionne ses points. Dans le jeu par équipe, les points des partenaires sont regroupés. Le joueur qui possède le plus de points dans une zone reçoit tous les points des marqueurs de mines d'or de cette zone. Les zones sans marqueurs de mines d'or ne valent rien. En cas d'égalité, les points du marqueur de mine d'or sont partagés (des demi-points peuvent être donnés si nécessaires) entre les joueurs concernés. Le joueur avec le plus de points de filons est celui qui a trouvé le plus de pépites d'or, et a donc gagné !

Variante

Lorsque vous maîtrisez le jeu avec le placement standard des marqueurs de mines d'or, vous pourrez ensuite les placer à votre guise.

Traduction par Christophe dziedziec

NUGGETS **- PÉPITES -** de Christwart Conrad

pour 2 à 4 joueurs

Quand certains creusent des mines d'or pour les autres...

Matériel

- 1 plateau de 5x8 cases
- 35 murs
- 8 marqueurs de mines d'or avec le nombre de filons découverts dans la zone
- 4x16 tuiles avec des chiffres différents
- les présentes règles

idée du jeu

Des pépites ont été trouvées dans la Golden Valley ! Les mineurs tentent de vendre leurs concessions aux grandes compagnies minières le plus cher possible, en accumulant le plus de pépites possible.

Les joueurs jouent le rôle de prospecteurs qui essaient, par de judicieux blocages, de créer des concessions de haute valeur, et ensuite de les acheter à prix fort. Mais les autres ont aussi les pieds sur terre et enchérissent aussi. Si la situation semble mitigée, le partage sera tout de même effectué. A la fin, celui qui se frotera le plus les mains sera celui qui a réussi à acheter les concessions les plus lucratives.

Mise en place

Les chiffres autocollants sont collés sur les marqueurs de mines d'or.

Les marqueurs de mines d'or sont placés comme indiqué ci dessous.

	7			8		
			4			5
6		6				7
			5			

Chaque joueur choisit une couleur et prend le nombre de tuiles correspondant selon le nombre de joueurs. Ils les posent face cachées devant eux. Lors d'une partie à 4, les joueurs se faisant face sont partenaires.

Répartitio n	Total	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts
2 joueurs	16	11	2	1	1	1
3 joueurs	11	7	2	1	1	-
4 joueurs	8	5	1	1	1	-

Le joueur le plus jeune commence la première partie. En cas de parties successives, c'est le perdant de la dernière partie qui commence.

Déroulement de la partie

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, chaque joueur choisit *une* des deux actions suivantes :

- Soit poser deux murs
- Soit poser une tuile sur une case libre

poser deux murs

le joueur peut poser un mur sur n'importe quelle ligne libre entre deux cases. Les deux murs posés ce tour par ce joueur n'ont pas besoin d'être adjacents. *Restriction* : il est interdit de poser un mur si cela crée une zone fermée de moins de 4 cases.

Remarque : une aire peut contenir plusieurs marqueurs de mines d'or, comme elle peut n'en contenir aucun.

Poser une tuile

Le joueur peut poser une tuile, face cachée, sur un case libre (qui ne contient ni tuile ni marqueur de mine d'or). Il choisit secrètement le chiffre qu'il souhaite poser. Au début de la partie, on décidera si on a le droit ou pas de revoir les tuiles qu'on aura placées. Le cas échéant, il faudra s'en souvenir.

Le jeu en partenariat

Dans une partie à 4, les partenaires peuvent communiquer entre eux, mais pas en secret ; les autres doivent pouvoir tout voir et tout entendre. Les partenaires ne peuvent pas se montrer leurs tuiles.

Fin de la partie

Quand un joueur n'a plus de tuiles, il peut continuer à placer des murs. De même, s'il n'a plus de murs, il peut jouer des tuiles. Quand il ne peut plus ou ne veut plus jouer, il peut passer, mais ne pourra plus jouer jusqu'à la fin de la partie. Une fois que le dernier joueur a passé, la partie est terminée.