

Klondike

Un jeu d'adresse combiné à des paris, pour **2 à 4** chercheurs d'or de **6 à 99 ans**. Avec une première règle et une règle élargie pour les professionnels sachant bluffer, dès 7 ans.

Idée : Stefanie Rohner et Christian Wolf

Illustration : Renate Seelig

Durée du jeu : env. 20 minutes

Nous sommes dans la province canadienne du Yukon en l'an 1898. La ruée vers l'or a atteint son apogée : de plus en plus d'aventuriers débarquent sur les rives du Klondike à la recherche de pépites d'or dans le lit de la rivière.

Mais ce n'est pas seulement celui qui sera adroit de ses mains en lavant les cailloux qui deviendra riche : celui qui sera aussi assez malin en pariant le butin des autres chercheurs d'or ou qui obtiendra l'aide du petit raton laveur pourra récupérer beaucoup de pépites d'or.

Contenu du jeu :

- 1 plateau (pour laver les pépites d'or)
- 1 anneau de délimitation du territoire des chercheurs d'or
- 1 raton laveur
- 4 coupelles (pour y déposer son or)
- 4 gobelets (pour y mettre la mise)
- 12 cartes de pari (avec les chiffres 0, 1 et 2)
- 8 petites cartes (terrains)
- 50 billes jaunes (pépites d'or)
- 13 billes noires et 7 billes grises (cailloux)
- 1 sac



Règle résumée :
récupérer des
pépites d'or

But du jeu :

Celui qui pourra récupérer le plus d'or possible, en ayant de la chance et en faisant preuve d'adresse, gagnera la partie.

Le tour d'un joueur se joue généralement en quatre étapes.

1. Prendre des
billes

1. Prendre des billes :

Prends **trois billes** dans le sac et pose-les sur le plateau servant à laver les pépites d'or.

*S'il y a un **mélange** de pépites d'or et de cailloux sur le plateau, alors on passe aux étapes 2, 3 et 4.*

*S'il y a **trois pépites d'or ou trois cailloux** sur le plateau, on ne fait pas de pari et on ne lave pas son or.*

2. Parier

2. Parier :

Avant que tu essaies de laver ton or, les autres joueurs posent une carte de pari en la retournant sur la table pour qu'on ne voie pas le chiffre : ils essaient de prévoir combien de pépites d'or il restera sur le plateau après le lavage.

3. Laver

3. Laver :

Ensuite tu laves ton mélange de pépites d'or et de cailloux : prends le plateau à deux mains et essaie de faire tomber tous les cailloux du plateau en le tournant doucement, en le faisant pivoter et basculer dans tous les sens.

Tu dois continuer de laver jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cailloux sur le plateau.

4. Faire les comptes

4. Faire les comptes :

Les autres joueurs retournent alors leur carte et comparent le chiffre apparaissant sur la carte avec le nombre de pépites restées sur le plateau.

- Il faudra que tu paies tous les joueurs qui ont trouvé le bon chiffre.
- Tous ceux qui ont un mauvais chiffre te donnent leur mise.

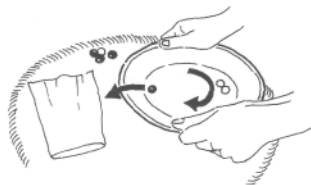
Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de prendre le sac, d'en retirer trois billes, etc. (voir étape 1).

Conseil :

Avant de commencer la partie, il est recommandé de s'exercer à "laver son or" :

- Poser trois billes sur le plateau.
- Prendre le plateau à deux mains en le tenant au bord et le soulever.
- En le faisant tourner et basculer, essayer de faire bouger les billes. Avec un peu d'adresse, il sera vite possible de faire rouler les billes sur le plateau.
- Essayer de faire tomber les cailloux et de ne garder que les pépites d'or sur le plateau.

s'exercer à laver son or



Première règle

Pour les jeunes chercheurs d'or dès 6 ans.

Préparatifs :

Les petites cartes (propriétés) ne sont pas nécessaires, on les laisse donc dans la boîte.

Poser le plateau (**servant à laver les pépites**) au milieu de la table. Mettre toutes les billes dans le **sac** et bien les mélanger. Poser le sac à côté du plateau.

Poser l'**anneau de délimitation** autour du plateau : il sert à délimiter le territoire sur lequel on va laver ses pépites et empêche que les billes ne tombent par terre.

Au Canada, le territoire où les chercheurs d'or lavent leurs pépites s'appelle "claim".

Chaque aventurier choisit une **couleur** et prend les accessoires correspondants, c'est-à-dire :

- une **coupelle de couleur** pour y mettre son or ;
- les **trois cartes de pari de la même couleur** (avec les chiffres 0, 1, 2) ;
- **quatre pépites d'or** comme capital de départ, qui seront mises dans la coupelle ;
- un **gobelet** pour la mise.

Déroulement du jeu :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus jeune commence, le joueur plus âgé prend le **raton laveur**.

1. Prendre des billes :

Celui dont c'est le tour de jouer prend **trois billes** dans le sac, sans regarder dedans, et les pose sur le plateau.

Quelles billes as-tu tiré ?

• Ce sont trois cailloux noirs et/ou gris ?

Tu n'as pas de chance, car tu n'auras pas le droit de laver ton or au cours de cette partie. Pousses les cailloux pour les faire tomber du plateau et pour qu'ils viennent atterrir dans le "claim" (territoire de lavage).

C'est au tour du joueur suivant.

Attention : chaque fois qu'un joueur aura tiré une bille grise, il prendra le **raton laveur** !

• Ce sont trois pépites d'or ?

Tu as beaucoup de chance et encaisses ton gain **tout de suite**.

mettre les billes dans le sac, poser le plateau à l'intérieur de l'anneau

se munir des coupelle, cartes

de 4 pépites d'or et d'un gobelet

prendre raton laveur

prendre 3 billes

rien que des cailloux : pas de chance

3 pépites :

en garder 2, en donner 1 à celui qui a le raton laveur

mélange de pépites et de cailloux : les laver

parier

poser la carte de pari en la retournant, mettre sa mise

Tu gardes seulement deux pépites. La troisième est dérobée par le **raton laveur** : tu la donnes au joueur qui a le raton laveur. C'est toi qui a le raton laveur ? Tu as le droit de garder les trois pépites pour toi.

C'est au tour du joueur suivant.

• **C'est un mélange de billes jaunes, grises ou noires ?**

Tu devras alors essayer de laver les billes en te débarrassant des cailloux.

Mais **avant** que tu ne démontres ton adresse en lavant les pépites, c'est au tour des autres joueurs de faire leur **pari** :

2. Parier :

Maintenant que les autres vont faire leur pari, la partie va être pleine de suspens: **avant** que tu ne commences de laver les pépites, **tous les autres joueurs** parient combien il va **rester** de pépites sur le plateau.

Bien évidemment, tu ne paries pas ; seuls les autres joueurs doivent parier.

On parie en prenant les **cartes de pari**. Les chiffres 0, 1 et 2 signifient qu'il restera zéro, une ou deux **pépites** sur le plateau **après** le lavage.

Chacun des joueurs se décide pour une **carte de pari** qu'il pose à côté de son gobelet de mise en la **retournant** pour qu'on ne voie pas le chiffre, puis il met sa mise (**une ou deux pépites**) dans le gobelet.

Conseil :

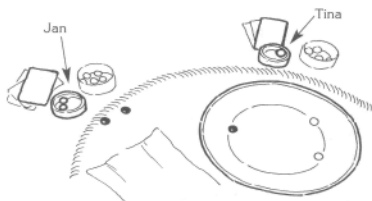
Celui dont c'est le tour de laver son or devra contrôler que les autres ont bien mis une mise dans leur gobelet. Si la mise est oubliée, on mettra **une pépite** en plus dans le gobelet avant de faire les comptes.

Exemple :

*Anna tire **deux pépites** et un **caillou noir** du sac.*

*Tina pense qu'Anna va réussir à garder les deux pépites sur le plateau et à faire tomber le caillou noir. Elle pose donc sa **carte de pari** avec le **chiffre 2** sur la table et met sa **mise**, p. ex. **une pépite**, dans le gobelet.*

*Jan pense qu'Anna ne va pas réussir à faire partir le caillou du plateau, mais qu'au contraire les deux pépites vont tomber du plateau. Il prend la **carte de pari** avec le **chiffre 0** et parie p. ex. **deux pépites**.*



Une fois que tous les joueurs ont posé leur carte de pari et mis leur mise dans le gobelet, c'est à nouveau à toi de jouer en tentant ta chance de chercheur d'or.

laver

3. Laver

Prends le **plateau** à deux mains en le tenant par le bord, soulève-le un petit peu et tiens-le au-dessus de l'**anneau de délimitation** (claim).

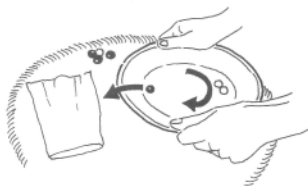
faire basculer le plateau pour faire tomber tous les cailloux

En faisant tourner et basculer le plateau, essaie de faire tomber les cailloux (noirs et/ou gris) du plateau. Avec un peu de chance et d'adresse, tu pourras éjecter les cailloux au bon moment et ne garder que les pépites (jaunes).

Tu dois continuer ton opération de lavage jusqu'à ce qu'il n'y ait **plus de cailloux** sur le plateau.

Repose ensuite le plateau sur le territoire (claim).

Tous les cailloux qui ont été éjectés du plateau (jaunes, noirs ou gris) restent dans le claim.



Ensuite, on fait les comptes.

faire les comptes

4. Faire les comptes :

Tu peux alors prendre **toutes les pépites qui restent sur le plateau**. Mets-les dans ta coupelle. S'il n'y a plus de pépites sur le plateau, tu ne peux malheureusement pas les prendre.

regarder les cartes de pari

Les autres joueurs retournent alors leur carte de pari.

Comparer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre les chiffres apparaissant sur la carte avec le nombre de pépites qu'il y avait sur le plateau et compter comme suit :

recupérer les pépites lavées et les mauvaises mises, payer les bonnes mises

- **Le chiffre parié ne correspond pas au nombre de pépites ?**
Mauvais pari. Le chercheur d'or encaisse toutes les mauvaises mises.
- **Le chiffre parié correspond au nombre de pépites ?**
Bien parié. Le chercheur d'or devra piocher dans sa réserve et donner au joueur autant de pépites que celui-ci avait pariées.

Exemple (suite) :

Anna a réussi à faire tomber le caillou du plateau. Les deux pépites restent sur le plateau.

- Elle prend les deux pépites et les met dans sa coupelle.
- Après cela, elle encaisse la mise de Jan qui avait parié "0", et qui donc avait fait un **mauvais pari**.
- Tina a **bien parié** avec la carte "2".
Anna lui donne une pépite, car Tina avait parié une pépite.

Remarque :

Si une seule pépite était restée sur le plateau, Anna aurait pu remporter encore plus d'or car les deux paris auraient été mauvais. Anna aurait pu encaisser toutes les mises.

Mais comme toutes les cartes de pari étaient retournées sur la table, elle ne pouvait pas le savoir.



Fin de la partie :

La partie est terminée

... **tout de suite** si l'un des joueurs n'a plus de pépites d'or,
... dès qu'il n'y a plus de billes dans le sac ou qu'il n'y en a plus qu'une ou deux.

Alors on fait les comptes : Celui qui a le plus de pépites d'or, gagne la partie.

Au fait, saviez-vous que le raton laveur vit au Canada ? Son nom vient de son occupation préférée: posté sur les rives des fleuves, il passe son temps à laver sa nourriture avec ses pattes avant qu'il ne se trempe dans l'eau.

Plus de pépites ou sac vide ?

Qui a le plus de pépites ?

Règle élargie pour professionnels

Pour les vrais chercheurs d'or de 7 à 99 ans.

But du jeu et préparatifs :

Voir la règle précédente. Ici, chaque joueur aura en plus deux terrains (petites cartes) qui pourront être échangés contre des pépites d'or.

Déroulement du jeu :

Le jeu se déroule comme dans le jeu précédent. Il y aura cependant les changements suivants :

mise au choix

1. Montant de la mise :

On peut mettre n'importe quelle nombre de pépites dans le gobelet. La mise minimale est d'une pépite.

Attention !

2. Impossible de payer la mise correcte ?

Attention : si le chercheur d'or n'a plus assez de pépites au cours du jeu pour payer la mise correcte qu'il doit aux autres joueurs, il aura le droit d'encaisser les mises de chaque joueur ! (Cette règle permet d'éviter que les mises ne soient pas trop hautes).

bluffer :
renverser les
billes

Tactique : bluffer

Pour user de bluff envers les joueurs qui font leur pari, les chercheurs d'or peuvent ruser un peu. Au lieu de se donner la peine de laver leurs pépites, ils peuvent tout simplement renverser le contenu du plateau : toutes les billes roulent par terre et les joueurs qui ont misé sur l'adresse du chercheur d'or perdent leur mise.

plus de pépites :
échanger son
terrain

3. Plus de pépites d'or ?

Dès que l'un des joueurs n'a plus de pépites d'or, le jeu est interrompu pendant un court moment. Il échange l'une de ses cartes (propriétés) contre quatre pépites d'or avec le joueur le plus riche.

Si l'un des joueurs n'a plus de pépites d'or et qu'il ne peut plus échanger de terrain contre des pépites, il s'arrête de jouer.

Sac vide ?
Qui a le plus de
pépites ?

Fin du jeu :

Dès que le sac est vide ou qu'il ne reste plus qu'une ou deux billes, on fait les comptes.

En plus de ses réserves, chaque propriété compte comme quatre pépites. Celui qui possédera le plus de pépites d'or gagne la partie.