

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Die Goldene 1 – Le 1 d'Or

Un jeu de loterie de Wolfgang Kramer pour 2 à 6 joueurs âgés de 12 ans et plus – © 1990 Ravensburger

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 6 pions
- 10 cartes gagnantes de 0 à 9
- 20 cartes chance
- 60 cartons, 6 de chaque, numérotés de 0 à 9,
- 6 supports en plastique
- de l'argent

Principe du jeu

Qui arrivera le premier à former la séquence de 6 chiffres choisis au hasard ? Le vainqueur gagnera 600 000 DM. Les autres touchent 100 000 DM pour chaque chiffre correct sur son support. Le plus riche après quatre tours gagne la partie.

Preparation

1. Chaque joueur prend un support et un pion.
2. Avant la première partie, mettre en place les 3 flèches tournantes sur les emplacements prévus du plateau de jeu. Puis détacher soigneusement les cartons de leurs feuilles.
A raison d'un par joueur, placer des cartons 0 à 9 sur les emplacements correspondants du cercle. Par exemple, à 4 joueurs, 4 cartons « 0 » sur la case 0, 4 « 1 » sur la case 1, etc.
3. Les cartes chance (celles avec le dos de cochon) sont battues et mises sur l'emplacement avec Rudi le cochon chanceux.
4. On choisit un joueur honnête pour tenir la banque. Il s'occupe de l'argent et commence par donner 200 000 DM à chaque joueur (2 x 50 000 et 1 x 100 000).
5. Maintenant, chaque joueur prend 6 cartons numérotés quelconques et les place sur son support, dans un ordre quelconque. Il est autorisé de prendre plusieurs fois le même chiffre.
6. Le plus jeune joueur détermine le premier nombre gagnant. Il mélange les 10 cartes gagnantes, en tire 6 qu'il place dans l'ordre du tirage sur les 6 cases au centre du plateau.
Puis les 6 cartes sont retournées face visibles. On peut alors lire le nombre que chacun devra reproduire le plus rapidement possible sur son support.

Important : l'ordre des cartons du support doit être strictement identique à celui des cartes gagnantes sur les 6 cases centrales, du bas vers le haut. Chaque chiffre au même endroit, en commençant par la case du bas, rapportera 100 000 au joueur. Mais dès qu'un chiffre ne correspond plus, la vérification s'arrête, et les chiffres au dessus, même s'il correspondent à nouveau, ne comptent plus.

Début du jeu

Le joueur le plus âgé commence. Il peut choisir quelle roue il lance.

- La roue jaune est la plus rapide.
- La roue verte est un peu plus lente.
- La roue rouge peut vous faire avancer ou reculer.

Déplacez votre pion dans le sens horaire du nombre indiqué par la roue lancée, ou dans le sens inverse si la roue indique – 1.

Si vous obtenez une étoile, vous pouvez vous déplacer de n'importe lequel des nombres indiqués sur la roue tournée. On doit se déplacer du nombre complet.

Les pions commencent sur la case de départ. Si un joueur rejoint à nouveau la case départ, il la saute simplement.

Plusieurs pions peuvent occuper une même case.

Quand un joueur a terminé, le tour passe au joueur suivant dans le sens horaire.

Le plateau de jeu et ses cases

- Si vous arrivez sur une **case numérotée**, vous pouvez, sans que ce soit une obligation, prendre un des cartons numérotés qui se trouvent sur la case et le placer sur votre support. Le carton que vous retirez est posé sur la case qui lui correspond sur le plateau.

- Si vous arrivez sur une **case d'échange (double flèche en rond)**, vous pouvez, sans y être obligé, échanger la place de deux cartons de votre support.
- Si vous arrivez sur une **case chance (tête claire de Rudi le cochon)**, prenez la carte chance au dessus de la pile, lisez là et suivez ses instructions.
- Si vous arrivez sur la **tête sombre de Rudi le cochon**, pas de chance. Vous devez payer 50 000 DM à la banque, si vous les avez.
- Si vous arrivez sur une **case dépense (50 000)**, vous pouvez, sans y être obligé, faire l'une des actions suivantes en payant 50 000 DM :
 - a) Acheter un carton du plateau et l'échanger avec un de votre support. Les 50 000 DM vont à la banque.
 - b) Echanger deux cartons de votre support. Les 50 000 DM vont à la banque.
 - c) Acheter un carton à un autre joueur, qui ne peut s'y opposer. L'acheteur donne en échange du carton qu'il choisit, un carton de son support et 50 000 DM.

Important : Les joueurs ont toujours 6 cartons sur leur support.
- Si vous arrivez sur une **case numérotée**, mais qu'aucun carton ne s'y trouve, vous pouvez acheter ce carton à un autre joueur qui en possède deux ou plus, pour 50 000 DM. Vous donnez au vendeur le carton que vous retirez de votre support.

Fin d'une manche

Une manche est terminée dès qu'un des joueurs a le nombre gagnant complet sur son support. Il gagne 600 000 DM. Les autres joueurs obtiennent 100 000 DM pour chaque chiffre correctement placé, en partant du bas. Dès que le chiffre ne correspond plus, on arrête le décompte, même si d'autres chiffres plus haut placés correspondent ensuite. Une nouvelle manche commence. Les pions restent où ils sont, ainsi que cartons dans les supports. Un nouveau nombre gagnant est déterminé pour le second tour et les suivants. Les 10 cartes sont mélangées. Un joueur tire six cartes, les place sur les cases du centre, puis les retourne. La manche suivante commence alors. On reprend l'ordre du tour dans le sens horaire. Le premier joueur est donc celui situé à gauche de celui qui vient de gagner.

Vainqueur

Le jeu s'arrête après quatre manches. Le joueur le plus riche gagne la partie.

Traduction des cartes chance

Kartentausch (3 cartes)

Vous pouvez échanger la place de deux cartons dans votre support. Même effet que la case d'échange.

Vorrücken bis ... (4 cartes)

Avancez de 1 à 3 cases. Conformez vous aux directives de la case d'arrivée.

Avancez de 1 à 4 cases. Conformez vous aux directives de la case d'arrivée.

Avancez de 2 à 5 cases. Conformez vous aux directives de la case d'arrivée.

Avancez de 2 à 7 cases. Conformez vous aux directives de la case d'arrivée.

Zurückgehen bis ... (2 cartes)

Reculez de 1 à 4 cases. Conformez vous aux directives de la case d'arrivée.

Reculez de 2 à 6 cases. Conformez vous aux directives de la case d'arrivée.

Kartentausch mit Mitspieler (1 carte)

Vous pouvez faire un échange avec un adversaire. Prenez un carton de votre support et donnez le à un adversaire. Il doit vous donner en échange le carton dans la même position sur son support.

Kartenkauf (3 cartes)

Vous pouvez payer 50 000 DM à la banque et prendre n'importe quel carton du plateau pour le placer sur votre support. Le carton que vous enlevez est posé sur sa case du plateau.

Kaufangebot (1 carte)

Désignez un carton que vous êtes prêt à acheter 50 000 DM. Si un joueur accepte votre offre, il vous donne le carton. Donnez lui les 50 000 DM et le carton que vous remplacez dans votre support.

Lotterie-Gewinn (3 cartes)

Vous avez gagné à la loterie. La banque vous donne 50 000 DM. (2 fois)

Vous avez gagné à la loterie. La banque vous donne 100 000 DM. (1 fois)

Die Goldene 1 (2 cartes)

Prenez un carton sur le plateau et échangez le avec un de votre support.

Nochmals an der Reihe (1 carte)

Vous jouez encore une fois.