

***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).***

**ESCALE À JEUX**



***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

# Goldland

Un jeu de **Wolfgang Kramer** - © 2002, **Goldsieber**

Pour 2 à 5 joueurs âgés de 10 ans et plus

Traduction française par « Philibert », d'après la traduction anglaise de Pitt Crandlemire.

Correction et mise en page par François Haffner

## 1. But du jeu

Dans les abîmes de cette région inexplorée il peut y avoir des trésors cachés. Pour parvenir à les découvrir, les aventuriers vont traverser des contrées sauvages parsemées d'embûches. Vous pouvez ainsi vous retrouver bloqué dans un canyon ou bien vous face à un puma sauvage.

Un bon équipement peut s'avérer plus utile que la chance dans ce jeu. Bien sûr vous ne pourrez emporter avec vous que le strict minimum et devrez acquérir le long de votre parcours quelques objets utiles. Mais sachez qu'un sac à dos trop rempli vous ralentira dans votre progression.

Vous devrez trouver autant de trésors que possible, peut-être même trouverez-vous une amulette, ou simplement tenterez-vous de survivre aux dangers que vous réserve cette aventure.

A la fin du jeu, le joueur qui possède le plus d'argent gagne la partie.

## 2. Matériel

- 7 Marqueurs Aventure
- 36 Pions Découverte
- 8 Pions Trésor
- 112 Equipements :
  - 26 Provisions
  - 16 Cordes
  - 16 Fusils
  - 16 Pelles
  - 16 Bûches
  - 16 Perles
  - 6 Cannes à pêche
- 1 Temple
- 22 Pièces d'or
- 5 Amulettes
- 49 Tuiles Terrain :
  - 1 tuile de départ
  - 36 tuiles terrestres
    - 13 sans aventures
    - 23 avec aventures
  - 12 tuiles côtières
- 5 Aventuriers en bois (en 5 couleurs)
- 50 Camps en bois (10 dans chaque couleur)
- 5 Sacs à dos (5 couleurs)

## 3. Préparation du jeu

Aidez vous de l'illustration fournie avec le jeu pour la préparation.

- La tuile de départ ainsi que les 12 tuiles côtières sont placées comme dans l'illustration fournie avec le jeu.  
La tuile de départ et les 2 tuiles côtières « extrêmes » sont placées toujours à la même place, les 10 autres tuiles côtières peuvent être placées aléatoirement en sachant que les 2 tuiles à côté de la tuile départ ne doivent pas contenir de village.  
*Pour la première partie, utilisez la configuration proposée sur l'illustration.*  
Ces 13 tuiles forment le bord d'un espace dans le quel on pourra jouer les 36 tuiles terrestres durant le jeu. L'aire de jeu est formée d'un carré de 7 colonnes et de 7 rangées, soient les 49 tuiles terrain.
- Les 36 tuiles terrestres sont mélangées et placées en une pile face cachée à côté de l'aire de jeu. Pour vos premières parties vous pouvez placer ces tuiles sur chaque case de l'aire de jeu face cachée.
- Le temple est placé dans le coin diagonalement opposé à la tuile départ. Le temple entoure le champ final (voir plus bas, Exploration).  
En fonction du nombre de joueurs on place :
  - Au centre du temple, autant d'amulettes que de joueurs.
  - A gauche du temple, dans la pile bonus, 2 fois plus de pièces d'or que de joueurs.
  - A droite du temple, dans la pile de réserve, un nombre de pièces d'or déterminé selon le nombre de joueurs :
    - 2 joueurs = 3 pièces d'or
    - 3 joueurs = 6 pièces d'or
    - 4 joueurs = 9 pièces d'or
    - 5 joueurs = 12 pièces d'orLes amulettes et les pièces d'or inutilisées sont remises dans la boîte.
- Les 112 pions équipement sont triés et placés à côté de l'aire de jeu.

- Les 7 marqueurs aventure sont placés face visible (avec le chiffre apparent) à côté du temple.
- Chaque joueur choisit une couleur et reçoit :
  - 1 aventurier qu'il place sur la tuile départ.
  - 10 camps et 1 sac à dos qu'il place devant lui.
  - 3 provisions et 2 perles qu'il place dans son sac à dos sur les cases 8 à 12.
- Les joueurs s'entendent pour déterminer le premier joueur.

## 4. Description du jeu et de ses composants

### • Les tuiles terrain

Les tuiles représentent un canyon avec des chemins continus ou des culs de sac.

Chaque tuile comporte une ligne d'équipement représentée par des symboles d'équipement.



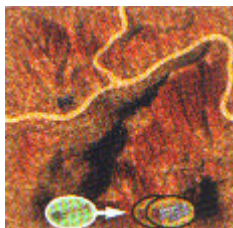
Sur certaines tuiles (uniquement d'aventures) se trouve un octogone à bord noir sur lequel on peut placer un trésor. Au dessus de cet octogone se trouvent 2 symboles provision bordés de jaune.



Il existe deux types de tuiles :

#### ♦ Les tuiles sans aventure

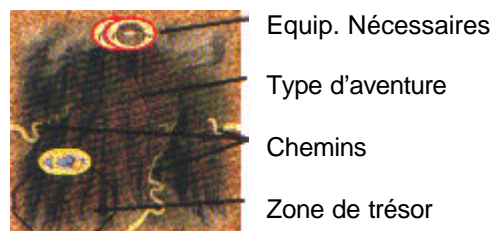
Ces tuiles peuvent être traversées sans conditions spéciales. Elles sont facilement reconnaissables avec leurs chemins continus.



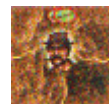
#### ♦ Les tuiles avec aventure

On peut entrer sur ces tuiles en se défaussant des équipements bordés de rouges, ou si l'on a déjà établi un camp sur cette tuile.

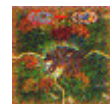
Un dessin représentant le type d'aventure se trouve au centre de la tuile : il interrompt la continuité des chemins. Elles sont aussi reconnaissables grâce aux symboles d'équipement bordés de rouge.



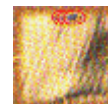
Il y a 7 types d'aventures :



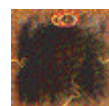
3 bandits



3 pumas



4 déserts



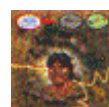
3 montagnes



3 canyons



4 lacs



3 indigènes

### • La ligne d'équipement

Cette ligne est composée de différents symboles d'équipement bordés de différentes couleurs.

#### ♦ Les couleurs



Les équipements bordés de rouge ne se trouvent que sur les tuiles avec aventure. Pour survivre à l'aventure, vous devez défausser le type et le nombre d'équipement indiqué.



Les équipements bordés de blanc indiquent que vous devez simplement posséder cet équipement dans votre sac à dos. Vous conservez ces équipements en blanc qui vous permettent d'acquérir les équipements bordés de noir juste après la flèche blanche.



Les équipements bordés de noir ne peuvent être récupérés que si vous possédez dans votre sac à dos l'équipement bordé de blanc.



Les équipements bordés de jaune ne se trouvent qu'au dessus d'un octogone de trésor. Si vous défaussez ces équipements vous pouvez récupérer le trésor, mais vous n'êtes pas obligé de le faire.

#### ♦ L'ordre

Les équipements avant une flèche (à gauche) sont les pré-requis pour acquérir les équipements après la flèche (à droite).

Il peut y avoir plusieurs équipements se chevauchant légèrement ou bien plusieurs équipements côte à côte. Quand plusieurs équipements se chevauchent vous obtenez tous ces équipements. Quand plusieurs équipements sont côte à côte vous devez choisir lesquels vous voulez acquérir.



1<sup>er</sup> exemple :

Si vous possédez une pelle dans votre sac vous gagnez 1 bûche **et** une corde.



2<sup>ème</sup> exemple :

Si vous possédez une pelle dans votre sac vous gagnez 2 bûches **ou** 2 cordes.

### • **Le sac à dos**

C'est dans celui ci que vous emmagasinez les équipements et les trésors. Il se compose de 12 compartiments. Un compartiment peut accueillir 1 équipement, 1 trésor ou une amulette.

Le nombre de compartiments vides indique le nombre maximum de cases que votre aventurier peut traverser.

Moins vous êtes chargé, plus loin vous vous déplacerez durant votre tour.

Au début de la partie, ayant chargé 3 provisions et 2 perles, vous pouvez vous déplacer de 7 cases.



## 5. Le jeu

Le premier joueur commence, puis l'on poursuit dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour **peut** exécuter les 3 actions suivantes une fois par tour dans n'importe quel ordre, il peut très bien en exécuter aucune, une seule ou deux.

S'il passe (n'exécute aucune action) il gagne un pion découverte.

- A. **Bouger son aventurier.**
- B. **Gagner des équipements.**
- C. **Explorer**

### A. **Bouger son aventurier**

Les joueurs peuvent bouger uniquement leur propre aventurier. Les aventuriers se déplacent sur les chemins situés sur les tuiles terrain (exception : les *franchissements* : voir plus bas).



Chaque tuile représente un point de mouvement ou une case. Avant de déplacer son aventurier,

le nombre de compartiments vides dans le sac à dos détermine le nombre de tuiles qu'un aventurier peut traverser. Pendant ce tour, tout changement de ce nombre durant le déplacement de l'aventurier (en défaussant des équipements par exemple) n'affecte pas les points de mouvement calculés avant le déplacement.

Avant de déplacer son aventurier on peut choisir de défausser des équipements pour gagner plus de points de mouvement. Les équipements retournent au stock.

Vous pouvez choisir de déplacer votre aventurier d'un nombre de tuiles inférieur aux points de mouvement. Cependant vous pouvez traverser qu'une seule fois chaque tuile.

Plusieurs aventuriers peuvent être sur la même tuile.

### ♦ **Les aventures**

Si vous amenez votre aventurier sur une tuile contenant une aventure, il doit survivre à cette aventure pour pouvoir traverser la case ou s'y arrêter.

Pour survivre à l'aventure, un aventurier doit défausser les équipements indiqués sur la ligne d'équipement (bordés de rouge) de la tuile aventure.



Pour indiquer que vous avez survécu à l'aventure, vous pouvez placer un de vos camps sur la tuile.



Si vous n'avez plus de camps vous pouvez prendre un camp de n'importe quelle tuile. Plusieurs camps de différents joueurs peuvent être sur une tuile aventure, et même plusieurs camps vous appartenant (voir plus bas, Les camps).

### ♦ **Les camps**

Un camp vous permet de déplacer votre aventurier sur cette tuile aventure ou de la traverser sans avoir à défausser les équipements de la ligne d'équipement.

*Exemple :*

*Pour survivre à cette aventure vous devez défausser 2 fusils de votre sac à dos. En le faisant vous gagnez 2 provisions s'il termine son mouvement sur cette tuile (voir plus bas, Gagner des équipements).*

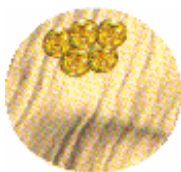


Comme vous survivez à l'aventure, vous pouvez placer un camp sur cette tuile. Plus tard dans le jeu si vous devez repasser par cette tuile vous n'aurez pas à défausser les 2 fusils, cependant vous ne regagnerez pas les 2 provisions.

Vous pouvez tenter à nouveau de survivre à une aventure sur une tuile où vous possédez déjà un camp. Pour ce faire vous devez à nouveau défausser les équipements pré requis, il ne suffit pas de rester sur cette tuile. Ceci vous autorise à nouveau de placer un camp sur cette tuile (voir aussi plus bas, Les marqueurs aventure).

#### ◆ Les marqueurs aventure

Il y a 7 marqueurs aventure différents, un pour chaque type d'aventure. Ils possèdent le même dessin que l'aventure correspondante.



Ces marqueurs ont différentes valeurs. Le marqueur aventure « désert » rapporte 5 pièces d'or, alors que le marqueur aventure « indigène » n'en rapporte que 2.

Le premier joueur qui survit à un type d'aventure prend le marqueur aventure correspondant et le place devant lui. Un autre joueur peut récupérer ce marqueur si au cours de la partie il possède plus de camps sur les tuiles aventures, correspondantes à ce type d'aventure, que le joueur qui possède auparavant le marqueur.

#### ◆ Le franchissement

S'il n'y a pas de chemin entre 2 tuiles adjacentes, vous pouvez toutefois passer de l'une à l'autre en réalisant un franchissement.

Pour réaliser un franchissement, vous devez vous **défausser de 4 équipements**.

- ◆ Si la tuile d'arrivée du franchissement ne comporte pas d'aventure, vous pouvez vous défausser de 4 équipements quelconques.
- ◆ Si la tuile d'arrivée du franchissement est une tuile aventure, et que vous devez (si vous n'avez pas de camp) ou souhaitez (car vous avez déjà un camp) survivre à cette aventure en même temps que vous effectuez le franchissement, vous devez vous défausser de 4 équipements comprenant ceux nécessaires pour l'aventure. Réussir le franchissement de cette manière vous permet de survivre en même temps à l'aventure. Vous n'avez pas à défausser en plus des équipements pré-requis pour survivre à

l'aventure, car ils sont déjà inclus dans le paiement du franchissement.

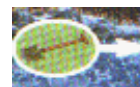
- ◆ Si la tuile d'arrivée est une tuile aventure où vous possédez déjà un camp, vous pouvez choisir :
  - soit de défausser 4 équipements quelconques pour réussir le franchissement sans recommencer l'aventure (et donc ne pas rajouter de camp), ou
  - soit de défausser 4 équipements comportant ceux nécessaires pour survivre en même temps à l'aventure et ainsi rajouter pouvoir ajouter un camp (et peut-être prendre un marqueur aventure à un adversaire ?).

## B. Gagner des équipements

Sur la tuile de départ seulement, que ce soit au départ ou en y revenant ultérieurement, vous gagnez 2 perles et 3 provisions sans avoir à défausser des équipements.



Sur les autres tuiles, pour gagner des équipements, vous devez posséder dans votre sac l'équipement (bordé de blanc), à gauche de la flèche dans la ligne d'équipement.



Si les équipements (bordés de noir) à droite de la flèche se chevauchent, vous pouvez tous les prendre dans votre sac



Si les équipements (bordés de noir) à droite de la flèche sont séparés, vous devez choisir entre les 2 propositions



Vous ne pouvez gagner des équipements qu'une seule fois par tour :

- ◆ Soit sur la tuile où se trouve votre aventurier avant de le déplacer, auquel cas il ne pourra plus gagner d'équipements ailleurs durant ce tour.
- ◆ Soit sur la tuile où votre aventurier décide de s'arrêter, auquel cas il doit y terminer son mouvement.

Durant votre mouvement, vous devrez souvent vous défausser d'équipements pour survivre à une aventure ou pour réaliser un franchissement.

*Exemple :*  
 le joueur doit se défausser de 2 fusils pour survivre à l'aventure. S'il choisit de terminer son mouvement sur cette tuile (et qu'il n'a pas déjà gagné d'équipement auparavant pendant son tour), il recevra 2 provisions pour avoir défaussé ses 2 fusils.



*Cependant s'il choisit de continuer à déplacer son aventurier (ou s'il a déjà gagné des équipements avant de se déplacer), il ne pourra pas gagner les 2 provisions pour avoir défaussé ses 2 fusils.*

Vous n'êtes pas obligé de prendre tous les équipements proposés, vous pouvez même choisir de n'en prendre aucun si vous jugez que cela risque d'alourdir votre sac.

Quand vous gagnez des équipements, vous les prenez du stock pour les mettre dans votre sac à dos. Si jamais il n'y a plus d'équipements dans le stock vous n'avez pas le droit d'en prendre un autre.

Lorsque vous défaussez des équipements en cours de jeu, vous les remplacez dans le stock.

### C. Exploration

Si votre aventurier se trouve sur une tuile qui est voisine à au moins un espace vide (verticalement ou horizontalement), vous pouvez réaliser une exploration. Pour explorer, vous prenez une tuile du stock pour la placer (verticalement ou horizontalement) à côté de la tuile où se trouve votre aventurier. Si vous avez plusieurs possibilités pour placer la tuile, vous pouvez choisir celle qui vous intéresse.

*Exemple :*



Sur l'illustration, il est possible d'explorer à partir des tuiles repérées par un signet vert. Les tuiles repérées par une croix rouge ne peuvent pas accueillir de nouvelles tuiles sur les espaces qui leur sont adjacents. Il n'est donc pas autorisé d'explorer à partir de ces tuiles.

Si votre aventurier se trouve sur la tuile 1 il ne peut explorer qu'à gauche de celle-ci.

S'il se trouve sur la tuile 2 il peut explorer à gauche, en dessous ou au dessus de celle-ci.

S'il se trouve sur la tuile 3 il peut explorer seulement en dessous de celle-ci.

#### ◆ Les pions découverte

Lorsque vous placez une nouvelle tuile suite à une exploration, vous recevez un pion découverte que vous placez devant vous (pas dans votre sac à dos). Vous pouvez posséder autant de pions découverte que vous voulez.

S'il n'y a plus de pions découverte dans le stock, vous n'en gagnez toutefois pas.

A tout moment de la partie vous pouvez échanger des pions découverte contre un équipement du stock de votre choix. Le prix à payer pour acheter un équipement dépend du nombre de joueurs :

à 2 joueurs : 4 pions pour 1 équipement,  
 à 3 joueurs : 3 pions pour 1 équipement,  
 à 4 joueurs : 2 pions pour 1 équipement,  
 à 5 joueurs : 2 pions pour 1 équipement.

Les pions découverte échangés retournent au stock. Vous pouvez faire autant d'échanges que vous voulez à n'importe quel moment de la partie pendant votre tour.

Rappelez-vous que si vous n'effectuez aucune action durant votre tour, en passant, vous gagnez automatiquement **un** pion découverte.

#### ◆ Les trésors

Si un octogone noir se trouve sur la nouvelle tuile, un trésor est immédiatement posé dessus.



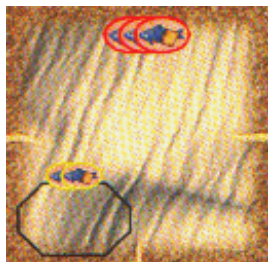
Un joueur qui termine son tour sur une tuile qui contient un trésor peut choisir de le récupérer en défaussant les 2 provisions indiquées (entourées de jaune).

Le trésor récupéré se place dans votre sac à dos. La récupération du trésor n'est pas obligatoire. Le joueur peut choisir de revenir plus tard le récupérer, ou de ne jamais le récupérer.

Un seul trésor peut être récupéré sur une telle tuile. Lorsque le trésor a été récupéré par un aventurier les 2 provisions bordées de jaune n'ont plus de signification pour la suite du jeu et l'octogone reste vide.

Un trésor vous rapporte 3 pièces d'or en fin de partie. Vous pouvez posséder autant de trésors que vous voulez, mais vous devez les placer dans votre sac à dos.

*Exemple :*  
*L'aventurier doit défausser 3 provisions pour entrer ou pour traverser cette tuile. Si vous décidez d'y terminer votre mouvement, vous pouvez récupérer le trésor en défaussant 2 provisions supplémentaires.*



#### ◆ **Placement d'une tuile sur le champ final**

Dès qu'une tuile est placée sur le champ final, prenez le temple et placez-le autour de cette tuile (voir l'illustration de mise en place).

Le temple et cette tuile sont considérés comme étant la même case. On n'est pas obligé de découvrir toutes les tuiles du jeu pour placer une tuile sur le champ final.

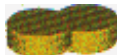
#### ◆ **Les amulettes et les pièces d'or**

Le premier aventurier qui atteint le temple sur le champ final et qui termine son mouvement sur cette tuile, gagne une amulette.



L'amulette est placée dans son sac à dos.

En plus il reçoit 2 pièces d'or qui sont prises sur la pile bonus du temple.



Chaque autre aventurier qui atteint le temple, avant que le premier aventurier qui l'a atteint ne rejoue, reçoit également une amulette et 2 pièces d'or (toujours de la pile bonus). Les pièces d'or sont placées devant le joueur, pas dans son sac à dos.

Dès que le premier aventurier qui avait atteint le temple rejoue, on retire toutes les pièces d'or de la pile bonus qui retournent dans la boîte. Chaque joueur qui atteint

maintenant le temple ne reçoit plus qu'une amulette.

Quand un joueur a acquis une amulette, il peut dès son prochain tour quitter le temple pour continuer à récupérer des trésors ou à survivre à des aventures, la partie n'est pas terminée.

Au début de chaque tour, un joueur qui possède une amulette gagne 1 pièce d'or de la pile de réserve du temple. Il n'a pas besoin d'être dans le temple pour la récupérer. Si un joueur oublie de prendre sa pièce d'or avant la fin de son tour, il ne pourra plus la récupérer.

Chaque joueur ne peut posséder plus d'une amulette. Une amulette rapporte 3 pièces d'or à la fin de la partie.

## 6. Fin du jeu, calcul des points

Le jeu se termine dans deux cas :

- soit dès que chaque joueur possède une amulette,
- soit dès qu'un joueur reçoit la dernière pièce d'or du champ de réserve.

Dans tous les cas, on termine le tour en cours, pour que chaque joueur ait joué le même nombre de tour.

Pendant le dernier tour, si un joueur possédant une amulette doit prendre une pièce et qu'il n'y en a plus sur la pile de réserve, il a le droit d'en prendre une dans la boîte.

A la fin de la partie, chaque joueur compte ses pièces d'or, et le joueur qui en possède le plus gagne la partie.

Chaque trésor rapporte 3 pièces d'or, l'amulette rapporte 3 pièces d'or, chaque marqueur d'aventure rapporte autant de pièces d'or qu'indiqué au dos de celui-ci (entre 2 et 5 pièces d'or) et chaque pièce d'or compte pour 1 point.



Traduction française réalisée par :



Philibert Sarl - 12, rue de la Grange - 67000 Strasbourg  
Téléphone : 03.88.32.65.35 - Fax : 03.88.32.26.37 - <http://www.philibertnet.com>

Mise en page et correction : François Haffner – <http://jeuxsoc.free.fr> – [haffner@free.fr](mailto:haffner@free.fr)