

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

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 une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



SACRAMENTO

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 4 x 3 cavaliers en 4 couleurs différentes
- 4 boules jaunes, les soi-disant « pépites d'or »
- 2 dés
- 1 tableau de score et 4 pions

Idée

Chaque joueur tente, avec l'aide de ses 3 cavaliers, de passer silencieusement et secrètement une « pépite d'or » devant les adversaires, pour la mettre en sécurité à la banque. En même temps, chacun essaie d'empêcher ses adversaires d'atteindre leur but et de leur voler leurs « pépites d'or ».

Le vainqueur du tour est celui qui atteint sa banque en premier avec l'or.

Chaque « pépite d'or » apportée à la banque rapporte 50 000 S. Le montant est enregistré sur le tableau de score.

Le gagnant du jeu est celui qui est le premier à atteindre un montant prédéterminé de dollars après plusieurs tours.

Préparation

Chaque joueur reçoit une « pépite d'or » et trois cavaliers de la même couleur. Il place ces cavaliers derrière les flèches de sortie de la même couleur et place secrètement sa « pépite d'or » sous l'un de ses 3 cavaliers.

Le tableau de score est placé à côté du plateau de jeu et chaque joueur place le marqueur de score de sa couleur sur le point de départ de la ligne de sa couleur.

Déroulement du jeu

Les joueurs lancent à leur tour les deux dés dans le sens des aiguilles d'une montre et déplacent deux de leurs cavaliers chacun de la valeur d'un des deux dés.

Les cavaliers ne peuvent se déplacer que vers l'avant, vers l'arrière ou sur le côté. Cependant,

chaque cavalier peut être déplacé dans une direction différente. Les mouvements diagonaux ne sont pas autorisés et vous n'êtes pas autorisé à faire avancer puis reculer votre cavalier en un seul mouvement. Les cavaliers peuvent se déplacer librement n'importe où sur le terrain. Deux cavaliers ne sont pas autorisés à se tenir sur la même case. Un joueur doit toujours déplacer son cavalier du nombre exact indiqué par le dé. Un joueur ne peut pas sauter une autre pièce, pas même une pièce de sa propre couleur. Si un joueur ne peut pas jouer selon le nombre obtenu, il doit simplement passer son tour.

Le but est d'atteindre l'une des trois entrées de la banque, qui est de la même couleur que le cavalier, par le nombre de cases exact, avec le cavalier transportant la « pépite d'or ». Il est particulièrement important de garder secrète la cachette de votre propre « pépite d'or » de vos compagnons de jeu pendant toute une partie.

Si un joueur est capable de se déplacer sur la case d'un adversaire avec son déplacement, il lui demande de soulever son cavalier pour chercher l'or. Si ce cavalier a la « pépite d'or », il doit retourner sur sa base de départ avec tous ses cavaliers et repartir. Le joueur défié, dont le coureur n'a pas la « pépite d'or », peut, pour des raisons stratégiques, décider de ramener ses trois coureurs sur sa base de départ. Cependant, si le cavalier défié ne transporte pas la « pépite d'or » sous lui, le challenger doit revenir à sa position de départ avec son seul coureur. Le challenger gagnant reçoit 50 000 \$ sur son tableau de bord.

Si un joueur a apporté sa « pépite d'or » à la banque, le premier tour est terminé. Les points gagnants sont enregistrés sur le tableau de score en déplaçant le marqueur de score.

Une « pépite » apportée à la banque vaut 50 000 \$, tout comme une « pépite » gagnée lors d'un défi.

Chaque tour suivant se joue exactement de la même manière que le premier tour. Le premier joueur à atteindre une somme d'argent prédéterminée termine la partie en tant que gagnant.

Das Spielzubehör:

- 1 Spielplan
- 4x3 Reiter in 4 verschiedenen Farben
- 4 gelbe Kugeln, die sogenannten „Goldklumpen“
- 2 Würfel
- 1 Zähltafel und 4 Kegel

Die Spielidee:

Jeder Spieler versucht, mit Hilfe seiner 3 Reiter einen „Goldklumpen“ lautlos und heimlich an den Widersachern vorbei, zu seiner Bank zu damit in Sicherheit zu bringen. Gleichzeitig versucht jeder, seine Widersacher vom Ziel abzuhalten und ihnen ihre „Goldklumpen“ abzujagen. Sieger der Runde ist, wer als erster mit dem Gold seine Bank erreicht. Jeder auf die Bank gebrachte „Goldklumpen“ zählt \$ 50.000. Der Betrag wird auf der Zähltafel festgehalten. Sieger des Spieles ist, wer nach mehreren Runden als erster eine im voraus bestimmte Dollarsumme erreicht hat.

Die Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält einen „Goldklumpen“ und drei gleichfarbige Reiter. Er stellt diese Reiter hinter die Ausgangspfeile gleicher Farbe und legt seinen „Goldklumpen“ heimlich unter einen seiner 3 Reiter. Die Zähltafel wird neben das Spielbrett gelegt, und jeder Spieler setzt den mit seiner Farbe identischen Zählstein auf den Ausgangspunkt der entsprechenden Farbstraße.

Das Spiel:

Die Spieler würfeln reihum im Uhrzeigersinn mit beiden Würfeln und bewegen zwei Reiter jeweils den Augen eines Würfels entsprechend weiter.

Die Reiter können sich nur vorwärts, rückwärts oder seitwärts bewegen. Einzelne Reiter können aber jedoch in verschiedener Richtung bewegt werden. Diagonalzüge sind nicht erlaubt. Man darf auch seinen Reiter nicht vor- und rückwärts in einem Zug bewegen. Die Reiter können sich überall auf dem Spielfeld frei bewegen. Zwei Reiter dürfen nicht auf dem gleichen Feld stehen. Ein Spieler muß immer die genaue Anzahl der gewürfelten Augen ziehen. Ein Spieler darf eine andere Figur nicht überspringen, auch nicht eine Figur seiner eigenen Farbe. Wenn ein Spieler nicht die gewürfelte Zahl ziehen kann, muß er ganz einfach eine Runde aussetzen.

Ziel ist es, mit dem „goldtransportierenden“ Reiter einen der drei Bankeingänge, welche die gleiche Farbe wie der Reiter hat, im direkten Wurf zu erreichen. Es ist besonders wichtig, während eines ganzen Spieles das Versteck des eigenen „Goldklumpen“ den Mitspielern gegenüber geheimzuhalten.

Wenn ein Spieler durch die gewürfelte Augenzahl auf das Feld eines Gegners ziehen kann, fordert er diesen mit dem Anruf „Gold her“ auf, seinen Reiter hochzuheben. Wenn dieser Reiter den „Goldklumpen“ bei sich hat, muß dieser mit allen seinen Reitern auf sein Startfeld zurück und wieder neu beginnen. Der herausgeforderte Spieler, dessen Reiter den „Goldklumpen“ nicht hat, kann sich auch aus strategischen Gründen dazu entschließen, seine drei Reiter wieder auf sein Ausgangsfeld zurückzuholen. Hat der herausgeforderte Reiter

jedoch den „Goldklumpen“ nicht unter sich, muß der Herausforderer mit seinem einen Reiter zurück zu seiner Ausgangsposition. Dem erfolgreichen Herausforderer werden \$ 50.000 auf der Zähltafel zugeschrieben. Hat ein Spieler seinen „Goldklumpen“ auf die Bank gebracht, ist die erste Runde beendet. Die Gewinnpunkte werden auf der Zähltafel durch Verschieben des Zählsteins vermerkt. Ein auf die Bank gebrachter „Goldklumpen“ zählt \$ 50.000 und ein bei der Herausforderung erworbener „Goldklumpen“ ebenfalls. Jede folgende Runde wird genau wie die erste Runde gespielt. Der Spieler, der als erster eine im voraus verabredete Geldsumme erreicht hat, beendet das Spiel als Sieger.

Party game for 2, 3 or 4 players

Contents:

- 1 board
- 4x3 riders of 4 different colors
- 4 yellow balls, the so-called „gold nuggets“
- 2 dice
- 1 counting board and 4 pieces

Idea of the game:

Each player tries with the aid of his 3 riders to get a gold nugget silently and secretly past the opponents to his bank and safety. At the same time, each player attempts to hold his opponents back and snatch their „gold nuggets“ away from them. The round is won by the player who is first to get his gold to the bank.