

La Fièvre de l'Or



ASMODEE
editions

Principe du jeu

Les joueurs sont des aventuriers prenant part à la ruée vers l'or. Chacun cherche à acquérir les meilleures concessions lors des ventes aux enchères et espère ensuite que la chance – les dés – sera avec lui et qu'il y trouvera de l'or. À la fin de la partie, le joueur le plus riche est vainqueur.

Matériel



45 cartes Concession

Dé de production



Gain



15 cartes Événement

5 cartes Maire



10 cartes Saloon



2 dés

Des pièces en plastique d'une valeur de 1, 5 et 10 onces d'or.



Mise en place

Chaque joueur débute la partie avec 10 onces d'or. La banque fait la monnaie en cours de partie si nécessaire.

Toutes les cartes Concession et Événement sont mélangées et placées en une pile, face cachée, au centre de la table – c'est la pioche.

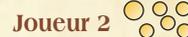
Note : à trois joueurs, on peut enlever 15 cartes, au hasard et sans les regarder, pour une partie plus rapide.

Les deux dés, l'argent de la banque, les cartes Saloon et Maire sont également placés sur la table, près de la pioche.

Le premier tour peut alors commencer.

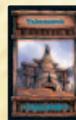


Joueur 1



Joueur 2

Maires Saloons



Banque



Pioche



Joueur 3

Joueur 4



Un tour de jeu

Le premier joueur du premier tour est déterminé aléatoirement. Aux tours suivants, le premier joueur sera le vainqueur de l'enchère du tour précédent.

Piocher des cartes

On pioche autant de cartes qu'il y a de joueurs. Ces cartes sont placées côte à côte, face visible, au centre de la table. Ce sont les cartes mises en vente ce tour-ci.

Note: au premier tour de jeu, toutes les cartes révélées doivent être des concessions. Si d'autres cartes sont piochées, remettez-les dans la pioche et remplacez-les par les premières concessions de la pioche, puis mélangez la pioche.

Enchères

Le premier joueur commence les enchères. Il peut passer ou miser une ou plusieurs onces d'or. Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut, soit passer, soit surenchérir. Un joueur qui a passé ne peut pas revenir dans l'enchère lorsque revient son tour. Les enchères se poursuivent jusqu'à ce que tous les joueurs, sauf un, aient passé.

Note: si tous les joueurs passent, le premier joueur est considéré comme le vainqueur de l'enchère.

Paiement

Parties à 4 ou 5 joueurs : le meilleur enchérisseur paie la totalité du prix à son voisin de **droite**, qui en garde la moitié, arrondie si nécessaire à l'unité supérieure, et passe le reste à **son** voisin de droite, qui de nouveau conserve la moitié, arrondie à l'unité supérieure, de ce qu'il a reçu et passe le reste à son voisin de droite, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus rien à passer à son voisin de droite.

Note : le meilleur enchérisseur ne doit jamais recevoir une partie de ce qu'il a payé. Par conséquent, si son voisin de gauche reçoit deux onces d'or ou plus, il conserve tout ce qu'il a reçu.

Parties à 3 joueurs : le meilleur enchérisseur paie la totalité du prix à son voisin de **droite**, qui en garde la moitié, arrondie si nécessaire à l'unité supérieure, et passe le reste à **son** voisin de droite, qui de nouveau conserve la moitié, arrondie à l'unité supérieure, de ce qu'il a reçu et verse le reste à la banque.

Choix des cartes

Le meilleur enchérisseur choisit l'une des cartes en vente. Si c'est une concession, il la place, face visible, devant lui. Si c'est un événement, il en applique l'effet.



La plupart des cartes Événement ont un effet immédiat et sont ensuite retirées du jeu. Certaines (Nouveau filon, Saloon, Girls, Gouverneur) sont placées avec les concessions du joueur et ont un effet permanent tant qu'elles sont en jeu. D'autres (Mustang et Télégraphe) sont conservées par le joueur pour être utilisées plus tard dans la partie.

Il peut arriver qu'un joueur soit amené à choisir un événement qu'il ne peut utiliser – le Gouverneur s'il n'a pas de Maire, les Girls s'il n'a pas de Saloon. Dans ce cas, il conserve la carte devant lui, mais elle ne prendra effet que si, dans la suite de la partie, il devient maire ou acquiert un saloon.

C'est ensuite au tour du joueur à la **gauche** du meilleur enchérisseur de choisir l'une des cartes restantes, et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les joueurs aient pris une carte.

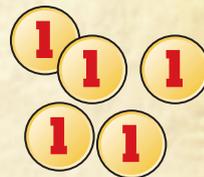
Si un joueur prend une concession dans une ville dont un autre joueur est maire, il doit payer au maire autant d'onces d'or que le maire a de concessions dans cette ville.

De l'or !

Le premier joueur lance les deux dés pour déterminer dans quelles concessions de l'or a été trouvé.

Toutes les concessions dont le dé de production est égal à la somme des deux dés rapportent à leur propriétaire autant d'onces d'or que de pépites d'or dessinées sur la carte.

On passe alors au tour suivant.



Maires

Chaque joueur doit garder ses concessions devant lui, faces visibles, bien en vue des autres joueurs.

Le premier joueur à avoir deux concessions dans la même ville devient le maire de cette ville, et prend la carte Maire de la couleur correspondante.

Désormais, chaque fois qu'un joueur prendra, parmi les cartes en vente, une concession dans une ville dont un autre joueur est le maire, il devra payer au maire autant d'onces d'or que le maire a de concessions dans cette ville.

À tout moment, si un joueur se retrouve avoir plus de concessions que le maire dans une ville, que ce soit la conséquence de l'achat d'une concession ou d'un événement, il devient le nouveau

maire de la ville et prend la carte Maire à l'ancien maire. Si un joueur devient le nouveau maire grâce à l'achat d'une concession, il doit quand même payer l'ancien maire pour cet achat, qui se fait avant qu'il ne devienne le nouveau maire.

Fin du jeu

La partie se termine à la fin du tour durant lequel la pioche est épuisée. On jette donc les dés une dernière fois, pour trouver de l'or, à la fin du dernier tour.

Chaque joueur calcule son score comme suit :

- 🪛 Nombre d'onces d'or en sa possession
- 🪛 + nombre de pépites d'or dessinées sur ses concessions
- 🪛 + 5 par carte Maire

Le joueur ayant le total le plus élevé est déclaré vainqueur.

« La Fièvre de l'or » n'a pas été trouvé au fond d'une mine !
Il a été créé par Bruno Cathala et Bruno Faidutti, illustré par Kara
et édité par Asmodée Éditions
91 rue Tabuteau, BP 408, 78534 BUC cedex.

Imprimé en Belgique
par Carta Mundi

www.asmodee.com



8