Phil Walker-Harding

Silver & Gold

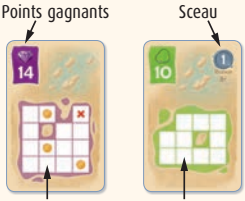
100 CROIX - 1000 TRÉSORS !

Joueurs: 2 à 4 joueurs **Âges:** dès 8 ans **Durée:** env. 20 min.

Matériel

47 cartes trésor

Il existe 12 cartes de chaque couleur (violet, orange, vert, gris ; seulement 11 en gris). Les cases des cartes trésor sont cochées au cours du jeu. Une carte trésor **dont toutes les cases sont cochées** rapporte autant de points gagnants qu'indiqué en haut à gauche. Sur certaines cartes se trouve un sceau en haut à droite, grâce auquel il est possible de marquer des points gagnants supplémentaires (bonus).



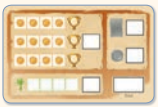
8 cartes expédition (6 motifs différents)

Les cartes expédition définissent combien de cases doivent être cochées et dans quel ordre. Il y a toujours **une** carte expédition face visible qui s'applique à **tous** les joueurs. Un tour complet prend fin dès que sept cartes expédition sur huit ont été révélées.



Exactement 3 cases doivent être cochées en ligne droite.

4 cartes valorisation



1 carte tour



Après chaque tour joué, l'une des quatre cartes tour est barrée.

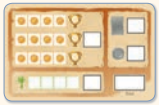
Ce motif apparaît sur les 8 cartes expédition.

4 stylos



Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit un **stylo** et une **carte valorisation** qu'il pose face visible devant lui. Les **47 cartes trésor** sont mélangées. Chaque joueur reçoit **4 cartes trésor** et choisit les **deux qu'il préfère** puis les pose face visible devant lui l'une à côté de l'autre. Chaque joueur redonne les deux cartes trésor restantes.



carte de pointage





Sarah a reçu quatre cartes trésor et choisit les deux avec lesquelles elle veut jouer.

La carte tour est placée face visible au centre de la table. À présent, toutes les cartes trésor restantes sont mélangées et placées au centre de la table face cachée pour former une pile. Les **quatre premières cartes trésor** de la pile sont révélées et placées **face visible** à côté. **Remarque :** au cours du jeu, les cartes sont retournées quatre par quatre face visible.

Les 8 cartes expédition sont également mélangées et placées face cachée pour former une pile à côté des cartes face visible. Pour finir, un joueur quelconque est choisi pour commencer. **Remarque :** le joueur qui commence change au cours du jeu respectivement après l'action 3 dans le sens des aiguilles d'une montre.



Carte tour



Pile de cartes trésor



4 cartes trésor face visible



Pile de cartes expédition

Déroulement du jeu

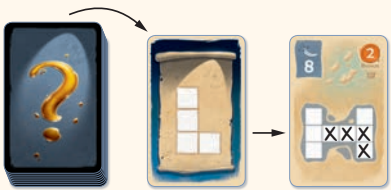
Vue d'ensemble : Il y a toujours **une** carte expédition face visible. Cette carte s'applique à tous les joueurs : c'est en fonction de cette carte que chacun coche des cases sur l'une de ses deux cartes trésor. 7 des 8 cartes expédition sont révélées ; il reste une carte qui n'est pas utilisée. C'est ainsi que se termine le tour. 4 tours complets sont joués de cette manière. Pour finir, chaque joueur calcule ses points gagnants après le 4ème tour.

Les **3 actions** suivantes sont effectuées l'une après l'autre à chaque fois :

1ère action : révéler une carte expédition
Le joueur qui commence retourne **la première carte de la pile de cartes expédition** et la place à côté face visible pour que tout le monde la voit bien.

2ème action : cocher des cases
Tous les joueurs cochent des cases sur l'**une** de ses deux cartes trésor au choix, en fonction du motif de la carte expédition révélée. Le motif peut être tourné de 90° ou 180° ou bien symétrique, mais ne doit pas être, à part ça, complètement modifié et parfaitement conservé. **Chaque** case de carte trésor ne doit être cochée qu'une seule fois par le joueur, mais jamais plusieurs.

Attention, très important : Si un joueur ne **peut pas ou ne veut pas** utiliser le motif de la carte expédition révélée, il coche **à la place** exactement une seule case quelconque sur l'une de ses deux cartes trésor au choix. Il est **interdit** de ne cocher aucune case lors d'un tour.



Linus coche la forme en L sur sa carte trésor (tournée à 90° et symétrique).

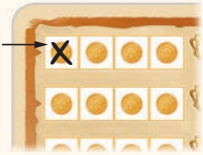
Remarque : pendant un tour, toutes les cartes expédition révélées sont empilées les unes sur les autres. Il est interdit de regarder dans la pile quelles cartes expédition ont déjà été révélées.



Si un joueur coche une case avec une **croix**, il doit immédiatement cocher une autre case à n'importe quel endroit sur l'une de ses deux cartes trésor au choix. S'il s'agit à nouveau d'une croix, il coche encore n'importe quelle autre case libre, etc.



Si un joueur coche une case avec une **pièce**, il fait une croix dans la prochaine case libre de sa carte valorisation, en commençant par la case tout à gauche de la première ligne. Les cases de la carte valorisation sont cochées de gauche à droite. Si la première ligne est pleine, il faut passer à la deuxième ligne en commençant à nouveau par la gauche. Si les 12 cases des trois lignes sont remplies, le maximum est atteint. D'autres pièces cochées n'apportent plus rien au joueur et sont perdues.

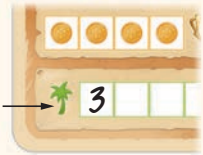


Important : si une ligne de pièces est remplie par 4 croix, le joueur reçoit des points gagnants (coupe). Ces points gagnants sont attribués pendant l'action 3.



Si un joueur coche une case avec un **palmier**, il reçoit **immédiatement** des points gagnants. À savoir, un point gagnant pour le palmier coché et un point gagnant pour chaque palmier visible sur les **cartes révélées** à ce moment du jeu (l'autre carte trésor du joueur n'est pas prise en compte ici).

Tim coche un palmier sur l'une de ses deux cartes trésor. Cela lui rapporte déjà un point. Deux palmiers sont visibles sur les quatre cartes révélées, ce qui lui rapporte encore deux points. Tim reporte trois points gagnants dans la case valorisation des palmiers.



Attention : chaque joueur peut se voir attribuer des palmiers quatre fois au total sur sa carte valorisation, d'autres palmiers cochés ne lui rapportent plus de points.

3ème action : ligne de pièces ou carte trésor complète !

Chaque joueur qui a entièrement rempli l'une de ses trois lignes de pièces ou l'une de ses cartes trésor (ou même les deux) pendant l'action 2 le dit maintenant **haut et fort**.

Puis c'est au tour des joueurs l'un après l'autre, en commençant par celui qui a joué en premier et ensuite **dans le sens des aiguilles d'une montre**, de traiter comme suit leurs lignes de pièces complètes et leurs cartes trésor entièrement remplies.
Remarque : les points coupe pour une ligne de pièces complète sont ensuite attribués lorsqu'un joueur est sur la ligne.



Si un joueur a coché les quatre cases pièce d'une ligne sur sa carte valorisation, il barre la coupe qui affiche le chiffre actuellement le plus élevé sur la carte tour. Ensuite il reporte ce chiffre sous forme de points gagnants dans la coupe de la ligne de pièces remplie de sa carte valorisation. Si les 6 coupes de la carte tour générale sont barrées, il n'y a plus de points coupe.

Linus est le premier à obtenir une ligne de pièces remplie. Il barre la coupe avec le chiffre 6 sur la carte tour et inscrit 6 points. Le prochain joueur qui obtient une ligne de pièces remplie reçoit 5 points (s'il est sur la ligne), etc.



Si un joueur a **rempli une carte trésor complète**, il la met un peu de côté (face visible) ; elle y reste jusqu'à la fin du jeu, visible pour tous les autres joueurs. Pour la remplacer, le joueur prend une nouvelle carte trésor : **soit** l'une des quatre cartes trésor face visible révélées à tous, soit la première carte trésor face cachée de la pile de cartes trésor. Si le joueur a entièrement rempli ses deux cartes trésor, il prend de la même manière deux nouvelles cartes trésor.
Remarque : c'est seulement à la fin de son action que quatre cartes sont à nouveau visibles en révélant autant de cartes que nécessaire dans la pile.





Sarah a entièrement rempli la carte trésor orange. Elle obtient les 12 points gagnants. Elle met de côté la carte trésor et prend une nouvelle carte trésor au centre de la table.

Dans le rare cas où la pile de cartes trésor est utilisée en entier, le jeu continue normalement : les cartes révélées ne peuvent plus être au nombre de quatre et il y a moins de cartes.
Important : après l'action 3, le joueur qui commence est décalé d'une place dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin d'un tour

Dans la variante décrite, **7 des 8 cartes expédition** sont révélées et utilisées par tous les joueurs pour cocher des cases : c'est ainsi que se termine le tour. L'une des cartes expédition n'est donc ni révélée ni utilisée. La case correspondante sur la carte tour générale est barrée. Ensuite, les huit cartes expédition sont mélangées et à nouveau placées face cachée sous forme de pioche.

Fin du jeu

Le jeu prend fin après quatre tours. Les cartes trésor non remplies ne rapportent aucun point gagnant et sont mises de côté. Chaque joueur additionne maintenant les points gagnants obtenus sur sa carte valorisation comme suit :

- Chaque case pièce cochée rapporte un point.
- Chaque coupe rapporte autant de points que le chiffre qui y est inscrit.
- Les chiffres des quatre cases palmiers sont ajoutés.
- Chaque carte trésor entièrement remplie rapporte autant de points qu'indiqué en haut à gauche.
- Les sceaux sur les cartes trésor entièrement remplies rapportent 1 ou 2 points supplémentaires pour chacune de ses propres cartes trésor **de cette couleur** entière ment remplies. Si un joueur a plusieurs sceaux, **tous** ces sceaux sont comptés en conséquence.

Le joueur avec la somme points gagnants la plus élevée a gagné. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes trésor grises entièrement remplies a gagné. S'il devait encore y avoir égalité, c'est le vert qui est décisif, puis l'orange et enfin le violet.





Sarah a entièrement rempli 6 cartes trésor. Elles lui rapportent 64 points. Le sceau gris rapporte à Sarah 1 point par carte trésor grise (= 2 points bonus). Le sceau orange lui rapporte 2 points par carte orange (= 4 points bonus). Neuf cases pièce cochées et les deux coupes rapportent en tout 17 points. Les trois palmiers attribués rapportent 8 points. Au total, Sarah a donc 95 points.

Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH, Forsthausstraße 3-5, D-90768 Fürth-Dambach, www.nsv.de