



GOLD UP

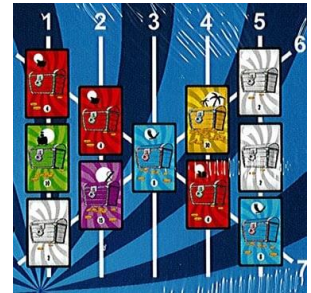
Jeu de stratégie



DUREE	15 minutes
NOMBRE DE JOUEURS	2-10 joueurs
AGE DES JOUEURS	A partir de 7 ans
BUT DU JEU	Vous êtes un pirate dont l'objectif est d'amasser un maximum de coffres remplis de pièces d'or...

MISE EN PLACE

- Séparer les cartes COFFRE et les cartes CLÉS en 2 piles faces cachées.
- Distribuer 5 cartes CLÉS à chaque pirate, chacun les prenant en main.
- Disposer au milieu de la table 5 séries de cartes COFFRE comme dans l'exemple suivant :



DEROULEMENT

Chaque pirate, à son tour, peut effectuer les 4 actions suivantes :

1. Récupérer une série de coffres

Pour cela, il faut utiliser les clés correspondantes aux couleurs des coffres.

Exemple : Pour récupérer la série n°5 (composée de 2 coffres blancs et 2 coffres bleu), il faut jouer 2 clés blanches et 1 clé bleue.

Les clés utilisées sont alors placées sous la pile CLÉS et les coffres gagnés sont disposés les uns à côté des autres devant le pirate faces visibles.

La série de coffres récupérée est remplacée par une nouvelle prise dans la pile COFFRE.

2. Piocher de cartes CLÉS et passer son tour

3. Voler les clés d'un autre pirate

Pour cela, le pirate doit posséder et utiliser la carte VOLEUR DE CLÉS.

Une fois la carte montrée à tout le monde, le pirate désigne un autre pirate et récupère l'ensemble des cartes que celui-ci a en main pour les mettre dans son jeu.

La carte VOLEUR DE CLÉS est placée sous la pile CLÉS.

4. Voler des coffres à un autre pirate

Pour cela, le pirate doit posséder la carte VOLEUR DE COFFRES.

Une fois la carte montrée à tout le monde, le pirate désigne un autre pirate et récupère autant de coffres qu'il le souhaite à condition d'avoir les clés correspondantes.

La carte VOLEUR DE COFFRES et les cartes CLÉS utilisées sont placées sous la pile CLÉS.

Carte JOKER CLÉS : Un pirate qui possède une carte JOKER CLÉS peut l'utiliser à la place de n'importe quelle clé aussi bien pour récupérer un coffre au milieu de la table que pour voler un coffre à un autre pirate.

Fin de la partie : Une partie est terminée dès que la pile COFFRES est vide. Les coffres non récupérés, restant au milieu de la table, ne sont pas joués.

Score : Les pirates comptent le nombre de pièces d'or contenues dans les coffres disposés devant eux. Plus un coffre est rare, plus il contient de pièces d'or. Le nombre de pièces d'or est indiqué sur chaque carte COFFRE. Le pirate gagnant est celui qui a le plus de pièce d'or.

BONNE PARTIE !

CONTENU DE LA BOITE



- 48 cartes **COFFRE** dont :

- 16 coffres blancs
- 11 coffres rouges
- 8 coffres bleus
- 7 coffres verts
- 4 coffres violets
- 2 coffres jaunes



- 62 cartes **CLÉ** dont :

- 16 clés blanches
- 11 clés rouges
- 8 clés bleues
- 7 clés vertes
- 4 clés violettes.
- 2 clés jaunes
- 4 cartes **JOKER CLÉS**
- 4 cartes **VOLEUR DE CLÉS**
- 6 cartes **VOLEUR DE COFFRES**

