

# Or etc.

Franck Genet

28 juin 2011

## Introduction

Il est bien connu que les Nains aiment l'or, comme le prouve si bien le tube "or or or" qui fait un carton chez eux. Vous incarnez dans ce jeu un chef nain qui va prouver la valeur de son clan en creusant le plus de filons d'or possible en un temps donné.

Age :10+

Nombre de Joueurs :4-6 (?)

Durée d'une partie :?

## Matériel

- N cartes Filon
- M cartes Accident
- 6 cartes Outil
- 6 cartes Entrée de la mine
- 35 dés à six faces

**Cartes Filon :** Les cartes Filon ont une image de filon avec une entrée et un nombre variable de sorties, une combinaison de dés - qu'il faut obtenir pour pouvoir poser la carte - à gauche et une valeur en bas a droite.

## Installation

Mélangez toutes les cartes Filon et Accident et faites en un tas face cachée au milieu de la table de jeu. Chaque joueur prend une carte Entrée de la mine et la place devant soi, l'ouverture vers le centre de la table. Chaque joueur prend enfin 5 dés. Le premier joueur est le plus petit, et le tour de table se fait ensuite dans le sens horaire.

## Achat des Outils

La première phase du jeu consiste en l'achat aux enchères d'Outils qui vont vous permettre d'effectuer un meilleur travail. Chaque joueur dispose de 7 points de Prestige (PPs) qu'il va utiliser pour miser. Les Outils sont mis aux enchères par ordre de valeur décroissante. La valeur de mise aux enchères d'un Outil est sa valeur. Chaque joueur à son tour peut déclarer une valeur d'enchère supérieure d'au moins 1 à la précédente ou se retirer de l'enchère en cours. Un joueur qui se retire d'une enchère ne peut y revenir par la suite. Lorsqu'un seul joueur reste présent pour une enchère, il prend la carte Outil devant lui en mémorisant bien le nombre de PPs restant après son achat ; il ne pourra plus participer aux enchères pour les autres Outils. Si un outil n'est pas acheté (tous les joueurs se retirent de l'enchère), il est remis sous le tas de cartes Outil et sera remis aux enchères plus tard - au final, chaque joueur doit avoir un et un seul Outil.

## Creusage des filons

### Déterminer la taille des mains des joueurs

Pour la suite du concours, la partie creuse proprement dite, chaque joueur ne peut emmener avec lui qu'un nombre de Nains de son clan limité, se traduisant par une main (nombre de cartes en main à chaque tour) limitée : chaque joueur pioche un nombre de cartes égal au nombre de PPs lui restant à la fin de la phase d'achat des Outils, avec un maximum de 5 (si il reste 6 ou 7 PPs à un joueur, il n'aura qu'une main de 5). Chaque joueur pioche autant de cartes filon que sa main. Si un joueur pioche une carte Accident à ce moment, il la remet dans la pioche en remélangeant avant d'en piocher une en remplacement.

*exemple* : Marc à acheté la Pioche de Mithril pour 5 points de prestige. Il n'aura donc qu'une main de 2 cartes.

### Préparation des bières

Il est bien connu aussi que la bière est l'aliment principal des Nains. Lors de ce concours, ils pourront en consommer pour s'aider : le premier joueur lance autant de dés que le nombre de joueurs moins 1, et les places (sans changer leur résultat) au centre, près de la pioche.

### Creusage

Chaque tour, les joueurs regardent combien ils ont de sorties de filon disponibles dans leur *dernière rangée de cartes filon uniquement*, et peuvent effectuer autant de lancer de dés. Chaque lancer de dés simultané de tous les joueurs concernés (ceux ayant au moins autant de sorties de filon que le numéro de lancer) forme une phase.

Lors d'une phase, les joueurs effectuent un lancer de dé puis peuvent échanger des dés entre eux (seulement entre joueurs ayant fait un lancer de dé cette phase) ou avec les dés au centre (ils vont boire une bière pour se ressourcer) - aucun dé n'est relancé lors d'une phase.

- Lors d'un échange entre deux joueurs, le joueur qui demande le dé à l'autre (celui qui déclanche l'échange) est le demandeur ; si le demandeur donne un dé de valeur plus petite que celui qu'il obtient, alors il doit donner une carte de valeur au moins égale à la différence entre les dés à l'autre joueur ; sinon, faites simplement l'échange de dés.
- Lors d'un échange avec les dés centraux, si le joueur prend un dé de valeur plus grande que celui qu'il remet au centre en échange, il doit défausser une carte filon de sa main de valeur strictement égale à la différence de valeur. Si le dé qu'il prend est de valeur plus petite que celui qu'il remet, il n'a rien d'autre à faire.

**Attention :** Si plusieurs joueurs veulent le même dé central, il doivent l'acheter aux enchères cachées : chaque joueur mise de façon cachée une carte Filon de sa main, puis tous révèlent en même temps ; le joueur ayant misé la plus grande valeur remporte l'enchère et peut prendre le dé *en respectant les conditions d'échange décrites ci-dessus* ; il défausse la carte Filon misée. les autres joueurs reprennent la carte Filon misée dans leur main, mais ne peuvent bien sûr pas prendre le dé.

Il est donc évident qu'avoir plus de sorties de filon permet de lancer plus de fois les dés, et donc d'augmenter ses chances de poser des cartes de sa main, mais le joueur ayant plus de sorties que tous les autres ne pourra pas faire d'échange de dés avec d'autres joueurs lors de ses derniers lancés.

Lorsqu'un joueur obtient - après autant d'échanges que possible ou voulu, dans l'ordre voulu - une combinaison correspondant à l'une des cartes de sa main, il peut la mettre en jeu sur n'importe quelle sortie de sa *dernière rangée de cartes Filon*. **Attention :** une seule carte peut être posée par lancer de dés (si par exemple vous obtenez avec le même lancer deux paires correspondantes à deux

cartes de vos mains, vous ne pourrez en poser qu'une seule).

Lorsqu'il y a eu autant de phases que le plus grand nombre de sorties disponibles parmi les joueurs (en d'autres termes, lorsque tous les joueurs ont effectué tous leurs jets de dés), le tour est terminé.

## Accidents et combinaisons spéciales

Lors d'un jet de dés, si un joueur obtient une quite de 6 en jet naturel (sans modification après lancé), il peut alors poser n'importe quelle carte de sa main.

Un joueur qui obtient une quite de 1 en jet naturel (sans modification après lancé) brise son Outil : il le retire du jeu.

A partir du 4<sup>ème</sup> tour, certaines combinaisons peuvent déclencher la fin de partie - quinte de 2 à 5, carré ou brelan de 1 à 6 : reportez vous en section "fin de partie".

Lorsqu'un joueur pioche une carte Accident, il la place à côté de la pioche, et la prochaine fois qu'un joueur tire la combinaison marquée dessus en jet naturel (sans modification après lancé), il applique l'effet de cette carte avant de la retirer du jeu. Si la carte piochée est similaire à une déjà en jeu, défaussez-la.

De nombreux accidents bouchent, temporairement ou définitivement, une sortie de galerie au joueur qui déclenche l'accident. Si un joueur se retrouve avec toutes ses sorties de galerie bouchées, il met l'ensemble du paquet (en laissant les cartes face visible ou cachée telles qu'elles sont) de côté - il comptera lors du décompte des points à la fin - et repart de zéro : il ne garde en jeu que son entrée de galerie.

## Fin de tour

Chaque joueur peut garder ou défausser autant de cartes qu'il veut parmi celles lui restant en main, puis reconstitue sa main à son maximum. Le tour suivant commence ensuite.

Si au moment de compléter la main d'un joueur la pioche est vide, alors la partie est *instantanément* terminée. Reportez-vous en section Fin de partie ci-dessous.

## Fin de partie

A partir du 4<sup>ème</sup> tour, si un joueur obtient une quinte de 2, 3, 4 ou 5 sur un jet naturel, la partie s'arrête instantanément ; à partir du 5<sup>ème</sup> tour, la partie s'arrête aussi sur un carré (de n'importe quelle valeur) en jet naturel ; à partir du 6<sup>ème</sup> tour, la partie s'arrête aussi sur un brelan (de n'importe quelle valeur) en jet naturel.

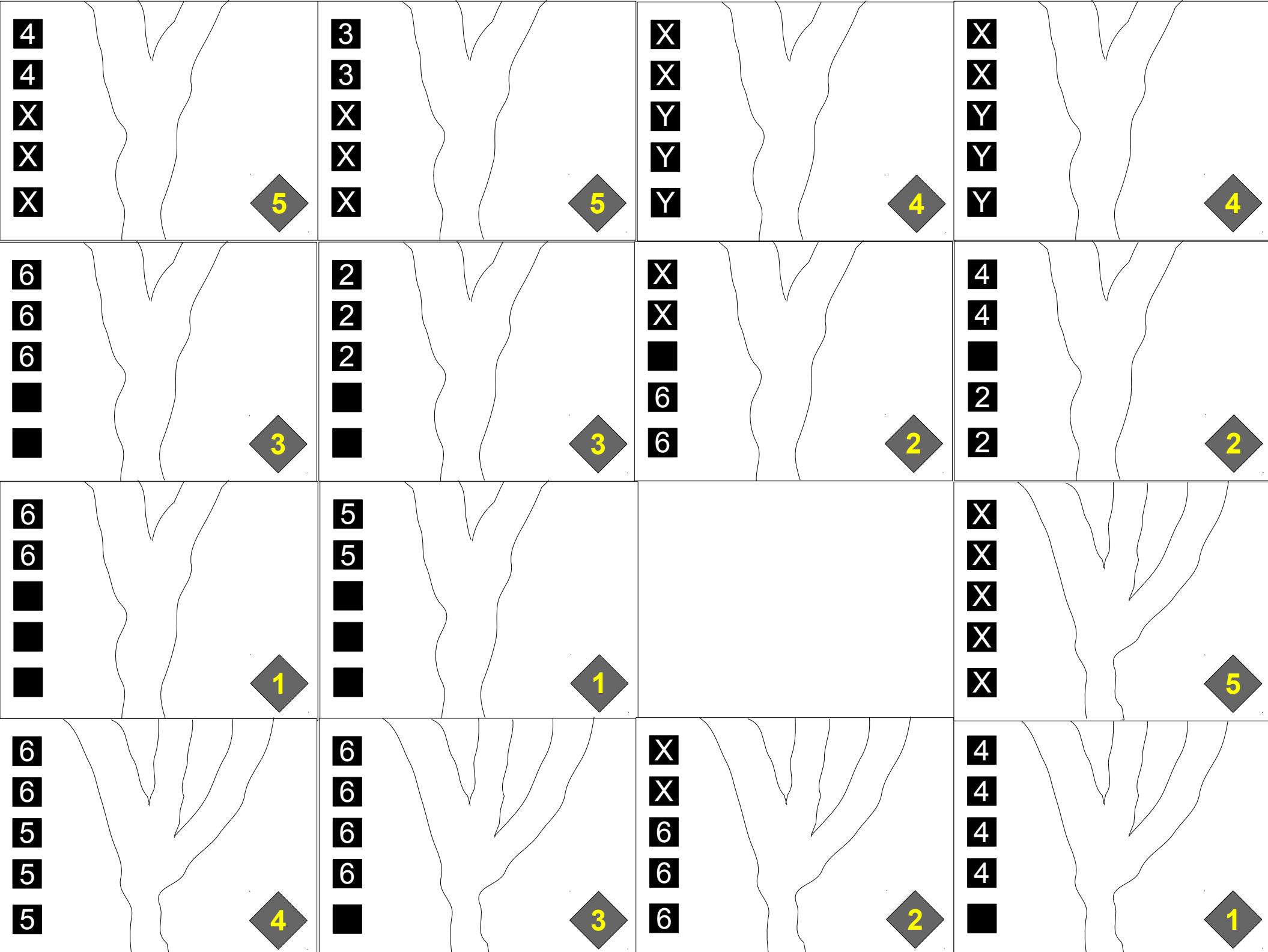
Si la pioche se termine, la partie s'arrête instantanément lorsque la dernière carte est piochée.

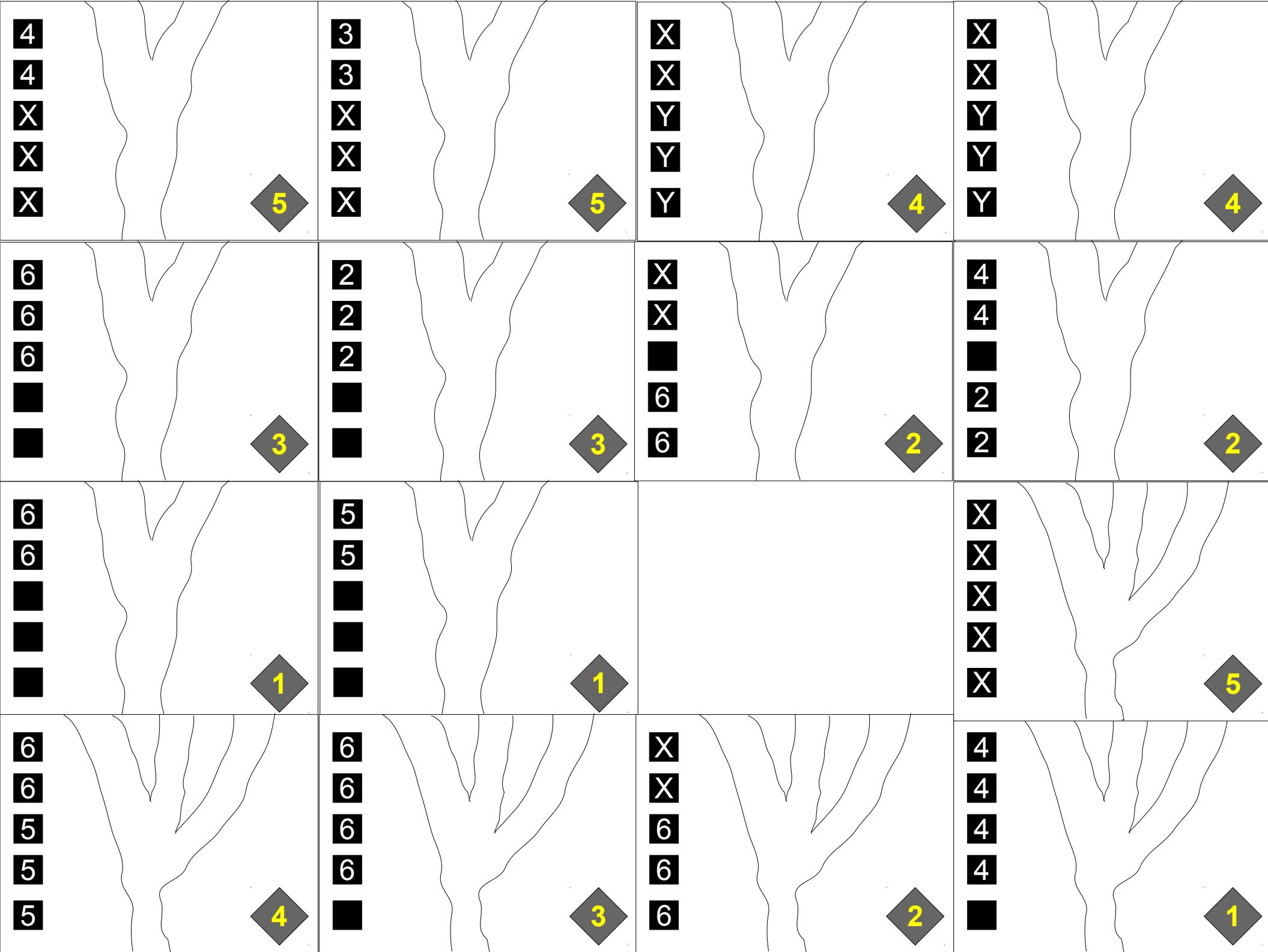
Chaque joueur fait alors la somme des valeurs des cartes Filons qu'il a pu poser, y compris dans d'éventuels tas mis de côté suite à des Accidents. **Attention :** les cartes retournées (faces cachées) ne comptent pas. Le joueur avec le plus grand total gagne la partie, il est le meilleur creuseur Nain du concours !

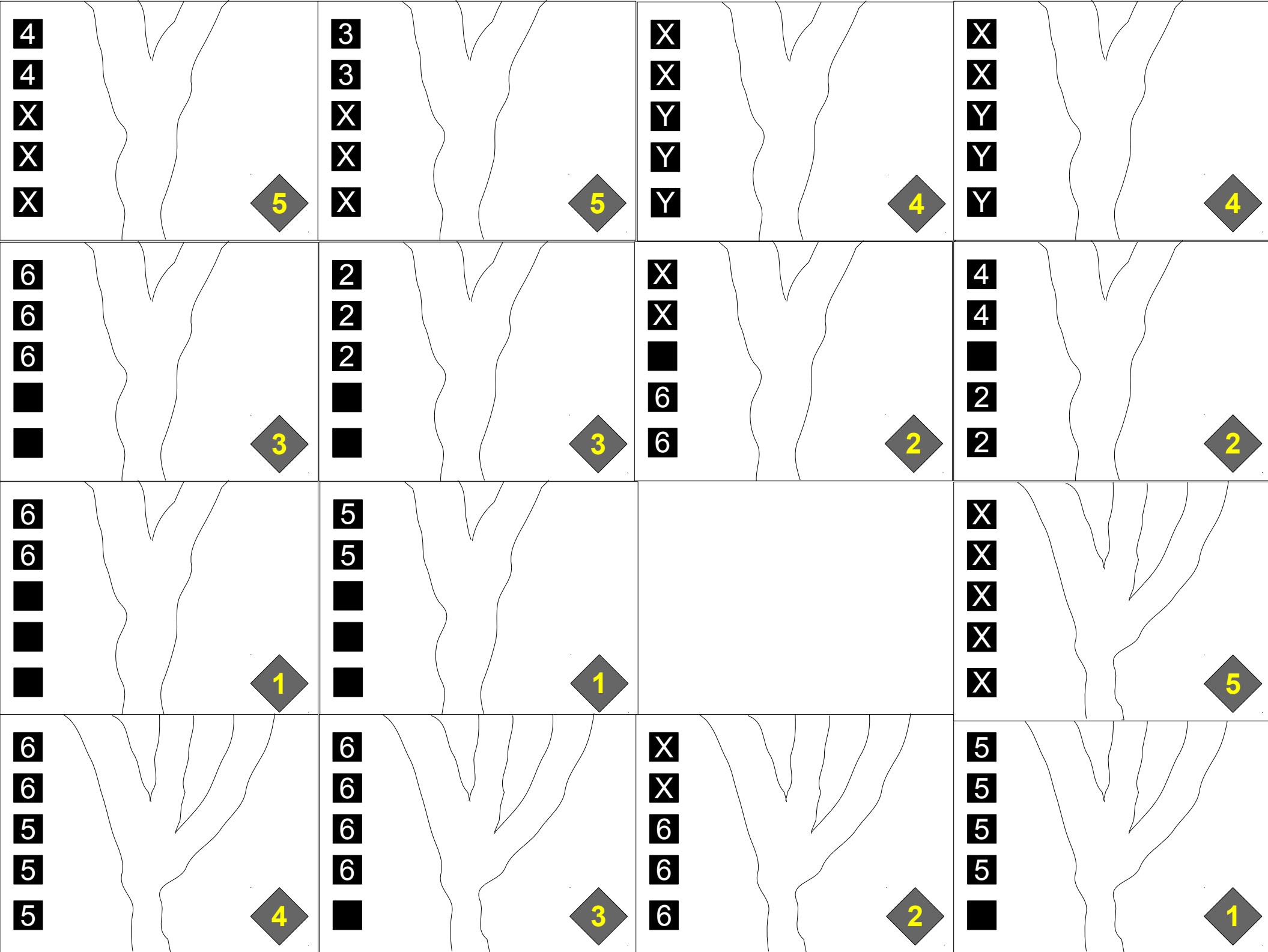
X	X	1	X
X	Y	1	X
Y	Y	1	X
Y	Y	1	X
	5		4
4	6	1	X
4	6	1	X
4	█	1	X
█	5	█	█
█	5	█	█
	4		3
4	6	1	X
4	6	1	X
4	█	1	X
█	5	█	█
█	5	█	█
	4		3
X	X	X	X
X	█	X	X
█	2	█	█
6	2	Y	Y
6	2	Y	Y
	3		2
3	2	X	X
3	2	X	X
█	2	█	█
█	2	█	█
	3		2
3	2	X	X
3	2	X	X
█	2	█	█
█	2	█	█
	1		1
3	2	X	X
3	2	X	X
█	2	█	█
█	2	█	█
	1		1











<b>1</b>	<b>Accident !</b>	<b>1</b>	<b>Accident !</b>	<b>1</b>	<b>Accident !</b>	<b>2</b>	<b>Accident !</b>
<b>1</b>	Retournez la carte de plus <i>haute</i> valeur de votre dernière rangée: elle est hors jeu et bloque la sortie de la carte précédente. En cas d'égalité de valeur, retournez la carte avec le plus <i>grand</i> nombre de sorties.	<b>1</b>	Retournez la carte de plus <i>haute</i> valeur de votre dernière rangée: elle est hors jeu et bloque la sortie de la carte précédente. En cas d'égalité de valeur, retournez la carte avec le plus <i>petit</i> nombre de sorties.	<b>2</b>	Choisissez une sortie disponible de votre dernière rangée: elle s'effondre, et n'est plus disponible pour le jeu (mais la carte comptera quand même pour le décompte final des points).	<b>3</b>	Un effondrement manque emprisonner l'un de vos Nains qui s'en sort de justesse: lors du <i>prochain</i> tour, vous aurez droit à un lancer de dés de <i>moins</i> que votre nombre de sorties disponibles.
<b>1</b>		<b>2</b>		<b>3</b>		<b>4</b>	
<b>2</b>		<b>2</b>		<b>4</b>		<b>5</b>	
<b>1</b>	<b>Accident !</b>	<b>1</b>	<b>Accident !</b>	<b>1</b>	<b>Accident !</b>	<b>2</b>	<b>Accident !</b>
<b>1</b>	Retournez la carte de plus <i>haute</i> valeur de votre dernière rangée: elle est hors jeu et bloque la sortie de la carte précédente. En cas d'égalité de valeur, retournez la carte avec le plus <i>grand</i> nombre de sorties.	<b>1</b>	Retournez la carte de plus <i>haute</i> valeur de votre dernière rangée: elle est hors jeu et bloque la sortie de la carte précédente. En cas d'égalité de valeur, retournez la carte avec le plus <i>petit</i> nombre de sorties.	<b>2</b>	Choisissez une sortie disponible de votre dernière rangée: elle s'effondre, et n'est plus disponible pour le jeu (mais la carte comptera quand même pour le décompte final des points).	<b>3</b>	Un effondrement manque emprisonner l'un de vos Nains qui s'en sort de justesse: lors du <i>prochain</i> tour, vous aurez droit à un lancer de dés de <i>moins</i> que votre nombre de sorties disponibles.
<b>1</b>		<b>2</b>		<b>3</b>		<b>4</b>	
<b>2</b>		<b>2</b>		<b>4</b>		<b>5</b>	
<b>1</b>	<b>Accident !</b>	<b>1</b>	<b>Accident !</b>	<b>1</b>	<b>Accident !</b>	<b>2</b>	<b>Accident !</b>
<b>1</b>	Retournez la carte de plus <i>haute</i> valeur de votre dernière rangée: elle est hors jeu et bloque la sortie de la carte précédente. En cas d'égalité de valeur, retournez la carte avec le plus <i>grand</i> nombre de sorties.	<b>1</b>	Retournez la carte de plus <i>haute</i> valeur de votre dernière rangée: elle est hors jeu et bloque la sortie de la carte précédente. En cas d'égalité de valeur, retournez la carte avec le plus <i>petit</i> nombre de sorties.	<b>2</b>	Choisissez une sortie disponible de votre dernière rangée: elle s'effondre, et n'est plus disponible pour le jeu (mais la carte comptera quand même pour le décompte final des points).	<b>3</b>	Un effondrement manque emprisonner l'un de vos Nains qui s'en sort de justesse: lors du <i>prochain</i> tour, vous aurez droit à un lancer de dés de <i>moins</i> que votre nombre de sorties disponibles.
<b>1</b>		<b>2</b>		<b>3</b>		<b>4</b>	
<b>2</b>		<b>2</b>		<b>4</b>		<b>5</b>	
<b>1</b>		<b>2</b>		<b>5</b>		<b>6</b>	

## Pioche de mithril

Une fois par **phase** vous pouvez **relancer tout ou partie de vos dés**, avant ou après éventuels échanges.

3

## Wagonnet allégé

Vous pouvez effectuer **une phase de lancer supplémentaire** à chaque tour.

3

## Chope incassable

Une fois par **phase** vous pouvez **échanger un dé contre un dé central gratuitement**, et si vous êtes en concurrence avec un autre joueur pour le choix de ce dé vous avez alors précédence.

2

## Pelle renforcée

Une fois par **tour** vous pouvez **relancer tout ou partie de vos dés**, avant ou après éventuels échanges.

1

## Casque d'acier

Lorsque vous tirez une **combinaison** déclenchant un **Accident**, vous pouvez l'ignorer en **défaussant cet Outil**.

0

## Masse en fonte

Vous pouvez **relancer un dé par phase**. Par contre, la première fois que vous faites un **jet déclenchant un Accident**, la Masse se brise : **défaussez cette carte**.

0