

Silver & Gold

Phil Walker-Harding

DES PISTES À SUIVRE, DES ÎLES À EXPLORER,
DES MILLIERS DE TRÉSORS À DÉCOUVRIR

Joueurs: 2 à 4

Âge: dès 8 ans

Durée: env. 20 min.

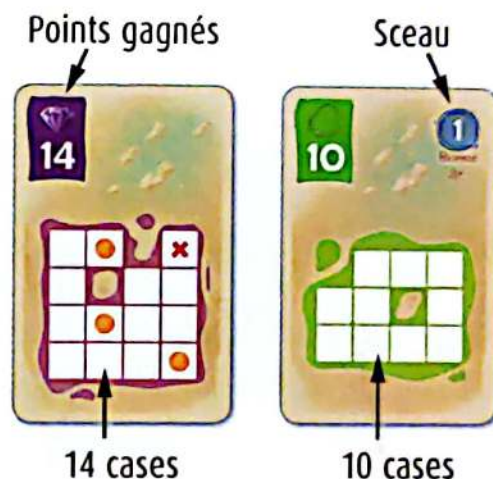


à découvrir sur
oya.fr/silver&gold



Matériel

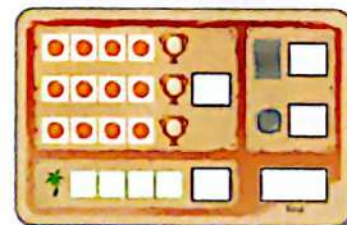
47 cartes Île, 12 violettes, oranges, vertes et 11 grises.
Le nombre de points à gagner (en haut à gauche)
correspond au nombre de cases sur l'île. Parfois un
sceau en haut à droite pourra rapporter un bonus.



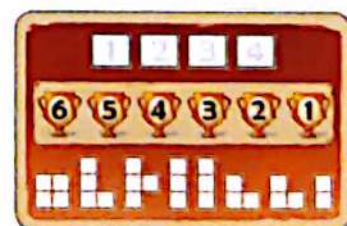
8 cartes Piste indiquant les cases qu'il faudra cocher.



4 cartes Trésor indiquant l'or gagné par chaque joueur.



1 carte Compteur.



4 feutres effaçables.



Préparation

Chaque joueur reçoit une carte Trésor qu'il expose devant lui et un feutre.

Chaque joueur reçoit 4 cartes Île au hasard, expose devant lui les deux de son choix et rend les deux autres.

Les Îles non choisies sont mélangées avec le reste des cartes Île pour former une pioche face cachée.

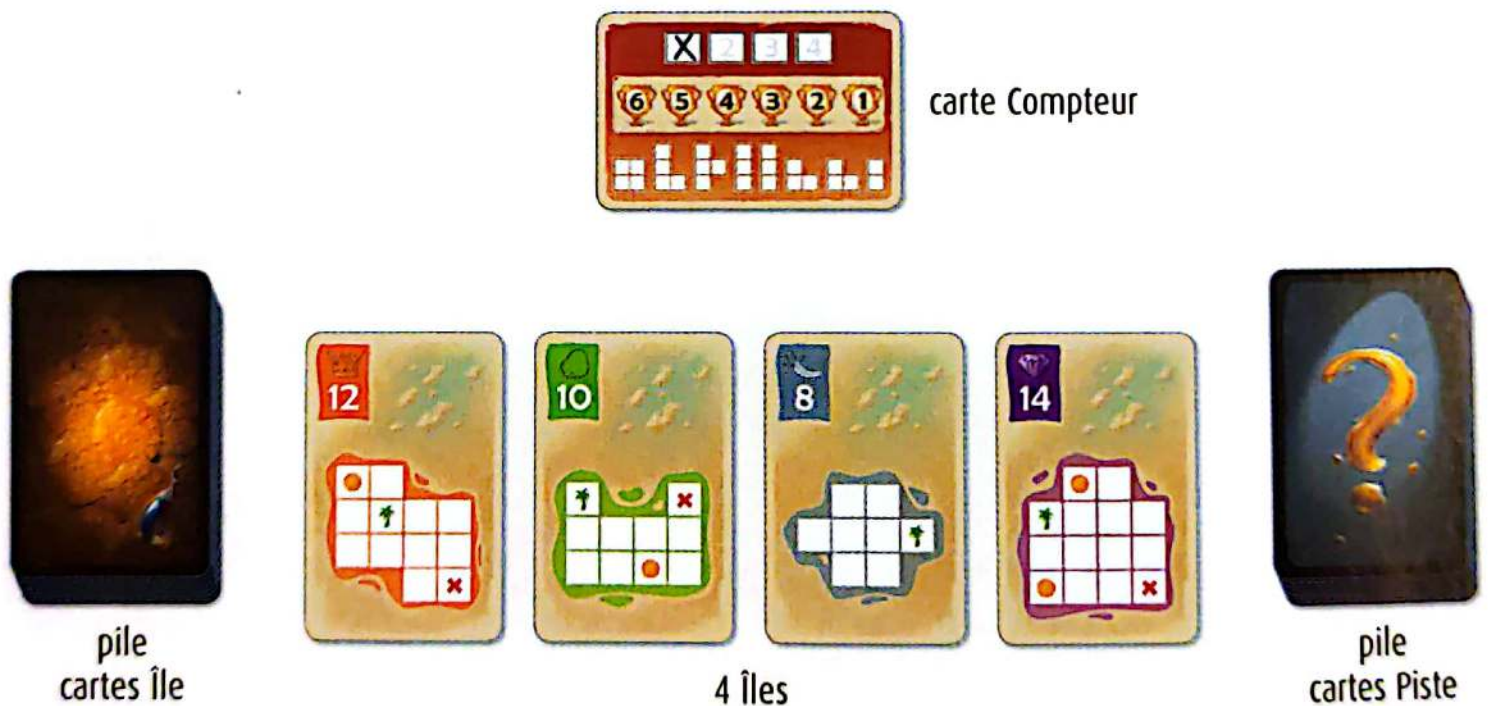
Les 4 premières cartes de cette pioche sont exposées face visible près de celle-ci.

La carte Compteur est posée au dessus des 4 Îles exposées.

L'Oya (le joueur qui commence) est le joueur avec le plus de pièces sur lui.

La partie se joue en 4 Expéditions.

Pour commencer une Expédition, l'Oya barre une case de la carte Compteur et mélange les 8 cartes Piste pour en former une pioche face cachée devant lui.

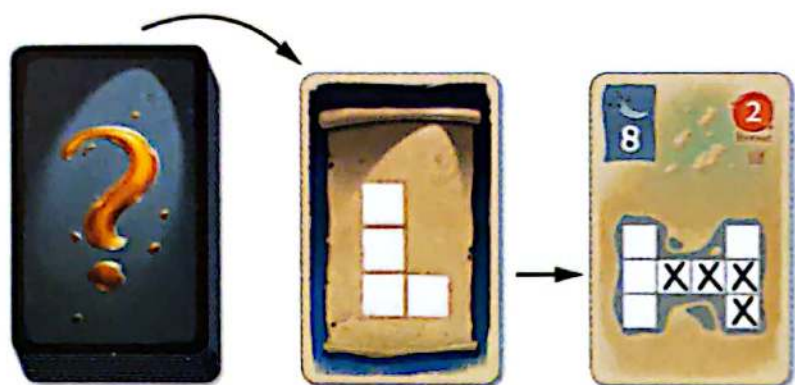


Déroulement d'une Expédition

Une Expédition se déroule en 7 tours. Pour commencer un tour, l'Oya révèle une carte Piste. Puis chaque joueur, en simultané, doit cocher les cases de la carte Piste sur une des deux Îles présentes devant lui.

Le motif de la carte Piste peut être tourné de 90 ou 180 degrés et/ou en symétrie. Mais quoi qu'il arrive, il doit être coché entièrement.

Si un joueur ne veut pas ou ne peut pas cocher le motif de la carte Piste, il doit cocher, à la place, une seule case d'une de ses deux îles.



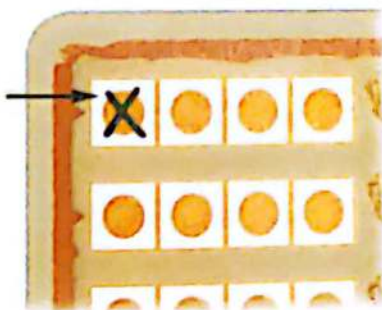
La Piste « L » est cochée sur cette île en la faisant tourner de 90 degrés et en symétrie.



Si un joueur coche une case avec une croix, il doit immédiatement cocher une case supplémentaire d'une de ses 2 îles. S'il coche ainsi une autre croix, il recommence...

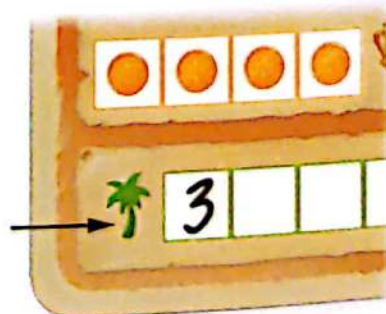


Si un joueur coche une case avec une pièce, il barre une pièce de sa carte Trésor (en commençant par celle en haut à gauche et en remplissant ligne après ligne). Si les 3 lignes sont barrées, les pièces cochées en plus ne rapportent rien.



Si un joueur coche une case avec un palmier, il gagne un point pour ce palmier coché plus un point pour chaque palmier présent sur les quatre îles exposées au centre de la table. Ce total est noté sur une case Palmier de sa carte Trésor.

Lina a coché un palmier, deux palmiers sont présents sur les 4 îles exposées. Elle note donc "3" sur une de ses cases Palmier.



Attention : une carte Trésor n'a que 4 cases Palmier, un joueur ne peut donc marquer que 4 fois des points Palmier.

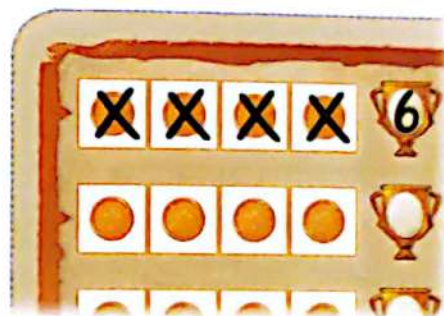
Une fois que chaque joueur a fini de cocher, chaque joueur qui a terminé une (ou deux) de ses îles ou qui a terminé une ligne de pièces de sa carte Trésor doit l'annoncer.

En commençant par l'Oya, puis dans le sens horaire, chaque joueur concerné :



Pour une ligne de pièces finie, marque, au bout de cette ligne, les points indiqués sur la plus grosse coupe non barrée de la carte Compteur. Puis il barre cette coupe. Quand la 6ème coupe est barrée, on ne gagne plus de points en finissant une ligne.

Ronan est le premier à finir une ligne de pièces, il marque "6" au bout de cette ligne et barre la coupe "6". Le joueur suivant ne gagnera que 5 points.



Pour chaque île complète, il doit la poser visible de tous (valeur, couleur et sceau) près de lui et choisir une île pour la remplacer : soit une des 4 îles exposées au centre de la table, soit l'île face cachée au dessus de la pioche. Après avoir remplacé sa ou ses deux îles, les éventuelles îles manquantes au centre de la table sont remplacées par des îles de la pioche.



Esteban a complété l'île orange, il la pose près de lui, la remplace par une île du centre de la table puis complète la rangée d'îles par une île de la pioche.

Si jamais la pioche est épuisée, on continue à jouer avec moins de 4 îles au centre de la table.

Fin d'une expédition

Remarque : les cartes Piste révélées successivement par l'Oya forment une pile face visible. Il est interdit de regarder à l'intérieur de cette pile.

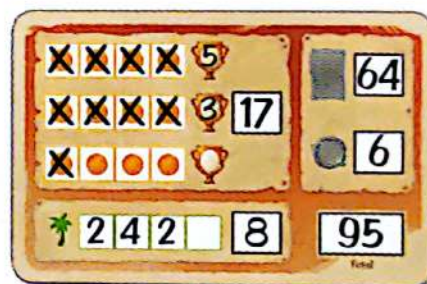
L'Expédition s'arrête après 7 tours, la dernière Piste de la pioche n'est pas révélée. Pour commencer la nouvelle Expédition, le joueur à gauche de l'Oya devient le nouvel Oya. Il coche une autre case de la carte Compteur et remélange les 8 cartes Piste pour former une nouvelle pioche devant lui.

Fin de partie

La partie s'arrête après 4 Expéditions. Les îles non terminées devant les joueurs ne sont pas comptabilisées et sont écartées. Chaque joueur calcule alors son score :

- Chaque pièce barrée rapporte 1 point.
- Chaque coupe rapporte la valeur indiquée dessus.
- Chaque case Palmier rapporte la valeur indiquée dessus.
- Chaque île rapporte sa valeur (indiquée en haut à gauche).
- Chaque sceau rapporte 1 ou 2 points pour chaque île de cette couleur complétée par le joueur.

Le joueur à gauche de l'Oya devient le nouvel Oya pour l'Expédition suivante. Il coche une autre case sur la carte Compteur puis mélange les 8 cartes Piste pour former à nouveau une pioche devant lui.



Lina a complété 6 îles, elles lui rapportent 64 points. Le sceau gris « 1 » rapporte un point par île grise, soit 2 points. Le sceau orange « 2 » rapporte deux points par île orange, soit 4 points; donc un total de 6 points pour les sceaux. Neuf pièces barrées rapportent 9 points, ajoutées aux deux coupes, cela fait 17 points. Les cases Palmiers rapportent 8 points. Son score est donc de 95 points.

Utilisez un chiffon doux ou une serviette en papier pour effacer toutes les cartes avant de commencer une nouvelle partie.

Pour toute question sur « Silver & Gold » vous pouvez nous contacter à oya@oya.fr ou au +33 1 47 07 59 59

Auteur : Phil Walker-Harding

Illustrateur : Oliver Freudenreich

© Oya 2020 , 25 rue de la Reine Blanche 75013 Paris - www.oya.fr - @oyaparis

JEUX A JOUER
OYA
— depuis 1995 —