

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



FAR WEST LOCO

Règle du jeu

BREF HISTORIQUE :

Au 19ème siècle, le FAR WEST se dota d'une ligne de chemin de fer qui traversa les ETATS UNIS d'Est en Ouest. Deux constructeurs entreprirent les travaux à partir de la côte Pacifique et de St Louis et se rejoignirent à Promontory point le 10 mai 1869. Cet événement fut matérialisé par la pose d'un clou en or sur la voie.

BUT DU JEU :

Une locomotive, un saloon et un terrain vous sont attribués. Vous devez y construire une gare, étape par étape, à l'aide des subventions locales et des ressources de vos activités. Le premier à terminer sa gare et à l'inaugurer avec le gouverneur gagne la partie. A vous d'agir au plus vite, tout en faisant face aux aléas de la construction, du rail, des finances, des Daltons, des Indiens et ... à la jalousie des autres constructeurs !!!

MISE EN PLACE DU JEU :

- Détacher les éléments prédécoupés et les emboîter dans les supports plastiques (sauf les horloges).
 - Déplier le plateau principal de jeu et y placer au centre la piste de Lancer de dé.
 - Positionner les différentes pièces (matériaux, commerces, titres de propriété, permis de construire) sur le petit plateau annexe.
 - Placer sur le plateau principal : le gouverneur sur son palais, la carte «Clou d'Or».
 - Classer également les cartes «Far West Loco» en un seul tas sur leur emplacement (le 2ème emplacement étant pour les cartes lues).
- Attention, celles-ci doivent **IMPERATIVEMENT** être classées dans l'ordre bleu, jaune rouge, les bleues étant sur le dessus.
- Pour une partie à 4 joueurs, enlever 7 cartes jaunes au hasard, ainsi que pour une partie "courte" à 5 joueurs. Pour une partie "courte" à 4 joueurs veuillez enlever 10 cartes jaunes.
- Attribuer un terrain et sa loco de même couleur à chaque participant.
 - Distribuer à chacun sa subvention de départ : 28 BILLETS pour une partie à 5 joueurs, 33 BILLETS pour une partie à 4 joueurs, le reste à la Caisse Générale.
 - Chaque joueur place sa loco sur la case de départ devant son terrain. Elles doivent être prêtes à partir dans le sens indiqué par la flèche, qui est le sens général du jeu. Les locos permettent d'aller acquérir et de ramener les différents matériaux nécessaires à la construction des gares.
 - Le premier à jouer est celui qui possède l'emplacement de Sacramento.

AVANCEMENT DU JEU :

Pour le déroulement du jeu, deux dés différents sont disponibles :

- un dé de vitesse, numéroté de 3 à 8. Il est utilisable à tout moment et ne permet d'aller que sans le sens de marche avant.
 - un dé de manoeuvre, numéroté «étoile», 1 et 2. Il permet de manoeuvrer en marche avant ou marche arrière. Il s'utilise à proximité d'une case recherchée, avec un écart maximum de 3 cases avec sa position. On l'emploie uniquement pour accéder au palais du gouverneur, aux points de vente des différents matériaux et à son terrain, de manière à y décharger les matériaux achetés. On ne peut toutefois pas utiliser ce dé pour accéder volontairement à toute autre case. De plus, lorsqu'on est « en manoeuvre », on ne tient pas compte des indications de la case rencontrée.
- La position «étoile» du dé correspond à un joker, qui laisse le choix d'avancer de 1, 2, 3 ou 4 cases.

Attention à ralentir à temps avec ce dé, car si vous dépassez de plus de trois cases la case recherchée, vous devez effectuer un tour supplémentaire ! Si un joueur se trompe de dé, uniquement par étourderie, il peut en changer en payant une amende de 100 balles.

La construction de sa gare se fait en 7 étapes : un tour complet doit être effectué à chaque fois !

- Etape n°1 : vous allez au palais du gouverneur. Lorsque vous avez accédé à la case, vous chargez votre permis de construire (gratuit) sur votre locomotive et finissez votre tour pour venir le placer sur votre terrain.
- Etape n°2 : vous allez à la cimenterie. Lorsque vous vous avez accédé à la case, vous achetez vos fondations, les chargez sur votre locomotive et vous finissez votre tour jusqu'à votre terrain pour les déposer.
- Etape n°3 : vous allez à la briqueterie et finissez votre tour pour déposer vos murs.
- Etape n°4 : vous allez à la scierie et finissez votre tour pour déposer votre charpente.
- Etape n°5 : vous allez à la tuilerie et finissez votre tour pour déposer votre couverture.
- Etape n°6 : vous allez à la fabrique d'horloge et finissez votre tour la déposer (fin de la construction)

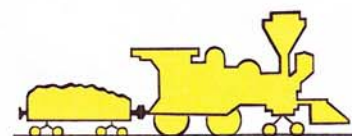
Le prix fixé pour tout achat de matériaux est de 400 balles pour une partie à 5 joueurs et de 500 balles pour une partie à 4 joueurs

- Etape n°7 : vous allez au palais du gouverneur, vous l'invitez à monter sur la locomotive (il ne peut pas refuser !) et vous finissez votre tour.
- Il vous suffit de passer devant votre terrain pour considérer que votre gare est inaugurée et donc gagner la partie. Attention toutefois, les autres joueurs qui en sont aussi à l'étape n°7 peuvent vous prendre en chasse et vous dépasser. Le gouverneur, qui est un homme très pressé, saute de loco en loco pour toujours se trouver sur la loco de tête, la "loco-gouverneur".

Le gagnant de la partie est donc le plus rapide !

La seconde place est attribuée au joueur qui a le plus d'argent (on compte alors les billets et on attribue 200 balles à chaque titre de propriété).

NB : Une partie complète à 5 joueurs dure environ deux heures et quart. Pour une partie plus rapide, on peut supprimer l'inauguration du gouverneur (étape n°7), le gagnant étant le premier à poser son horloge. Pour une partie encore plus courte, on supprime en plus la tuilerie (étape n°5), la charpente faisant alors office de couverture.



EXPLICATION DES CASES RENCONTRÉES :

Case "bleu, jaune, rouge"	Vous tirez une carte Far West Loco et suivez ses instructions ! S'il vous est demandé d'aller vers une case déjà occupée par l'un de vos concurrents, ou vers un commerce non encore vendu, ne vous déplacez pas.
Cases "jaunes"	Vous recevez de la caisse générale une subvention de 200 balles !
Cases comportant une croix rouge	Interdit de s'arrêter sur le pont, au croisement avec la route ou sous le tunnel : vous versez 100 balles d'amende à la caisse générale ! Attention, sur ces cases, personne ne peut vous dépasser !
Cases comportant des panneaux de limitation de vitesse à 50	Si vous ne vous y arrêtez pas, c'est que vous avez franchi trop rapidement ce passage en travaux : vous versez une amende de 100 balles à la caisse générale !
Case "saloon"	Vous vous arrêtez boire un coup : vous versez 100 balles au propriétaire !
Cases "gare"	Interdit de stationner devant l'entrée d'un terrain : vous versez 100 balles au propriétaire !
Case "shérif"	Vous déposez une plainte : laissez passer un tour !
Case "Promontory Point"	Vous prenez la carte du clou d'or quelque soit l'endroit où elle se trouve, sur le plateau de jeu, ou chez un autre constructeur. Cette carte peut être utilisée à n'importe quel moment à la place d'un lancer de dé : elle permet de faire avancer la locomotive de votre choix de 16 cases. Une fois utilisée, elle est remise sur le plateau de jeu. Pratique, si vous êtes en retard, ou si vous voulez envoyer l'un de vos concurrents faire un tour supplémentaire !
Cases faisant face à un grand terrain rouge	Vous avez la possibilité (mais ce n'est pas une obligation) d'acheter l'une des 5 activités artisanales : cimenterie, briqueterie, scierie, tuilerie et fabrique d'horloge. Leur prix est indiqué sur le plateau annexe et doit être versé à la caisse générale. Au moment de l'achat, on déplace du plateau annexe jusqu'au grand terrain rouge les matériaux correspondant à l'activité, et on vous en remet le titre de propriété. Cet achat présente les avantages suivants : - lorsque les autres constructeurs viennent s'approvisionner chez vous, vous encaissez le prix d'achat des matériaux. - vous ne payez pas les matériaux de cette activité pour la construction de votre propre gare. - si vous êtes à court d'argent, vous pouvez vendre votre activité artisanale aux enchères. Note : il arrive que le joueur en tête ait besoin de matériaux pour continuer sa construction et que l'entreprise correspondante ne soit pas vendue. Il peut alors se rendre sur l'un des grands terrains rouge vierge restant et acheter ladite entreprise. S'il lui faut pour cela utiliser le dé de manoeuvre, il payera un surcoût de 400 balles.
Cases faisant face à un petit terrain rouge avec un centre jaune	Vous avez la possibilité (mais ce n'est pas une obligation) d'acheter l'un des 6 commerces : blanchisserie, restaurant, hôtel, tripot, armurerie et garage. Leur prix est indiqué sur le plateau annexe et doit être versé à la caisse générale. Au moment de l'achat, on déplace du plateau annexe jusqu'au petit terrain rouge l'enseigne correspondant au commerce, et on vous en remet le titre de propriété. Cet achat présente les avantages suivants : - chaque fois que l'un de vos concurrents s'arrête devant votre commerce, il vous verse 100 balles. - si vous êtes à court d'argent, vous pouvez hypothéquer votre commerce en retournant votre carte de propriété (coté rouge). La caisse générale vous verse alors le montant inscrit au verso de la carte. Vous pourrez par la suite, dès que vous le souhaitez, lever votre hypothèque en reversant à la caisse générale ce même montant. Lorsque votre commerce est hypothéqué, et que vous tombez sur la case correspondante, vous ne payez rien. En revanche, vos concurrents sont tenus, eux, de verser les sommes dues à la caisse générale.
Le Ranch	Le ranch se distingue des autres commerces par le fait que son emplacement est fixé d'avance, et par le fait que l'arrêt sur cette case coûte 200 balles à vos concurrents (au lieu de 100 balles).
Le Tripot	Chaque fois qu'un concurrent s'arrête sur cette case, il joue au dé contre propriétaire du tripot. Pour décider du montant en jeu, chacun lance le dé, et celui qui sort le plus gros chiffre décide de la somme à jouer, sachant que la somme mise par le visiteur doit être le double de celle du propriétaire du tripot. Peuvent ainsi être mises par le visiteur 200, 400 ou au maximum 600 balles. Ensuite chacun relance le dé, et celui qui tire le plus gros chiffre remporte le total de la mise. Attention, le tripot est une activité illégale qui ne peut donc pas être hypothéquée, mais qui peut toutefois être vendu au plus offrant.
Case "Mine d'Or"	Vous avez le choix entre payer 100 balles pour une simple visite qui ne vous rapporte rien ou miser 200 balles pour une prospection. Dans ce dernier cas vous lancez le dé de vitesse : si le n° 8 sort, vous avez trouvé du premier coup une pépite d'or qui vous rapporte 800 balles et vous arrêtez là votre prospection. Si le n° 7 sort, vous avez trouvé un filon qui vous rapporte une première somme de 700 balles et vous laissez le droit de relancer une seconde fois le dé pour aller chercher la pépite. Si, au cours de ce second lancer, le n°8 sort, vous touchez 800 balles de plus correspondant à la pépite. Dans le cas contraire, vous gardez les 700 balles précédemment acquis.

DESCRIPTION DES 2 PLATEAUX :



CAS PARTICULIERS :

=> **Un joueur ne peut plus payer :**

Il peut **vendre aux enchères ses locaux artisanaux**, qui sont alors perdus pour lui. Il peut aussi **hypothéquer** ses commerces pour le montant indiqué au dos du titre de propriété. Lorsqu'il a épuisé toutes ces ressources et ne peut toujours plus payer, il est déclaré en faillite. Il dépose alors son chargement éventuel sur place et **doit uniquement sa dernière dette**. Il est dispensé de payer les sommes réclamées par la suite sur son parcours. Plusieurs possibilités lui sont offertes pour refaire sa trésorerie: il peut tirer une bonne carte «Far West Loco», tomber sur une case subvention (il recevra 600 balles au lieu de 200) ou sur la case «Mine d'or» (il peut prospecter gratuitement). Dès qu'il a payé sa dette initiale de faillite, il reprend son jeu normalement, et retourne chercher s'il y a lieu son chargement.

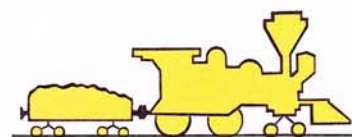
=> **Deux locos ne peuvent être sur la même case :**

Si votre lancer de dé vous envoie vers une case déjà occupée, vous vous placez sur la case précédente et suivez les instructions de celle-ci.

=> Astuce : Si vous devez passer un tour, pivotez votre loco d'un quart de tour sur la voie, si vous devez passer 2 tours, pivotez-la d'un demi-tour. Vous pourrez ensuite la retourner d'un quart de tour à la place d'un lancer de dé, et continuer la partie quand elle aura repris sa bonne position.

RAPPEL :

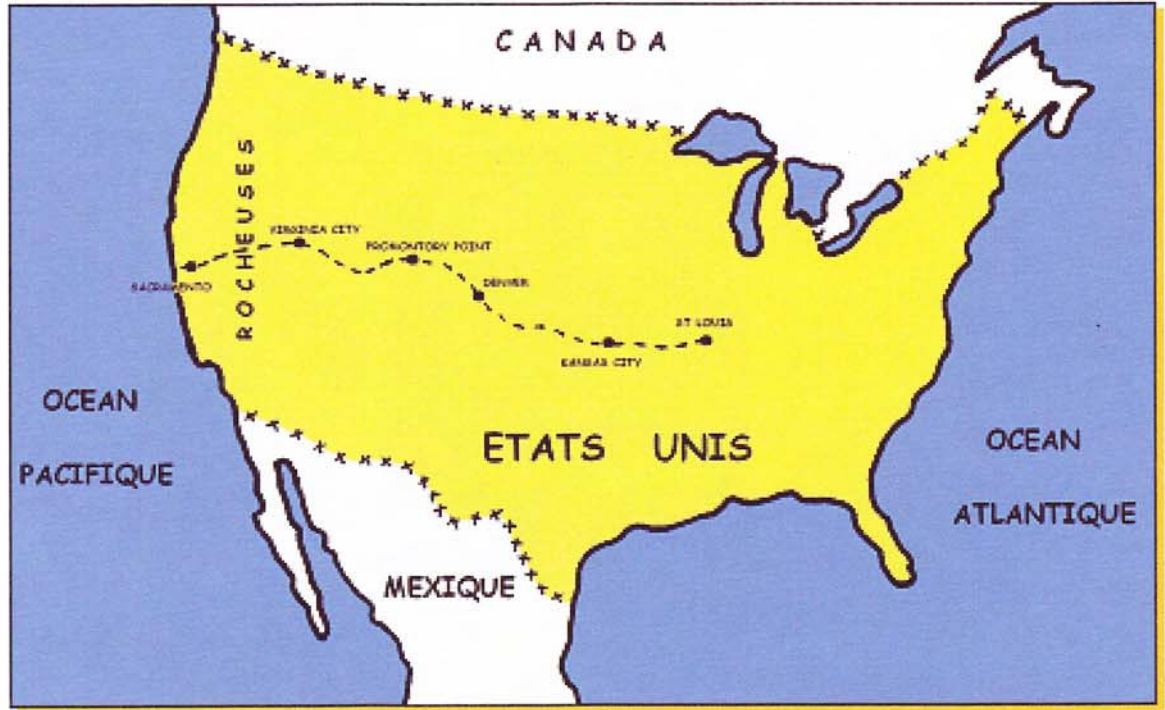
5 joueurs : subvention de départ = 2800 balles et achat de matériaux = 400 balles
 4 joueurs : subvention de départ = 3300 balles et achat de matériaux = 500 balles



UN PEU D'HISTOIRE :

La plus importante construction industrielle du 19^{ème} siècle : la ligne de chemin de fer transcontinentale aux ETATS UNIS.

En pleine guerre de Sécession, le Président LINCOLN commande une ligne de chemin de fer qui traversera les Etats Unis, d'EST en OUEST afin de rapprocher les côtes Pacifique et Atlantique tout en créant accès à un immense territoire : le FAR WEST. Personne n'ose relever le défi qui exige de traverser 3000 kilomètres de montagnes, de déserts, de prairies et de canyons.



Toutefois à SACRAMENTO (coté Pacifique), 4 négociants s'associent et se lancent dans l'aventure le 8 Janvier 1863. Mais dès le départ un obstacle de taille : les 4000 mètres de la SIERRA NEVADA, une altitude jamais franchie par un train. A l'Est, c'est l' UNION PACIFIC qui entreprend à son tour la construction de la ligne vers l'Ouest.

Pendant 6 ans, ce sont 20 000 hommes qui travaillent sur cet immense chantier. Ils étaient en grande partie des immigrants chinois et irlandais. Les villes créées rapidement le long de la voie attirent les hors-la-loi et la violence. Mais le plus grand danger vient des SIOUX et CHEYENNES, furieux de cette incursion sur leur territoire. Ce sera le début de l'extermination du peuple indien.

Pendant ce temps, à l'Ouest, avalanches de neige et mauvaises conditions climatiques déciment les hommes et retardent l'avancée du chantier. Finalement le dernier tunnel de 500 mètres est percé dans le granit et les hommes de la CENTRAL PACIFIC peuvent désormais s'élancer à travers les plaines vers l'équipe de l'UNION PACIFIC. Mais encore avec retards, car cette dernière est engluée dans un scandale financier qui met en cause ses dirigeants.

Enfin la jonction est faite à PROMONTORY POINT le 10 MAI 1869. Elle sera matérialisée par la pose d'un clou en OR sur la voie.



Nous tenons à remercier M. Zanella, artiste peintre, pour son aimable autorisation d'utiliser une de ses œuvres pour le dessus de la boîte.

Passez un agréable moment avec Far West Loco !

Narberd Créateur