

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



COLOMA

— Règles du Jeu —



JEU PAR :
JONNY PAC
ILLUSTRATIONS PAR :
THE MICO

BIENVENUE À COLOMA

Coloma est la ville où s'est produit un événement inattendu qui a marqué l'histoire de l'Ouest américain. À l'hiver de 1848, un homme qui construisait une scierie sur la Fourche Sud de l'American River a aperçu des pépites brillantes dans l'eau. C'était bien sûr de l'or ! Bien qu'il ait essayé de garder sa découverte secrète, la nouvelle s'est vite répandue, déclenchant la Ruée vers l'Or de Californie en 49.

Des milliers de personnes ont accouru de loin et ont fait de Coloma l'une des villes les plus prospères du pays. Des concessions ont été jalonnées, des tentes ont été dressées, des saloons et des hôtels se sont élevés presque du jour au lendemain. Tout le monde voulait sa part des richesses du pays. Pour beaucoup, c'était "Coloma ou rien !"

Dans le jeu de Coloma, vous êtes un pionnier qui a récemment voyagé à l'ouest pour faire fortune. Vous prospecterez l'or et utiliserez vos ressources pour recruter des ouvriers, trouver des chevaux et créer des entreprises. Vous explorerez également les rivières environnantes et les régions pionnières. Mais prenez garde ! Vous n'êtes pas seul - tous les autres pionniers semblent avoir eu la même idée ! Vous aurez besoin de déjouer vos collègues pionniers pour ne pas faire faillite comme beaucoup d'entre eux.

Coloma est un jeu de stratégie évolutif qui permet d'emprunter plusieurs chemins vers la victoire. Il offre des rebondissements uniques avec des actions simultanées, de la gestion de ressource et la construction de moteurs. Les Bâtiments de votre plateau vous permettront d'être plus efficace, d'obtenir des actions supplémentaires, et de modifier les règles à votre avantage. En ajoutant à ceci les tuiles de score de Pont, vous pourrez adopter le style de jeu individuel qui vous convient.

TABLE DES MATIÈRES

MATÉRIEL	FIN D'ANNÉE
3	19
MISE EN PLACE	FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL
4	20
DÉROULEMENT DE LA PARTIE	MODULE HÔTELS
6	21
SITES	DUEL DE MULES : POUR 2 JOUEURS
12	22
PHASE FUSILLADE	MODULE SPÉCIALISATION DES PIONNIERS
18	23



"Salut compagnon ! Je m'appelle Buster. Reste avec moi, et d'un blanc-bec tendre tu deviendras un mineur coriace, fissa !"

MATÉRIEL

Plateau Principal - 1



Tuile Bonimenteur - 1



Tuile Barricade - 1



Chevaux - 36



Tuiles Baril - 30



Pionnier Buster - 1



Insigne Shérif - 1



Marqueur Année - 1



Pionniers - 6



Gars - 72



Tuiles Pont - 30



Tuiles Rivière - 24



Cadran de Sélection - 6



Chariots - 6



Fiches de Référence - 6



Cartes Spécialité Pionnier - 6



Pépites d'Or - 30



Tentes - 48



Wagon Minier - 1



Hors-la-Loi - 15



Pièces - 40



Connecteurs de Cadran - 6



Mules - 2



Plateaux de Joueur - 6



Cartes Bâtiment - 96



Cartes Hôtel - 12



Cartes Buster - 5



Tuiles Fusillade - 4



MISE EN PLACE POUR 2-6 JOUEURS

MISE EN PLACE DU PLATEAU

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.

2. Attachez les deux tuiles mobiles sur la roue du plateau, avec la grande tuile dessous. Faites pivoter ces tuiles pour que la grande tuile Bonimenteur recouvre entièrement le Site 5 et que la petite tuile Barricade recouvre la Pancarte de la grande tuile Bonimenteur.

Note : les sites imprimés sur le tableau sont des Sites principaux, numérotés de 1 à 5. Les tuiles Site pivotantes sont appelées par leur nom : le Bonimenteur, la Barricade et la Pancarte. Ces tuiles pivotantes désactivent les actions des Sites Principaux qui sont en-dessous d'elle.

3. Placez le Marqueur Année sur la première case notée "1848" de la piste Année.

4. Placez 2 Hors-la-Loi sur l'emplacement ovale Fusillade du Plateau marqué d'une icône Hors-la-Loi.

Note : le nombre de Hors-la-Loi nécessaire au début de chaque manche est indiqué sur la piste Année.

5. Placez aléatoirement 1 jeton Baril face visible sur les 4 emplacements les plus à droite de la Planque. Empilez une réserve de jetons Baril face cachée sur l'emplacement le plus à gauche de la Planque. Laissez les jetons Baril excédentaires face cachée dans la Réserve Générale. Utilisez-les pour compléter la pile de Barils au fur et à mesure.

Note : s'il n'y a plus de jetons Baril face cachée pour compléter la pile, mélangez les Barils défaussés et réutilisez-les.

6. Placez les Pépites d'Or sur les emplacements marqués d'une icône Or dans la réserve d'Or du plateau en fonction du nombre de joueurs (uniquement les colonnes en-dessous et à gauche du nombre de joueurs correspondant). Remettez les Pépites en trop dans la boîte.

7. Placez le Wagon Minier près du plateau.

Note : vous devez l'assembler avant votre première partie.

8. Empilez des tuiles Rivière sur les emplacements indiqués du plateau. Placez les tuiles Rivière excédentaires à côté de celui-ci. Si les piles du plateau devaient manquer de tuiles Rivière, complétez-les avec les tuiles Rivière de la Réserve Générale.

9. Tirez au hasard 6 types uniques de tuiles Pont et mettez-les sur les emplacements indiqués du plateau. Chaque pile est constituée d'un seul type de tuiles. Le nombre de tuiles de chaque type dépend du nombre de joueurs selon le tableau ci-dessous :

- 2 Joueurs : 1 tuile Pont de chaque type.
- 3-4 Joueurs : 2 tuiles Pont de chaque type.
- 5-6 Joueurs : 3 tuiles Pont de chaque type.

10. Remettez les tuiles Pont excédentaires dans la boîte, elles ne seront pas utilisées.

11. Tirez au hasard 2 tuiles Fusillade et empilez-les sur l'emplacement indiqué du plateau (recouvrant le tableau Fusillade du plateau). Remettez les tuiles Fusillade excédentaires dans la boîte, elles ne seront pas utilisées.



MISE EN PLACE ADDITIONNELLE POUR 2 JOUEURS

1. Placez le Pionnier Buster près du plateau, dans la Réserve Générale.
2. Placez 3 Gars (d'une couleur inutilisée par les 2 joueurs) comme Tireurs à la Fusillade, pour remplir la 3^{ème} ligne. Ils resteront en place durant toute la partie.
3. Mélangez les cartes Buster et placez la pile ainsi formée près du plateau, face cachée.



1



3



2

RÉSERVE GÉNÉRALE

Formez la Réserve Générale près du plateau avec le matériel restant : les Gars, les Tentes, les Pièces, les Chevaux, les Hors-la-Loi, les jetons Baril et les tuiles Rivière.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE (2-6 JOUEURS)

— APERÇU —

Coloma se déroule sur une période de trois ans à partir de **1848** (année où l'or a été découvert à **Coloma**), en **1849** (année de la ruée vers l'or en Californie), en **1850** (année où la Californie adhère à l'Union). Une année à **Coloma** consiste en cinq Manches. Lors de chaque Manche, les joueurs sélectionnent secrètement et simultanément un Site du plateau pour effectuer des actions. Ensuite, leur sélection est révélée et ils placent leur pionnier sur le site correspondant.

Si un Site a le **plus** de Pionniers, il est Barricadé ! Cela désactive la moitié du Site et réduit les actions possibles. Ensuite, les joueurs exécutent tour à tour des actions, comme gagner des ressources, déplacer des Chariots, monter des Tentes, arpenter les Rivières, construire des Ponts, ouvrir des entreprises et positionner des Tireurs.

Lorsque toutes les actions sont terminées, les Pionniers sont retirés du plateau.

La tuile du Bonimenteur pivote vers un nouveau Site au début de chaque Manche, modifiant la disposition des actions disponibles. Cela se poursuit durant 5 Manches (le Bonimenteur passe par les 5 Sites) et l'Année se termine, mais pas sans un Bang ! Une fusillade a lieu, durant laquelle les joueurs doivent défendre Coloma d'une attaque de Hors-la-Loi agressifs. Si les joueurs peuvent rassembler leurs Tireurs et surpasser les Hors-la-Loi, ils se partageront une récompense. Dans le cas contraire, leur récompense sera diminuée et certains finiront même au cimetière. Le jeu se termine après la troisième Fusillade. Un décompte final permettra de déterminer le joueur avec le plus de Points de Victoire. Il sera déclaré vainqueur !

Une partie de Coloma est jouée en trois années

— 1 ANNÉE —

5 Manches (avec les étapes 1-7)
Phase Fusillade
Phase Nettoyage

— 1 MANCHE —

Étapes d'une Manche :

1. Ajuster et pivoter les tuiles Bonimenteur et Barricade
2. Déclencher l'Événement de la Manche
3. Sélectionner simultanément les Sites
4. Placer les pionniers sur les Sites choisis
5. Déplacer la Barricade
6. Résoudre les tours des joueurs
7. Récupérer les Pionniers

— SÉQUENCE D'UNE MANCHE —

1. AJUSTER ET PIVOTER LES TUILES BONIMENTEUR ET BARRICADE

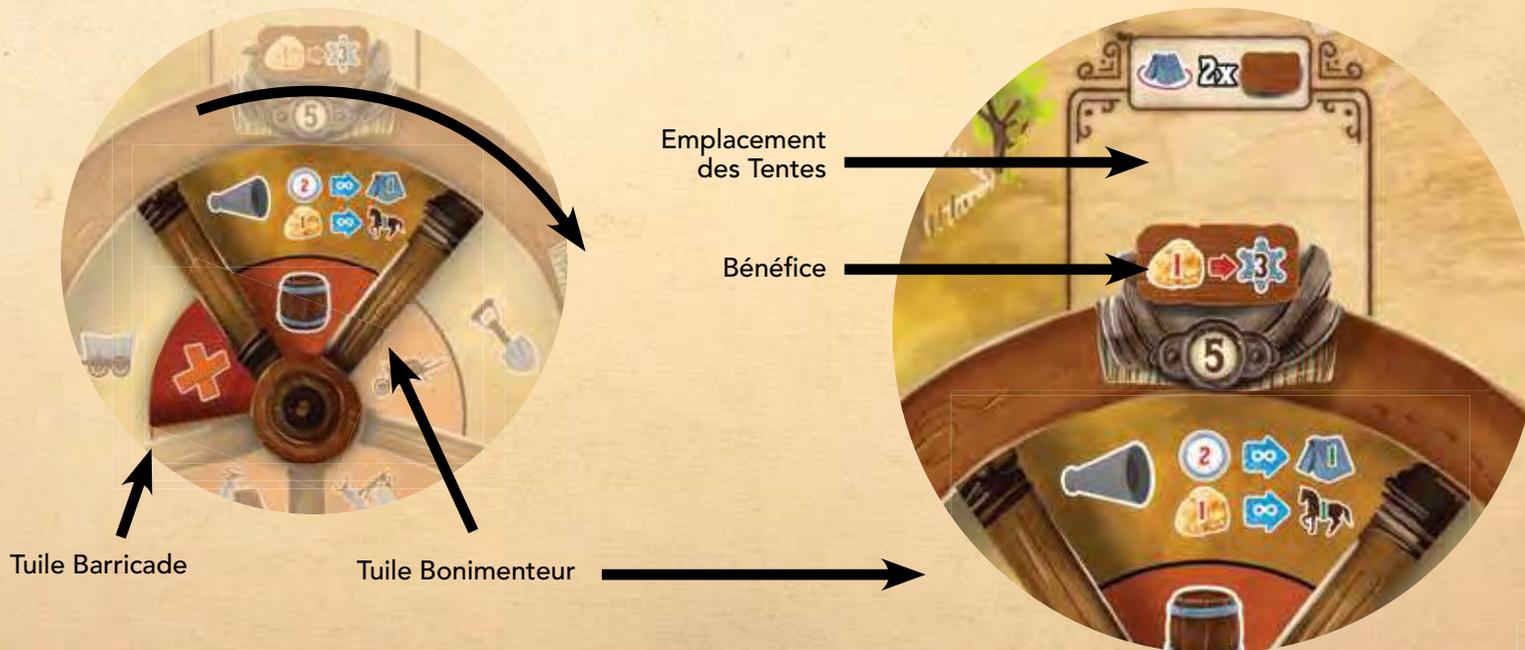
Au début de chaque Manche, tournez la Barricade pour qu'elle couvre la Pancarte de la tuile Bonimenteur. Tournez ensuite les 2 tuiles dans le sens horaire jusqu'au prochain Site. Chaque Année, la tuile Bonimenteur passera sur les 5 sites (un site par Manche). Le Site 1 sera toujours le premier site couvert et le Site 5 sera toujours le dernier site couvert au cours de l'Année.

2. DÉCLENCHER L'ÉVÉNEMENT DE LA MANCHE

Quand le Bonimenteur atteint un Site, il déclenche l'Événement de celui-ci.

Chaque joueur gagne le bénéfice inscrit, en commençant par le Shérif puis dans le sens horaire.

Note : les joueurs qui ont une Tente sur l'Événement activé gagnent deux fois le bénéfice indiqué.





"Peu importe si t'es trop gros pour ta culotte ou plus grand que la couverture, une fête et une danse te redonneront le moral ! Yee-haw !"

Événement du Site 1 :
gagnez 2 Gars

(4 Gars si vous avez une Tente sur l'Événement)

Limite de Gars et de Tentes

Vous avez un nombre limité de Gars et de Tentes. Si une action vous permet de gagner des Gars ou des Tentes de la Réserve Générale et qu'il n'y en a plus, ignorez-la.



Événement du Site 3 :
tirez 2 cartes Bâtiment

(4 cartes si vous avez une Tente sur l'Événement)

Pas de limite de main

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Bâtiment que vous pouvez avoir en main. Si vous devez tirer une carte et qu'il n'y en a plus dans votre pile, **vous gagnez immédiatement 1 Point de Victoire par carte à la place.**



Événement du Site 2 :
gagnez 1 Pépite d'Or

(2 Pépites d'Or si vous avez une Tente sur l'Événement)

Quand vous gagnez une Pépite d'Or, prenez-la dans Réserve du plateau, pas dans le Wagon Minier. Les Pépites d'Or sont toujours prises dans la ligne de la Réserve la plus haute en premier puis dans les suivantes de haut en bas.

Notes : *s'il n'y a plus de Pépite dans la réserve d'Or, le joueur gagne 1 Pièce par Pépite d'Or à la place. L'or vaut toujours au moins 1 Pièce, même si la réserve est vide*



Défausser des Cartes

Il n'y a pas de défausse. Si vous devez défausser une carte, placez-la soit au-dessus, soit en-dessous de votre pile. Vous ne remélangez jamais votre pile.

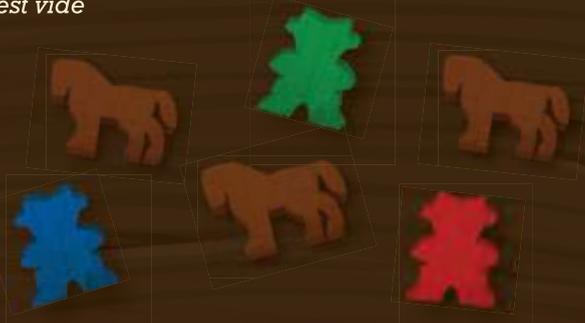
Événement du Site 4 :
gagnez 2 Pièces

(4 Pièces si vous avez une Tente sur l'Événement)



Événement du Site 5 :
dépensez 1 Pépite d'Or pour gagner 3 PV

(vous pouvez dépenser 2 Pépites d'Or pour gagner 6 Points de Victoire si vous avez une Tente sur l'Événement)



Pépites d'Or

Pendant la partie, vous pouvez dépenser des Pépites d'Or à la place de Pièces mais leur valeur fluctue selon le nombre de Pépites d'Or qu'il reste dans la réserve d'Or au moment où vous les dépensez. La réserve d'Or est divisée en 3 parties avec une valeur de 1, 2 ou 3 Pièce(s). La valeur de l'Or est égale à la valeur de la partie la plus basse avec un/des emplacement(s) vide(s).

Exemple : s'il manque une ou plusieurs Pépité(s) d'Or dans la deuxième partie, toutes les Pépites en jeu valent 2 Pièces chacune. Si la deuxième partie était pleine, les Pépites vaudraient encore 3 Pièces chacune.



Alors que les Pépites d'Or peuvent remplacer les Pièces, les Pièces ne peuvent pas remplacer des Pépites d'Or !

Si vous payez un coût avec davantage de Pépites d'Or que nécessaire, vous ne recevez pas la différence en monnaie !

Exemple : si vous payez la construction d'un Pont qui coûte 4 Pièces avec 2 Pépites d'Or valant 3 Pièces chacune, vous ne recevrez pas 2 Pièces en retour.

Les Pépites d'Or dépensées ne retournent pas immédiatement dans la réserve d'Or ! Elles sont placées dans le Wagon Minier. Elles seront remises dans la réserve d'Or qu'à la fin de l'Année (voir Nettoyage p.19).



3. SÉLECTIONNER SIMULTANÉMENT LES SITES

Tous les joueurs sélectionnent secrètement et simultanément un Site sur leur Cadran. Une fois que c'est fait, ils déposent leur Cadran face cachée sur la table. Cela permet d'indiquer que vous êtes prêt et que votre sélection est engagée.

Note : plaisanter et discuter autour de la table durant cette étape peut vraiment pimenter le jeu !



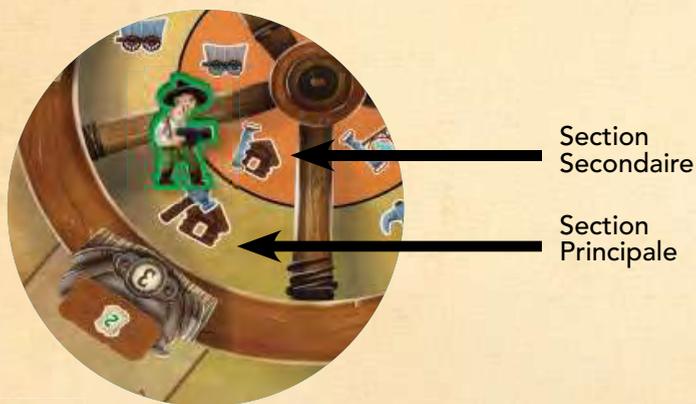
4. PLACER LES PIONNIERS SUR LES SITES CHOISIS

Tous à la fois, les joueurs révèlent leur choix et placent leur Pionnier sur le site sélectionné.

Exemple : si vous avez sélectionné le Site 3 sur votre Cadran, vous placez votre Pionnier sur le Site 3.

Chaque Site a 2 sections contenant des actions : une section Principale à l'extérieur et une section Secondaire à l'intérieur. Quand votre Pionnier est sur un Site, il peut réaliser les deux actions (à moins que la section intérieure soit recouverte par la Barricade).

Note : certaines capacités spéciales vous permettent d'effectuer des actions sur les Sites lorsque la Barricade est là.

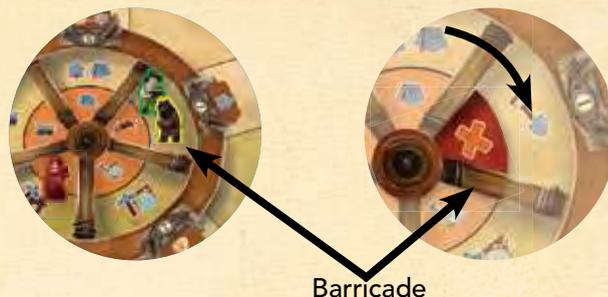


5. DÉPLACER LA BARRICADE

Quand tous les joueurs ont placé leur Pionnier, le Site qui contient le plus de Pionniers (ou tous) est Barricadé ! Déplacez la tuile Barricade pour recouvrir l'action Secondaire du Site affecté, ce qui la désactive.

Note : la section Principale du Site n'est pas affectée par la barricade.

Exemple : si le Site 1 a deux Pionniers, alors que les autres Sites n'ont qu'un ou aucun Pionnier, le Site 1 est celui qui devient Barricadé.



Pas de Majorité Absolue

Si deux Sites ou plus sont à égalité pour le plus grand nombre de Pionniers, la Barricade n'est pas déplacée (elle reste sur la Pancarte et la bloque par défaut).



"Diantre ! T'as obtenu que dalle de la journée, mais ça sert à rien de se plaindre. Hauts les cœurs, ça ira mieux demain."

6. RÉSOUDRE LES TOURS DES JOUEURS

En commençant par le Site 1 et en continuant dans le sens horaire, les joueurs effectuent leur tour et réalisent les actions du Site où se trouve leur Pionnier

Note : ignorez les Sites qui n'ont pas de Pionnier.

S'il y a plusieurs Pionniers sur un même Site, les joueurs effectuent leur tour en commençant par celui qui possède l'Insigne du Shérif et en continuant dans le sens horaire.



← Insigne Shérif

Note pour la fluidité du jeu : dans la plupart des cas, les joueurs peuvent réaliser leurs actions simultanément à condition qu'elles n'interfèrent pas avec d'autres joueurs.

Quand vous effectuez votre Tour, vous pouvez réaliser les actions du Site dans l'ordre de votre choix, et vous pouvez décider de ne pas réaliser tout ou partie de vos actions.



7. RÉCUPÉRER LES PIONNIERS

Quand tous les joueurs ont effectué leur tour, ils retirent leur Pionnier du plateau. Si c'est la fin de la 5^{ème} Manche, passez à la Fusillade (voir Phase Fusillade p.18).



RÈGLES ADDITIONNELLES POUR 2 JOUEURS

À CHAQUE MANCHE, EFFECTUEZ LES ÉTAPES SUPPLÉMENTAIRES SUIVANTES :

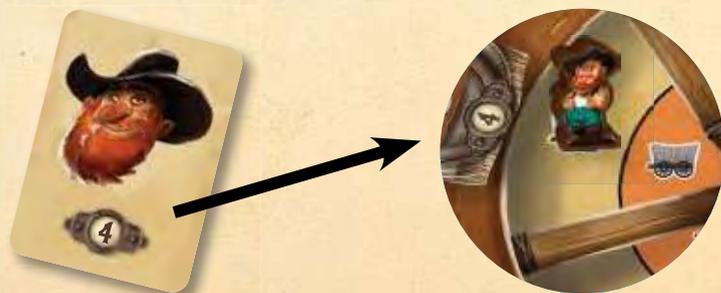
APRÈS AVOIR DÉCLENCHÉ L'ÉVÉNEMENT DE LA MANCHE :

Tirez 2 cartes de la pile Buster et placez-les face visible près du plateau. Buster n'ira pas sur ces Sites durant cette Manche.



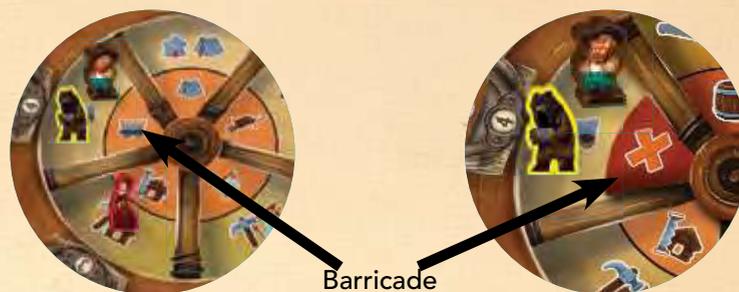
APRÈS AVOIR PLACÉ LES PIONNIERS :

Tirez 1 carte de la pile Buster et placez le Pionnier Buster sur le Site correspondant (même si le Bonimenteur le recouvre).



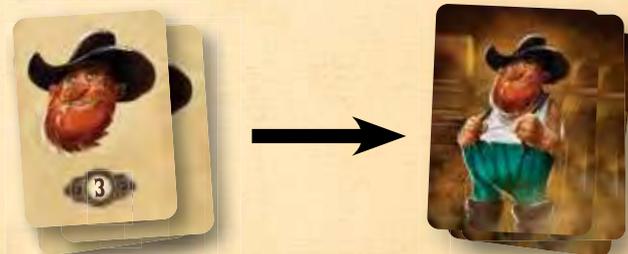
POUR PLACER LA BARRICADE :

Buster compte comme un Pionnier standard pour déterminer l'emplacement de la Barricade.



APRÈS AVOIR RÉCUPÉRÉ LES PIONNIERS :

Remettez le Pionnier Buster dans la Réserve Générale. Mélangez ensuite les 5 cartes Buster et placez-les en pile face cachée.





"Si t'es en manque urgent de trucs ou de machins, écoute le gars qui hurle au porte-voix "Approchez messieurs-dames !" Il a tout ce qu'il faut, et plus encore."

SITES

LA TUILE BONIMENTEUR

Principale : achetez autant de Tentes et/ou Chevaux que vous le souhaitez en payant les coûts indiqués et sans dépasser votre limite.

Limite de Chevaux : 6 Chevaux

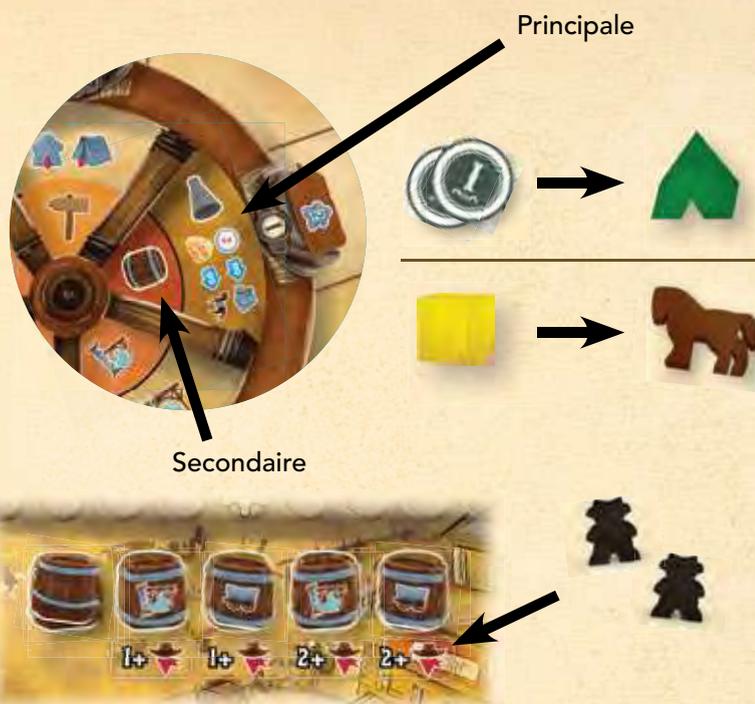
Vous pouvez posséder au maximum 6 Chevaux. Si une action vous permet d'en gagner d'autres et que vous avez atteint votre limite, ignorez cette action.

Limite de Gars et de Tentes

Vous avez un nombre limité de Gars et de Tentes. Si une action vous permet d'en gagner d'autres de la Réserve Générale et qu'il n'y en a plus, ignorez cette action.

Secondaire : prenez un jeton Baril de la Planque. Vous pouvez choisir n'importe quel jeton Baril de la Planque (un jeton Baril face visible ou le premier jeton Baril de la pile face cachée). Ajoutez ensuite le nombre de Hors-la-Loi égal au nombre inscrit sous l'emplacement où vous avez pris le jeton Baril. **Note** : chaque fois que vous gagnez un Baril, vous devez ajouter les Hors-la-Loi correspondants à la Fusillade.

Dès que vous avez pris un jeton Baril face visible et ajouté les Hors-la-Loi correspondants, complétez l'emplacement libéré avec le premier jeton Baril de la pile en le retournant face visible.



"Si tu croies que te servir chez les truands n'est qu'un juste retour des choses, fais gaffe que ces chiens te choppent pas, ils te feraient la peau."

Jetons Baril

Vous pouvez utiliser un jeton Baril n'importe quand durant votre tour (y compris pendant le tour où vous l'avez gagné).

Après avoir utilisé le jeton Baril, placez-le face cachée près de votre plateau de joueur. Ne le remettez pas dans la Réserve Générale ! Vous pourriez en avoir besoin pour le

calcul final des scores ou pour activer d'autres capacités. **Note** : seuls les jetons Baril "défaussés" sont placés face visible dans la Réserve Générale. Certaines capacités nécessitent que vous dépensiez des jetons Baril de cette manière.



La Pancarte

La Pancarte copie l'action Secondaire du Site directement adjacent à elle (dans le sens de la flèche). Quand votre Pionnier est sur un Site affecté par la Pancarte, vous pouvez utiliser l'action Secondaire du Site adjacent.

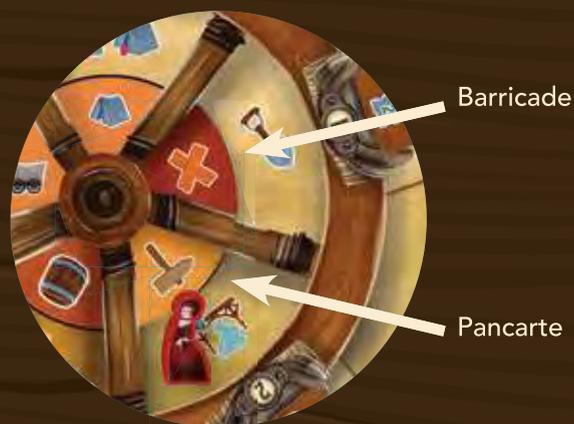
Note : la Pancarte désactive l'action Secondaire du Site qu'elle recouvre (ignorez les actions que vous ne pouvez pas voir).

Exemple : si votre Pionnier est sur le Site 2 recouvert par la Pancarte, vous pouvez réaliser l'action Secondaire du Site 1 (pour autant qu'elle ne soit pas recouverte par la Barricade).

Note : La Pancarte ne copie que l'action Secondaire (ou la Barricade) du Site adjacent. Cela ne vous permet pas d'utiliser l'action Principale du Site adjacent comme si votre Pionnier y était placé. Par exemple, si votre Pionnier est placé sur le Site 4 avec la Pancarte, il ne peut pas utiliser l'Action Principale du Site 3.

Il arrive que la Pancarte pointe vers un Site recouvert par la Barricade. Les deux Sites sont alors barricadés !

Note : dans ce cas, seule l'action Principale du Site où est placé votre Pionnier peut être utilisée et vous n'avez pas d'action Secondaire.



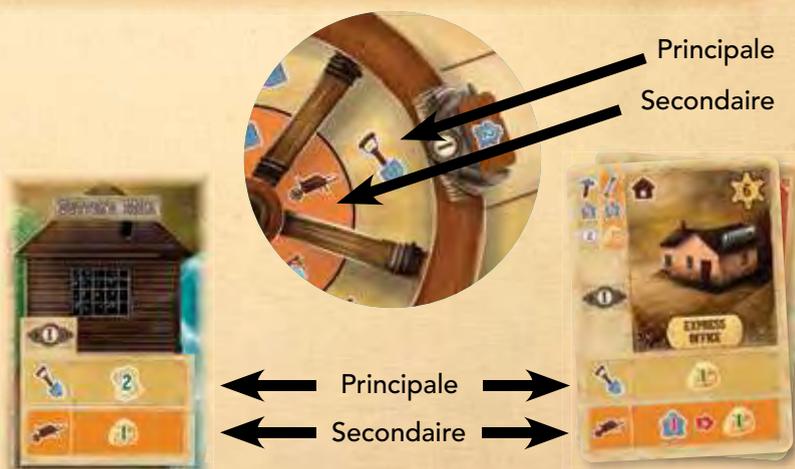
SITE 1 : JOUR DE TRAVAIL

Principale

Actions Pelle : vous pouvez activer une fois chaque capacité Pelle du Moulin de Sutter (sur votre plateau de joueur) et des cartes Bâtiment de votre Ville.

Secondaire

Actions Brouette : vous pouvez activer une fois capacité Brouette du Moulin de Mill (sur votre plateau de joueur) et des cartes Bâtiment de votre Ville.



"Un salaire honnête pour un boulot honnête, qu'ils disaient... Et c'est vrai. Voler n'est pas une bonne idée, sauf si tu aimes porter une corde bien ajustée au cou. Même pas pour une petite pépite de rien du tout !"

SITE 2 : SONDER UNE RIVIÈRE OU CONSTRUIRE UN PONT

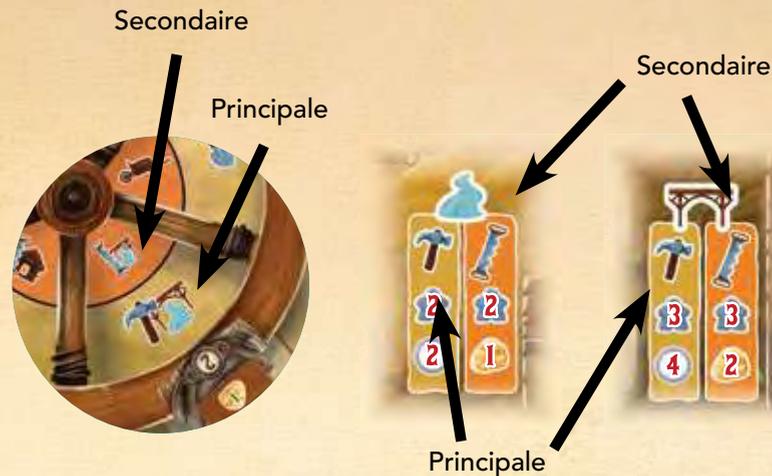
Principale

Action Marteau : sondez une Rivière ou construisez un Pont. Pour sonder une Rivière ou construire un Pont, vous devez payer le coût Marteau indiqué sur le plateau (en remettant dans la Réserve Générale autant de Pièces et de Gars de votre Cabane qu'indiqué dans le coût).

Secondaire

Action Scie : sondez une Rivière ou construisez un Pont, en payant le coût Scie indiqué sur le plateau (au lieu du coût Marteau).

Note: le coût Scie nécessite des Pépites d'Or à la place de Pièces. Placez ces Pépites d'Or dans le Wagon Minier et pas dans la réserve d'Or !



Tuiles Rivière

Quand vous sondez une Rivière, prenez une tuile Rivière sur le plateau et placez-la au-dessus d'un emplacement Canyon Fluvial libre de votre plateau de joueur. Gagnez immédiatement la récompense indiquée sous la tuile nouvellement placée mais pas les Points de Victoire. *

Note : les tuiles Rivière ne sont pas limitées. Si la réserve du plateau est vide, complétez-la avec de nouvelles tuiles Rivière de la Réserve Générale.



Tuiles Pont

Quand vous construisez un Pont, prenez une tuile Pont sur le plateau et placez-la au-dessus d'une tuile Rivière libre de votre plateau de joueur.

Note : une tuile Rivière est libre si elle n'a pas déjà un pont construit au-dessus d'elle.

Notes Importantes : un joueur ne peut pas construire 2 Ponts identiques ! Chaque joueur peut avoir un maximum de 4 Rivières et 4 Ponts. Vous ne pouvez pas construire de Pont si vous n'avez pas de tuile Rivière libre pour l'accueillir. Si un type de tuiles Pont est épuisé, il n'y en a plus. Premier arrivé, premier servi !

Les Ponts rapportent des PV en fin de partie si vous remplissez leur condition (voir Décompte Final p.20).

* **Note sur les PV :** les PV sont principalement marqués en fin de partie, y compris ceux des Canyons Fluviaux.



"Franchir la rivière est souvent périlleux. Faut avoir l'œil vif pour planter sa pioche au bon endroit."

SITE 4 : DÉPLACER LE CHARIOT SUR LA CARTE DE LA FRONTIÈRE

Principale

Chariot : déplacez votre Chariot sur la Carte de la Frontière. Quand vous réalisez cette action, vous pouvez déplacer votre Chariot sur la Carte de la Frontière d'un nombre de cases égal ou inférieur au nombre de Chevaux que vous possédez.

Secondaire

Chariot : déplacez votre Chariot selon les règles ci-dessus.

Note : chaque mouvement de Chariot est considéré comme une action complète et séparée. Par exemple, avec une 1^{ère} action Chariot, vous pouvez terminer votre mouvement sur une Grande Ville pour gagner le bénéfice "Escale" et utiliser une 2^{ème} action Chariot pour vous déplacer ailleurs et collecter les bénéfices normalement.

Limite de Chevaux : 6 Chevaux

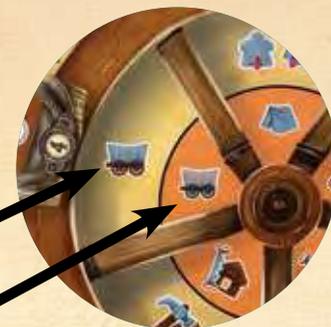
Vous pouvez posséder au maximum 6 Chevaux. Si une action vous permet d'en gagner d'autres et que vous avez atteint votre limite, ignorez cette action.

Limite de Gars et de Tentes

Vous avez un nombre limité de Gars et de Tentes. Si une action vous permet d'en gagner d'autres de la Réserve Générale et qu'il n'y en a plus, ignorez cette action.

Principale

Secondaire



"Leur cheval de fer n'ira jamais jusque là, alors tu devrais décorner un boeuf ou deux et y aller avec un chariot couvert !"

Règles de déplacement de Chariot

Chaque emplacement de la carte est représentée par une Grande-Ville (1), une Colonie (2) ou un Fer à Cheval (3).

Vous ne perdez pas de Chevaux lors de vos déplacements. Vous devez simplement compter combien vous en avez pour connaître le déplacement maximum que vous pouvez réaliser pour chaque action Chariot.

Vous ne pouvez pas faire demi-tour et revenir sur un emplacement durant une même action Chariot. Par contre, si vous utilisez une nouvelle action Chariot plus tard (même durant le même tour), vous pouvez revenir sur vos pas.

Quand votre Chariot s'arrête ou passe par dessus une Grande-Ville ou une Colonie, il gagne le bénéfice indiqué. (mais pas le bénéfice "Escale" - voir ci-dessous).

Si votre Chariot s'arrête sur une Grande-Ville (fait "Escale"), vous pouvez choisir entre le bénéfice de gauche (4) ou de droite (5).



Note : si votre Chariot ne fait que passer par la Grande-Ville sans s'y arrêter, vous gagnez le bénéfice de gauche (4).

Les Fers à Cheval n'offrent pas de récompense mais il compte quand même dans la limite de votre déplacement.

Les Colonies et les Fers à Cheval ne peuvent contenir qu'un seul Chariot à la fois. Si vous vous déplacez vers un emplacement qui contient déjà un Chariot, sautez-le comme s'il n'existait pas et continuez votre mouvement (le bénéfice d'un emplacement sauté est ignoré).

Note : l'emplacement sauté ne compte pas dans votre limite de déplacement.

Une Grande-Ville n'a pas de limite de Chariots et n'est jamais ignorée.





"Te dégonfle pas ! C'est le moment de réunir les gars et d'aller faire goûter à ces bandits un peu de la vraie justice de l'Ouest !"

SITE 5 : ÉTABLIR LA FRONTIÈRE ET DÉFENDRE COLOMA

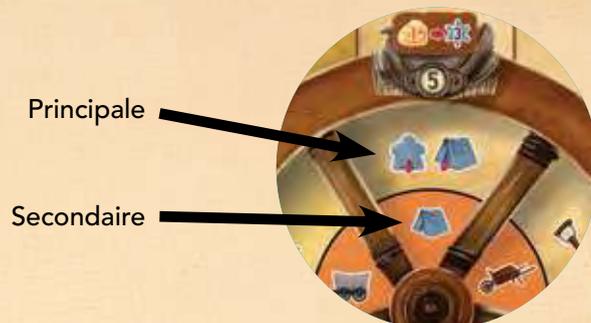
Principale

Placez des Gars/des Tentes : placez des Gars à la Fusillade et/ou montez des Tentes sur des Événements/des Régions Pionnières.



Secondaire

Tente : gagnez 1 Tente.



Placer des Gars à la Fusillade

Quand vous placez des Gars à la Fusillade, vous devez les déplacer de votre Cabane et **remplir une ligne complète** à la Fusillade. Les Tireurs restent en place jusqu'à la fin de l'Année (voir Nettoyage p.19).

Note Importante : vous ne pouvez pas remplir plus d'une ligne de Tireurs par tour. Cependant, vous pouvez remplir des lignes supplémentaires lors de prochains tours (en suivant les mêmes règles).



Placer des Tentes sur des Événements

Vous pouvez placer des Tentes en les déplaçant de votre Cabane vers n'importe quel Événement où vous n'avez pas encore de Tente.

Note : vous pouvez monter autant de Tentes que vous le souhaitez par tour. Vos Tentes peuvent partager des emplacements Événement avec celles d'autres joueurs. Une fois que vous avez placé une Tente sur un Événement, elle y reste jusqu'à la fin de la partie.

Si vous avez une Tente sur un événement déclenché par le Bonimenteur, vous gagnez 2 fois le bénéfice indiqué (voir Événement p.8).

Note : contrairement aux Tentes placées dans les Régions Pionnières, les Tentes placées sur les Événements ne rapportent pas de PV en fin de partie.



Placer des Tentes sur des Régions Pionnières

Vous pouvez placer des Tentes en les déplaçant de votre Cabane vers une Région Pionnière où vous n'avez pas encore de Tente. Pour placer une Tente dans une Région Pionnière, votre Chariot doit être dans une Grande-Ville adjacente.

Note : chaque zone colorée de la Carte de la Frontière représente une Région Pionnière différente. Coloma n'est adjacente à aucune Région Pionnière. Vous ne pouvez monter des Tentes que si votre Chariot se trouve à Hangtown, Georgetown, Folsom ou Auburn. Les Tentes sur la Carte de

la Frontière vous rapporteront des PV en fin de partie (voir Décompte Final p.20).

Note : vous pouvez monter autant de Tentes que vous le souhaitez par Tour. Vous ne pouvez pas avoir plus d'une Tente par Région Pionnière mais elles peuvent y côtoyer les Tentes d'autres joueurs. Une fois que vous avez placé une Tente dans une Région Pionnière, elle y reste jusqu'à la fin de la partie.



PHASE FUSILLADE

À LA FIN DES 5 MANCHES, PASSEZ À LA PHASE FUSILLADE.



Pour résoudre la Phase Fusillade, comparez le nombre total de Tireurs avec le nombre total de Hors-la-Loi à la Fusillade.

- S'il y a plus de Tireurs que de Hors-la-Loi, les joueurs **gagnent** la Fusillade. Référez-vous à la partie de gauche du tableau Fusillade pour les Récompenses et les Pénalités.
- S'il y a autant ou plus de Hors-la-Loi que de Tireurs, les joueurs **perdent** la Fusillade. Référez-vous alors à la partie de droite du tableau Fusillade pour les Récompenses et les Pénalités.

Les Récompenses et les Pénalités sont basées sur la contribution relative de chaque joueur. Le joueur avec le plus de Tireurs gagne la 1^{ère} Récompense, le deuxième joueur avec le plus de Tireurs reçoit la 2^{ème} Récompense et tous les autres joueurs qui ont placé au moins 1 Tireur à la Fusillade reçoivent la 3^{ème} Récompense/Pénalité. Les égalités sont départagées en faveur du joueur qui a placé ses Tireurs sur la ligne la plus proche des Hors-la-Loi.

	Tireurs		Hors-la-Loi
Récompenses	1ST	1ST	Récompenses
Pénalités	2ND	2ND	Pénalités
	3RD...	3RD...	
	0	0	



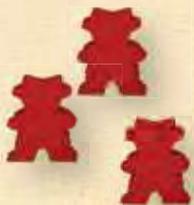
Le joueur qui a placé le plus de Tireurs reçoit également l'Insigne de Shérif et devient le nouveau premier Joueur.



"Une fusillade ne prouve jamais qui avait raison, juste qui va rester debout.
Et c'est plus important. Pour rester loin du cimetière, garde ton vieux flingue au chaud."

Les joueurs qui n'ont pas de Tireurs à la Fusillade doivent envoyer des Gars de leur couleur de la Réserve Générale à leur Cimetière selon le tableau Fusillade. Quand vous placez un Gars au Cimetière, recouvrez une tombe vide (en partant du bas). Les Gars au Cimetière sont morts et ne peuvent plus être utilisés pour le reste de la partie. De plus, les Gars morts vous font perdre des PV en fin de partie (voir Décompte Final p.20).

Note : si vous n'avez plus de Gars disponibles dans la Réserve Générale, vous devez les prendre dans votre Cabane à la place.



Note importante pour une partie à 2 Joueurs : les 3 Tireurs "non-Joueur" placés à la Fusillade comptent comme s'ils appartenait à un 3^{ème} joueur. Il aide à combattre les Hors-la-Loi et sa contribution à la Fusillade compte, même s'il ne reçoit ni la Récompense correspondante, ni l'Insigne Shérif. De plus, ses Gars restent en place durant toute la partie

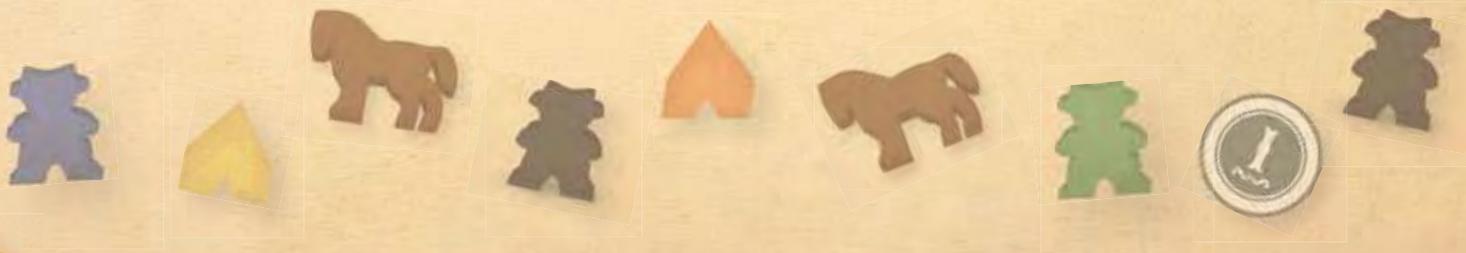


FIN D'ANNÉE

APRÈS 5 MANCHES ET LA PHASE FUSILLADE, L'ANNÉE SE TERMINE.

NETTOYAGE

- Remettez tous les Tireurs et les Hors-la-Loi de la Fusillade dans la Réserve Générale.
Note à 2 Joueurs : les Tireurs "non-Joueur" restent en place.
- Retirez la tuile Fusillade.
Note : cela révèle le prochain tableau Fusillade (soit une autre tuile, soit le tableau imprimé sur le plateau suivant l'Année).
- Déplacez le marqueur Année à l'année suivante et placez le nombre de Hors-la-Loi indiqué à la Fusillade.
- Placez toutes les Pépites d'Or du Wagon Minier sur les emplacements libres de la réserve d'Or du plateau en complétant les lignes de la plus basse à la plus haute (toutes les lignes ne seront pas forcément complètes).



"À chaque fonte des neiges, la Branche Sud se rengorge, et recharge le lit de la rivière en pépites, comme quand le vieux Buster regagne le sien après une nuit trop arrosée."



"Debout là-dedans ! Écoutez-moi tous, il semble qu'on a pris tout ce qu'on pouvait de ces gisements. Maintenant on va faire les comptes de tout ce bazar pour savoir qui est le plus gros poisson du coin."

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

Après la 3^{ème} phase Fusillade, la partie est terminée et tous les joueurs calculent leur score.

GAINS DES POINTS DE VICTOIRE (PV)

Bâtiments de votre Ville

Gagnez les Points de Victoire inscrits en haut à droite de chaque carte Bâtiment construite dans de votre Ville.



Tentes dans les Régions Pionnières

Gagnez les PV selon le nombre de Régions Pionnières où vous avez une Tente, comme indiqué sur le tableau du plateau.

Exemple : si vous avez des Tentes sur 3 Régions Pionnières, vous gagnez 12 PV.



Canyons Fluviaux

Gagnez les PV indiqués sur chaque Canyon de votre plateau de joueur où vous avez placé une Rivière.



Condition de Gain de PV

Perte de PV pour les Gars dans le Cimetière

Chaque Gars mort de votre Cimetière vous fait perdre les PV inscrits sur sa pierre tombale (sous le Meeple).



Ponts

Gagnez les PV pour chaque Pont que vous avez construit selon les conditions inscrites sur chacun d'eux (attention aux maximums autorisés). Voir la section Ponts du Guide des Capacités & des Effets pour plus de détails.



LE JOUEUR QUI A LE PLUS DE POINTS DE VICTOIRE GAGNE !

Les égalités sont départagées en faveur du joueur qui a le plus de Pépites d'Or. S'il y a toujours égalité, c'est le joueur qui a le total le plus élevé de Pièces, Gars, Tentes et Chevaux qui gagne.

MODULES OPTIONNELS

MODULE HÔTELS

Ce module vous permet de construire et d'exploiter un Hôtel à Coloma. Ils sont ajoutés à votre Ville comme d'autres cartes Bâtiment au Site 3, mais offrent une nouvelle façon de marquer des PV. Au Site 5, vous pouvez placer des Gars sur votre Hôtel pour gagner immédiatement des PV. Mais pouvez-vous vous permettre d'avoir des Gars endormis pendant une Fusillade ? Ce module est compatible avec le module Spécialisation des Pionniers, le module Duel de Mules et/ou le Mode Solo.



MATÉRIEL
12 cartes Hôtel



MISE EN PLACE DU PLATEAU
Placez face visible 2 cartes Hôtel par joueur sur l'emplacement indiqué du plateau. Remettez les cartes restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées.

DÉROULEMENT

CONSTRUIRE UN HÔTEL

Quand votre Pionnier est sur le Site 3, vous pouvez utiliser les actions Marteau/Scie pour construire un Hôtel à la place d'un autre Bâtiment.

SITE 3, ACTION MARTEAU/SCIE

Pour construire un Hôtel de la réserve du plateau, payez le coût Marteau/Scie indiqué sur la carte. Placez la carte face visible à côté des autres Bâtiments de votre Ville.

Note : d'autres cartes Hôtel peuvent être construites et placées au-dessus de la première carte Hôtel que vous avez posée pour faire un grand Hôtel avec de nombreuses histoires. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Hôtel que vous pouvez construire (à part celle des cartes disponibles).

EXPLOITER VOTRE HÔTEL

Quand votre Pionnier réalise l'action Principale du Site 5, vous pouvez placer des Gars de votre Cabane sur des emplacements libres de votre Hôtel pour gagner immédiatement 2 PV par emplacement.

Note : chaque carte Hôtel peut contenir au maximum 2 Gars à la fois.

PENDANT LE NETTOYAGE

Retirez les Gars de votre Hôtel et placez-les dans la Réserve Générale.

PENDANT LE CALCUL DES SCORES

Gagnez 8 PV pour chaque carte Hôtel que vous avez dans votre Ville.



DUEL DE MULES : VARIANTE 2 JOUEURS

Dans cette variante à 2 joueurs, vous mènerez votre Mule sur les Sites et les Événements pour gagner des avantages balançant des Carottes devant lui, mais il est aussi dans votre intérêt d'utiliser cet animal pour bloquer votre adversaire. Si vous êtes particulièrement intelligent, vous pourrez faire les deux !

Cette variante est compatible avec le module Spécialisation des Pionniers et le module Hôtels.

MATÉRIEL

2 Mules
10 Carottes

Nouvelles règles

Réalisez ces étapes supplémentaires à chaque Manche :

AU DÉBUT DE CHAQUE MANCHE :

Ne déclenchez pas l'Événement quand le Bonimenteur se déplace !

LORS DE LA SÉLECTION D'UN SITE :

Utilisez votre Cadran supplémentaire pour sélectionner un Site pour votre Mule.

LORS DU PLACEMENT DES PIONNIERS :

Placez également votre Mule sur le Site choisi pour elle.

Si vous placez votre Mule sur un Site dont l'Événement contient une Carotte de la même couleur qu'elle, gagnez immédiatement le bénéfice de cet Événement (doublé si vous avez une Tente dessus). La Mule "mange" la Carotte qui est retirée de l'Événement. Les Événements ne sont pas déclenchés par le Bonimenteur mais uniquement par votre Mule qui y mange une Carotte. **Exemple** : si vous envoyez votre Mule sur le Site 2 où il y a une Carotte de la même couleur, gagnez immédiatement 1 Pépite d'Or (2 si vous y possédez aussi une Tente). Retirez ensuite la Carotte en la plaçant dans la Réserve Générale.

Note : si vous envoyez votre Mule sur un Site qui n'a pas de Carotte de la même couleur, vous ne gagnez pas le bénéfice de l'Événement du Site.

MISE EN PLACE DU JEU

Utilisez la mise en place pour 2 joueurs.

Les cartes Buster et le Pionnier Buster ne sont pas utilisés dans cette variante !

MISE EN PLACE POUR CHAQUE JOUEUR

- Prenez 1 Cadran supplémentaire d'une couleur inutilisée.
- Prenez 1 Mule
- Prenez les 5 Carottes de la couleur de votre Mule et placez-en une sur chaque Événement.

POUR PLACER LA BARRICADE :

Une Mule compte comme un Pionnier normal quand vous déterminez l'emplacement de la Barricade. La Barricade se déplace sur le Site qui a le plus de Pionniers et/ou Mules.

LORS DE LA RÉCUPÉRATION DES PIONNIERS :

Récupérez aussi votre Mule.

LORS DU NETTOYAGE :

Placez 1 Carotte de votre couleur sur chaque Événement qui n'en contient pas déjà une. Au début de chaque année, il doit y avoir une Carotte de chaque couleur sur chaque Événement (2 Carottes en tout).

Notes : votre Mule ne mange que les Carottes de sa couleur. Votre Mule n'est pas obligée de manger les 5 Carottes de sa couleur chaque Année. La Barricade n'affecte pas votre Mule (puisque la Mule ne réalise jamais les actions du Site).



"Les mules sont des animaux travailleurs. Traite les bien, et elles te rapporteront leur poids en or. Elles peuvent aussi ruer dans les dents des gars qui voudraient te faire un sale coup, si besoin."

MODULE SPÉCIALISATION DES PIONNIERS

Dans ce module, chaque Pionnier a une Capacité spéciale unique. Cela vous permet d'avoir une expérience thématique plus riche avec des modifications de mécanique intéressantes. Il est particulièrement adapté pour les joueurs qui aiment la nouveauté et des pouvoirs de personnages asymétriques. Ce module est compatible avec les modules Hôtels, Duel de Mules et/ou le Mode Solo.

MATÉRIEL

6 Cartes Capacité Spéciale de Pionnier

Capacité du Pionnier



"Bon, j'ai fait le tour de ce que j'avais à te dire. Si jamais tu deviens riche, souviens-toi que le le vieux Buster t'as appris tout ce qu'il faut sur la vie à Coloma..."

REMERCIEMENTS

Auteur :

Jonathan "Jonny Pac" Cantin

Auteur du Mode Solo :

Jonny Pac and Dávid Turczi

Développement Supplémentaire :

Dávid Turczi

Développeurs :

Boris Momikj

Vladimir Scarface Trajcevski

Illustrations :

Mihajlo Dimitrievski - The Mico

Conception Graphique :

Bojan Drango

Édition et conception des règles :

Drake Villareal

Melissa Delp - Tantrum House

Will Meadows - Tantrum House

Brian Biggs

Traduction Française / Relecture :

Jean Dorthe / Cindy Barbezat

Producteurs :

Ivana & Vojkan Krstevski, Toni Toshevski,

Maja Matovska

Éditeur :

Final Frontier Games

Merci à :

Daniel Kiprijanovski

David Najdovski

Matej Miovski

Marko Papuckoski

Xavi Bordes

John Shulters

Sarah Graybill

Jeff LaFlam

Timothy S Wright

Richard Ham

Seth Jaffee

Andy Van Zandt

Kevin Riley

Drake Villareal

Mark Dennis

Martyn Poole

Chris Ford

Nick Welford

Gonzalo Aguirre Bisi

ThunderGryph Games

Goblin Games

Tantrum House

Et tous les testeurs !

Un grand merci à Rahdo qui nous a inspiré les règles pour 2 joueurs et à tous nos soutiens Kickstarter qui nous ont aidés à faire de ce jeu une réalité !

CONSEILS

EN GÉNÉRAL

La thésaurisation des ressources n'est pas une bonne stratégie en soi. Il vaut mieux investir ses ressources dans les Bâtiments, les Hôtels, les Ponts et les Rivières. Ceux-ci rapportent plus de PV en fin de partie et vous offrent des options supplémentaires en cours de jeu.

Le temps est limité ! La partie ne dure que 15 Manches. Assurez-vous de planifier suffisamment à l'avance pour terminer tout ce que vous espérez faire.

Économisez vos actions. Il est préférable de faire le plus possible à chaque tour. Par exemple, si votre pionnier est sur le Bonimenteur, achetez autant de Tentes et de Chevaux que possible.

Les ressources des adversaires sont connues. En observant ce qu'ils ont (ou n'ont pas) vous pouvez deviner où ils enverront leur Pionnier. « Lire le jeu » peut vous donner un réel avantage.

Les joueurs peuvent bluffer lors de la sélection des Sites. Par exemple, vous pourriez dire aux joueurs que de toute façon vous sélectionnez le Site 3. Mais en vérité, vous avez choisi le Site 1 depuis le début !

Lorsque vous défaissez une carte, vous pouvez choisir de la placer sur ou sous votre pile. Si vous voulez la piocher à nouveau, placez-la dessus, sinon, placez-la dessous.

N'oubliez pas de placer des Tireurs à la Fusillade. Les Gars sont limités et s'ils vont dans votre cimetière ils ne reviennent jamais !

Vous pouvez toujours dépenser des Pépites d'Or à la place de Pièces, mais pas l'inverse. Assurez-vous de prévoir les bonnes ressources lorsque vous en avez besoin, surtout lorsque vous voulez construire plusieurs fois d'un coup !

AU DÉBUT

Il est préférable de placer des Tentes sur les Événements tôt dans la partie. Vous pouvez gagner beaucoup de ressources gratuites de cette façon. Plus tard, il devient préférable de placer des Tentes sur les Régions Pionnières pour marquer des PV.

Avec un total de 8 Tentes, vous n'en avez pas assez pour en placer une sur chaque Événement et sur chaque Région Pionnière. Assurez-vous de planifier à l'avance pour ne pas être surpris par cette limite.

Plus vous avez de Chevaux, mieux c'est. Posséder des Chevaux est essentiel pour tirer le meilleur parti de vos

actions Chariot sur la Carte de la Frontière.

Construire des Bâtiments vous aidera à atteindre vos objectifs plus efficacement. Plus vous avez de Bâtiments, plus vous aurez de flexibilité. Sans oublier qu'ils valent 6 PV chacun en fin de partie !

Rappelez-vous que si vous avez besoin de tirer des cartes et que votre pile est vide, vous gagnez 1 Point de Victoire par carte que vous auriez dû tirer. Vous pourriez essayer de tirer le plus de cartes possible pour commencer à marquer ces PV supplémentaires.

PLUS TARD

Les Ponts et les Hôtels peuvent vous faire gagner beaucoup de PV. Assurez-vous de les construire avant qu'ils ne soient épuisés.

Placer des Tentes dans les Régions Pionnières peut vous faire gagner beaucoup de PV. Essayez de placer 5 Tentes pour gagner 25 PV !

LES SITES

Le Site 1 permet de créer un « moteur » de ressources. Si vous avez plusieurs cartes dans votre Ville avec des capacités de Pelle/Brouette, vous pouvez gagner une grande quantité de ressources à la fois.

En général, les Sites 2 et 3 sont ceux qui vous rapporteront le plus de PV. Essayez d'obtenir autant de Rivières, de Ponts, de Bâtiments et d'Hôtels que possible.

Les Ponts et les Hôtels sont limités. N'attendez pas trop longtemps pour les construire sinon ils pourraient être épuisés !

Le Site 4 vous permet de gagner des Gars et d'autres avantages sur la Carte de la Frontière. Assurez-vous d'avoir le plus de Chevaux

possible pour tirer le meilleur parti de chaque action Chariot que vous réalisez.

Votre Chariot doit être sur une Grande-Ville (Hangtown, Georgetown, Folsom ou Auburn) pour placer des Tentes sur les Régions Pionnières adjacentes. Vous devez planifier vos mouvements de manière à être bien positionné pour placer les Tentes lors d'un prochain tour (en effectuant l'action du Site 5).

Le Site 5 est l'endroit où vous placez les Tireurs et montez les Tentes. Quand vous réalisez cette action, essayez toujours de placer une rangée de Tireurs à la Fusillade en plus de monter des Tentes sur les Régions Pionnières et/ou les Événements.

MODE SOLO

Dans ce Mode Solo, le joueur mettra les talents de son Pionnier à l'épreuve contre Sam, une véritable légende de la Ruée vers l'Or en Californie. Sam Brannan est un marchand intelligent qui a fait fortune en achetant des pelles, des pioches et des casseroles pour les revendre aux colons à des prix exorbitants. Avez-vous ce qu'il faut pour battre Sam à son propre jeu ?

MISE EN PLACE

METTEZ EN PLACE COMME POUR UNE PARTIE À 2 JOUEURS.

MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE POUR LE MODE SOLO :

- 4 jetons Mouvement de Chariot
- 1 Pièce Spéciale (face/pile = gauche/droite)
- 4 cartes Hôtel

Note : vous devez utiliser le module Hôtels.



RÉSERVE DE SAM :

Choisissez une couleur pour Sam et préparez sa Réserve avec le matériel suivant :

- L'Insigne du Shérif (Sam est le premier joueur)
- 1 Pionnier
- 4 jetons Mouvement de Chariot. Mélangez-les et placez-les face cachée à côté du plateau.
- 12 Gars
- 5 Tentes
- 1 Cheval



Note : Sam peut avoir jusqu'à 6 Chevaux comme les joueurs.

MISE EN PLACE DU PLATEAU :

Placez :

- 1 Tente de la couleur de Sam sur l'Événement 2 et 1 autre Tente sur l'Événement 5 du plateau.
- le marqueur de score de Sam sur la case « 0/100 » de la piste de score.
- le Chariot de Sam sur l'emplacement « Coloma » de la Cartes des Régions pionnières.

Note : Sam ne collecte que des Pépites d'Or, des Barils, des Chevaux, des Rivières et des Ponts. Remettez le matériel inutilisé dans la boîte.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

AVANT VOTRE TOUR :

Mélangez les 5 cartes Buster et révélez-en 2 comme dans une partie à 2 joueurs. Laissez-les face visible côte à côte sur la table.



APRÈS AVOIR PLACÉ VOTRE PIONNIER :

Lancez la Pièce Spéciale pour sélectionner une des 2 cartes révélées : Face pour la carte de gauche et Pile pour celle de droite. Placez le Pionnier de Sam sur le site correspondant.



LORS DE LA RÉOLUTION DE VOTRE TOUR :

Selon où se trouve le Pionnier de Sam, réalisez son action (si votre Pionnier est sur le même Site, respectez l'ordre de la Manche en partant du premier joueur). Si Sam se trouve où est la Barricade, ignorez son action Secondaire comme vous le feriez pour vous.

Note : si Sam est sur un Site où se trouve la Pancarte, suivez les mêmes règles que pour un joueur standard.

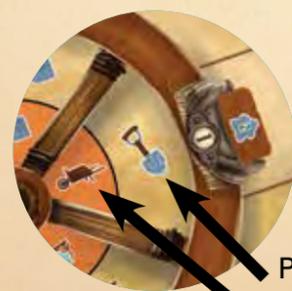
ACTIONS DE SAM

SITE 1

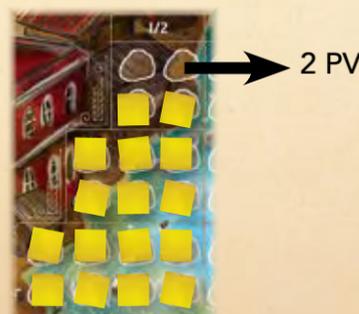
Principale : Sam gagne immédiatement 1 PV pour chaque Pépité d'Or qui manque dans la réserve d'Or du plateau. Ne comptez que les emplacements libres des colonnes jusqu'à 2 joueurs. Sam gagne 1PV pour chaque emplacement sans Pépité d'Or dessus.

Note : Sam ne dépense des Pépites d'Or que pour l'Événement 5. Sinon, il les garde jusqu'à la fin de la partie.

Secondaire : Sam gagne immédiatement 1 PV pour chaque Baril et Cheval qu'il a dans sa Réserve.



Primaire
Secondaire



SITE 2

Principale : Sam prend une Rivière/un Pont et gagne immédiatement 6/12 PV. Si Sam n'a pas de tuile Rivière en sa possession, prenez-en une, placez-la dans sa Réserve. Il gagne 6 PV. Par contre, s'il a une tuile Rivière dans sa Réserve, prenez la tuile Pont de la ligne la plus haute du plateau. Retirez-la du jeu avec sa tuile Rivière. Il gagne 12 PV.

Note : s'il y a 2 tuiles Pont dans la même ligne la plus haute, prenez celle qui est la plus à gauche.

Secondaire : Sam répète l'action Principale ci-dessus.



SITE 3

Principale : Sam prend un Hôtel et gagne immédiatement 12 PV. Prenez 1 carte Hôtel du plateau et retirez-la du jeu. Sam gagne 12 PV.

Note : s'il n'y a plus de cartes Hôtel, Sam gagne 6 PV à la place.

Secondaire : Sam gagne immédiatement 6 PV.



SITE 4

Principale : Sam déplace son Chariot. Mélangez les jetons Mouvement de Chariot. Révélez celui du dessus de la pile et déplacez le Chariot de Sam sur la Grande Ville indiquée. Si le Chariot de Sam y est déjà, révéléz le jeton suivant et déplacez son Chariot sur la nouvelle destination. Mélangez ensuite les 4 jetons et gardez-les face cachée. Sam gagne le bénéfice de l'endroit où il arrive.

Secondaire : Sam gagne immédiatement 2 Pépites d'Or.



SITE 5

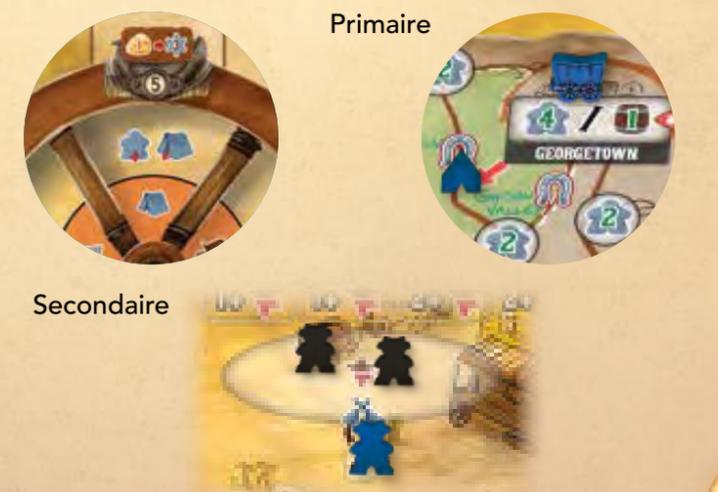
Principale : Sam monte une Tente dans chaque Région pionnière adjacente à son Chariot.

Note : si le Chariot de Sam est encore sur Coloma ou qu'il a déjà une tente sur toutes les Régions pionnières adjacentes, ignorez cette action.

Secondaire : remplissez une ligne de la Fusillade avec les Tireurs de Sam. Sam choisit toujours la plus petite ligne disponible pour placer ses Tireurs. Remplissez la ligne avec les Gars de la Réserve de Sam.

Exemple : si la ligne avec 1 emplacement de Tireur est libre, Sam la remplira (en prenant 1 Gars de sa Réserve pour le placer là).

Note : si Sam n'a plus assez de Gars dans sa Réserve pour compléter une ligne entière, ignorez cette action.



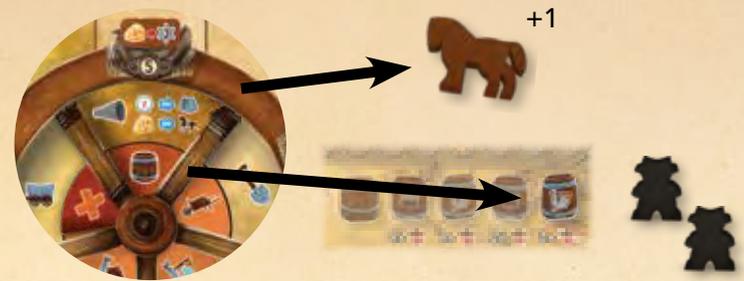
LE BONIMENTEUR

Principale : Sam gagne 1 Cheval.

Note : s'il a déjà atteint le nombre maximum de Chevaux, ignorez cette action.

Secondaire : Sam prend le jeton Baril disponible le plus à droite de la Planque et ajoute 2 Hors-la-Loi à la Fusillade.

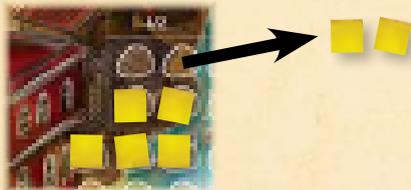
Note : Sam ne reçoit pas les récompenses des Barils. Il garde les jetons Baril face cachée dans sa Réserve.



ÉVÉNEMENT

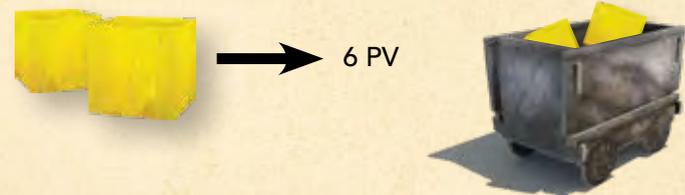
SAM IGNORE TOUS LES ÉVÉNEMENTS À PART LES ÉVÉNEMENTS 2 ET 5.

Événement 2 : Sam gagne 2 Pépites d'Or de la réserve d'Or du plateau (si possible).



Événement 5 : Sam dépense 2 Pépites d'Or pour gagner immédiatement 6 PV.

Note : placez ces Pépites d'Or dans le Wagon Minier.



PHASE FUSILLADE



Sam et les 3 Tireurs Non-Joueur "marquent" leurs points séparément (comme 2 joueurs différents).

Ensuite, Sam reporte ses PV sur la piste de score (ce qui n'est pas le cas des 3 Tireurs Non-Joueur).

Note: si Sam devait prendre une pénalité, ignorez-la.

Remettez tous les Tireurs utilisés par Sam pour la Fusillade dans la boîte. Ils ne reviennent pas en jeu.

DÉCOMPTE FINAL

Sam gagne encore des PV en fonction du nombre de Tentes qu'il a placées dans les Régions pionnières selon le tableau habituel (3/7/12/18/25).

Si vous avez plus de PV que le score final de Sam, vous avez gagné !

