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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

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

Alexander Pfister

# GREAT WESTERN TRAIL

Seconde Édition

## Livre de règles

*L'Amérique au 19e siècle. Vous êtes un éleveur dans les contrées reculées de l'Ouest rêvant de faire fortune en livrant du bétail de grande qualité vers l'Est du continent.*

*La meilleure façon d'atteindre votre but est d'acheter les vaches les plus rentables et d'aller les vendre à la gare de Kansas City. À partir de là, le train mènera vos vaches à Chicago, Philadelphie et même New York! Plus vos vaches seront livrées loin, plus grande sera votre fortune !*

*Le chemin du succès n'est pas sans embûches. D'autres éleveurs rivaux ont la même soif de gloire. Et peut-être même plus.*

*Heureusement, vous n'êtes pas seul. De braves cowboys, bâtisseurs et ingénieurs serviront votre cause : devenir le meilleur éleveur de l'Ouest. Bonne chance !*

## MATÉRIEL

**1 plateau de jeu**

**4 plateaux Joueur** 1 par joueur

**4 tuiles Éleveur**
1 par joueur, recto verso

**54 tuiles Ouvrier**

18 de chaque : cowboy bâtisseur ingénieur

**18 tuiles Danger**

6 de chaque : inondation sècheresse éboulement

**22 tuiles Hors-la-loi**

11 de chaque : Hors-la-loi vert Hors-la-loi orange

**3 sacs :**

***Note :*** *Le verso des tuiles présentées ci-haut est numéroté 1, 2 ou 3. Cela permet d'équilibrer la répartition de ces tuiles lorsqu'elles entrent en jeu.*

**4 éleveurs**
1 par joueur

**4 chapeaux**
1 par joueur

**4 locomotives**
1 par joueur

**56 disques**
14 par joueur

**4 marqueurs Certificat**
1 par joueur

**56 pièces**
36 pièces de 1$

20 pièces de 5$

**1 marqueur Marché de l'emploi**

**12 jetons Échange**

## 92 cartes Bétail
## 56 cartes Bétail de départ 14 par joueur :

5 Criollo

3 Santa Gertrudis

3 Pineywoods

3 Galloway

verso

## 36 cartes Bétail du marché

7 Black Angus

7 Longhorn

7 Corriente

9 Shorthorn

6 Hereford

## Matériel de la variante Simmental :
## 24 cartes Bétail Simmental

8 veaux Simmental

8 génisses Simmental

8 vaches Simmental

## 1 tuile marché Simmental

## 9 tuiles Chef de gare

*verso*

## 7 tuiles Bâtiment neutre

Chaque tuile Bâtiment neutre est marquée d'une lettre majuscule (A à G).

## 24 cartes Objectif

## 4 cartes Objectif de départ

## 48 tuiles Bâtiment personnel 12 par joueur, recto verso

*Face a*

Chaque tuile Bâtiment personnel est marquée d'un nombre (1 à 12) et d'une lettre (a ou b) selon la face visible.

*Face b*

## Matériel pour le mode Solo :

### 1 tuile Spécialité

### 15 cartes de Sam

### 1 plateau de Sam

### 1 bloc de score

# MISE EN PLACE DU JEU

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

**2.** Mélangez les **9 tuiles Chef de gare** et placez-en une au hasard sur chacun des *5 espaces Chef de gare*. Remettez les 4 tuiles restantes dans la boîte.

**3.** Placez les **7 tuiles Bâtiment neutre** sur les 7 *cases neutres* du plateau de jeu :

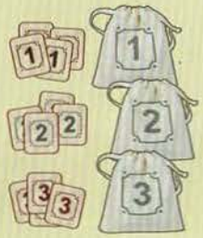
- Lors de votre première partie, il est recommandé de placer chaque tuile sur la case identifiée par la même lettre (A à G).
- Lors des parties suivantes, mélangez les tuiles et placez-les au hasard.

**4.** Placez le **marqueur Marché de l'emploi** sur l'espace rond pointillé situé le plus haut dans la *zone Marché de l'emploi*.

**5.** Retournez, face cachée, les **54 tuiles Ouvrier**, les **22 tuiles Hors-la-loi** et les **18 tuiles Danger**. Ensuite, triez-les selon le numéro marqué au verso (1, 2 ou 3) et placez-les dans les *sacs* correspondants.

Placez les sacs à côté du plateau de jeu (vis-à-vis de Kansas City).

Ces sacs constituent la *Réserve de Kansas City*.



**6.** Piochez une à une **7 tuiles** du sac 1 et placez-les au fur et à mesure sur le plateau de jeu.

Selon le type de la tuile révélée, s'il s'agit :

- d'une **tuile Hors-la-loi** (verte ou orange), placez-la dans la *zone Hors-la-loi*, dans la case libre au numéro le plus bas.

- d'une **tuile Danger**, placez-la dans la *zone Danger* correspondante (inondation, sécheresse ou éboulement), sur la case libre au numéro le plus bas.

S'il n'y a plus de case libre, remettez la tuile face cachée dans le sac et piochez-en une nouvelle.

**7.** Piochez une à une des tuiles du sac 2 (qui ne contient que des tuiles Ouvrier). et placez-les au fur et à mesure sur le *Marché de l'emploi* de la façon suivante :

En commençant par la rangée du haut, placez la première tuile piochée sur la case juste en dessous de l'***icône correspondant au nombre de joueurs***.

Placez la tuile suivante sur la case directement à droite et ainsi de suite jusqu'au bout de la rangée.

Lorsque celui-ci est atteint, continuez sur la rangée suivante en procédant de la même façon.

Arrêtez-vous lorsque vous placez une tuile dans la case directement à gauche du marqueur Marché de l'emploi. Cette tuile est la dernière. Ainsi, selon le nombre de joueurs, vous devriez avoir 3, 5 ou 7 ouvriers sur le marché de l'emploi.

***Exemple à 3 joueurs***

**8.** Remplissez les *6 cases Prévision* avec des tuiles de la Réserve de Kansas City :

- Piochez 2 tuiles du sac 1 et placez-les face visible sur les cases marquées 1.
- Piochez 2 tuiles du sac 2 et placez-les face visible sur les cases marquées 2.
- Piochez 2 tuiles du sac 3 et placez-les face visible sur les cases marquées 3.

**9.** Mélangez les **36 cartes Bétail** du marché et formez une pioche face cachée. Placez cette pioche sous le coin inférieur gauche du plateau de jeu.

Selon le nombre de joueurs, révélez les premières cartes de la pioche :

- ***à 2 joueurs***, piochez 7 cartes.
- ***à 3 joueurs***, piochez 10 cartes.
- ***à 4 joueurs***, piochez 13 cartes.

Triez les cartes piochées par couleur et placez-les face visible sous le plateau de jeu en les faisant se chevaucher de manière à garder leur côté gauche visible. Ceci constitue le *Marché au bétail*. Pour plus de clarté, ces cartes sont ordonnées par couleur, dans l'ordre suivant : jaune, rouge, bleu, marron et violet (certaines couleurs peuvent être absentes).

**Note :** Les cartes Bétail (orange) Simmental font partie d'une variante. Pour les règles et la mise en place de ces cartes, voir à la page 19. Si vous préférez jouer sans les cartes Simmental, remettez les 24 cartes Bétail orange dans la boîte.

**10.** Mélangez les 24 **cartes Objectif** pour formez une pioche face cachée, et placez-la à droite du plateau de jeu. Révélez les 4 premières cartes de cette pioche et placez-les en une colonne face visible le long du plateau.

Ceci constitue l'*offre d'objectifs*.

**11.** Constituez la *Banque* en rassemblant les **pièces** et les **jetons Échange**, et placez-les à portée de main de tous les joueurs.

# MISE EN PLACE DES JOUEURS

**12.** Chaque joueur choisit une couleur de joueur.

Prenez le **plateau Joueur** correspondant (identifiable par la couleur des 14 emplacements ronds) et placez-le devant vous.

À 3 ou 4 joueurs, vous recevez également une **tuile Éleveur** de votre couleur.

Tournez-la afin que le côté correspondant au nombre de joueurs soit visible et placez-la pour recouvrir la *Phase A* de votre plateau Joueur.

13. Prenez les **12 tuiles Bâtiment personnel** de votre couleur.

Ces tuiles Bâtiment sont recto verso, chaque face est marquée d'un nombre (de 1 à 12) et d'une lettre minuscule (a ou b).

- Lors des vos premières parties, il est recommandé d'utiliser les **faces « a »**, et de les disposer en ordre croissant selon le nombre bâtisseurs requis au-dessus de votre plateau Joueur.
- Une fois que vous connaissez bien le jeu, vous pouvez modifier la mise en place comme suit : Désignez un joueur qui déterminera aléatoirement quelle face utiliser pour chaque bâtiment (par exemple, en tirant à pile ou face) avant de les disposer en ordre croissant de bâtisseurs requis au-dessus de son plateau Joueur. Pour chacune des faces choisies, les autres joueurs retournent leur tuile Bâtiment personnel correspondante sur la même face.

Ainsi, lors d'une partie, tous les joueurs utilisent la même face pour chaque bâtiment. Il est défendu de retourner une tuile Bâtiment sur son autre face.

**14.** Prenez ensuite le matériel de votre couleur et disposez-le de la façon suivante :

**14 disques**, sur chaque emplacement rond coloré de votre plateau Joueur (seuls les 2 emplacements gris restent vides).

**1 locomotive**, sur le départ de la ligne de la voie ferrée (le bâtiment rouge) du plateau de jeu.

**1 marqueur Certificat**, sur la première case de la piste de certificats (à côté du 0) de votre plateau Joueur.

**1 éleveur**, à côté de votre plateau Joueur, pour l'instant.

**15.** Prenez ensuite les 14 **cartes Bétail** de départ marquées d'une étoile de votre couleur.

Ces 14 cartes constituent *votre pioche Bétail*.

Mélangez *votre pioche Bétail* et placez-la face cachée à gauche de votre plateau Joueur.

16. Mélangez les **4 cartes Objectif de départ** et distribuez-en une aléatoirement à chaque joueur qu'il place face visible sous son plateau Joueur, dans sa Zone d'objectifs. Ceci est la première carte de *votre zone d'objectifs*.

Remettez les cartes Objectif de départ restantes dans la boite.

17. Finalement, désignez un **premier joueur**, l'ordre des autres joueurs est déterminé en suivant le sens horaire. Chaque joueur reçoit son ***capital de départ*** ainsi qu'un ***jeton Échange*** de la banque, et pioche des cartes de sa pioche Bétail afin de constituer sa ***main*** :

- 1er joueur : 6$, 4 cartes et 1 jeton Échange
- 2e joueur : 7$, 5 cartes et 1 jeton Échange
- 3e joueur : 8$, 6 cartes et 1 jeton Échange
- 4e joueur : 9$, 7 cartes et 1 jeton Échange

**Vous êtes maintenant prêts à commencer la partie.**

**Important : Au début de votre tout premier tour**, défaussez des cartes de votre main jusqu'à en avoir seulement 4. Posez-les face visible sur *votre défausse*.

Placez ensuite votre éleveur sur le bâtiment neutre **de votre choix** et passez directement à la phase B. Votre éleveur peut commencer la partie sur le même bâtiment où se trouve l'éleveur d'un autre joueur.

# BUT DU JEU

À votre tour, vous déplacez votre éleveur le long d'un parcours qui serpente et bifurque, du coin inférieur droit du plateau de jeu jusqu'à Kansas City, situé dans le coin supérieur gauche. Tout au long de votre périple, vous effectuez différentes actions qui vous rapportent des points de victoire, par exemple : construire un bâtiment, acheter du bétail au marché, améliorer les gares et dégager le parcours de dangers naturels.

Chaque fois que votre éleveur atteint Kansas City, vous devez livrer votre bétail par train dans une autre ville, ce qui peut également vous rapporter des points de victoire. Après cette livraison, votre éleveur reprend son parcours à partir du coin inférieur droit du plateau de jeu. Au cours d'une partie, votre éleveur atteindra Kansas City entre 5 et 7 fois.

Tous les points de victoire sont comptés à la fin de la partie. Ajoutez ensuite les points de victoire provenant de vos cartes, de vos tuiles, de votre plateau Joueur ou du plateau de jeu. Le joueur totalisant le plus haut pointage remporte la partie.

## Deck Building

***Votre troupeau ?***

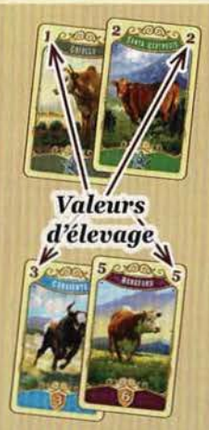
Votre paquet de cartes constitue le *troupeau* que vous menez le long de votre parcours. Chaque carte Bétail représente un animal d'une race spécifique, définie par une couleur et par une *valeur d'élevage*.

Chaque joueur commence la partie avec un troupeau identique constitué de cartes aux valeurs d'élevage faibles.

Durant la partie, vous pouvez améliorer votre troupeau en achetant des cartes Bétail du marché avec de meilleures valeurs d'élevage et en y ajoutant des cartes Objectif.

Votre *troupeau* est constitué des éléments suivants :

- votre pioche Bétail, placée à gauche de votre plateau Joueur.
- les cartes de votre main provenant de votre pioche. Le nombre de cartes que vous pouvez tenir en main est limité (votre limite est de 4 cartes en début de partie).
- votre défausse, placée à droite de votre plateau Joueur, contient des cartes face visible. Vous placerez dessus toutes les cartes que vous défaussez lors de la partie, ainsi que celles que vous achetez au *marché*.




**Important :** Si vous devez piocher une carte de votre pioche Bétail alors que celle-ci est épuisée (et uniquement à ce moment-là), prenez votre défausse, mélangez-la afin de former une nouvelle pioche et placez-la à gauche de votre plateau Joueur. Ensuite, continuez de piocher les cartes dont vous avez besoin.

**Usage des cartes Bétail**

Tout au long du parcours, certaines actions exigent de défausser de votre main des cartes Bétail spécifiques afin d'obtenir des effets.

De plus, chaque fois que vous atteignez Kansas City, une carte Bétail de chaque variété de race provenant de votre main vous rapportera sa valeur d'élevage : plus votre main sera variée, plus vous gagnerez d'argent et de points de victoire. *(Pour plus de détails, voir aux pages 10 à 12.)*

# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En commençant la partie avec le premier joueur (celui qui a reçu exactement 6$ lors de la mise en place), les joueurs effectuent leur tour, un à la suite de l'autre en sens horaire. À votre tour, effectuez les phases suivantes dans l'ordre :

| | |
|---|---|
| PHASE A | Déplacez votre éleveur vers un autre lieu sur le parcours |
| PHASE B | Effectuez la ou les actions du lieu atteint |
| PHASE C | Piochez jusqu'à votre limite |

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

***Note :*** *Les 3 encadrés en haut de chaque plateau Joueur vous donnent un aperçu de ces 3 phases.*

# PHASE A — Déplacer votre éleveur vers un autre lieu sur le parcours

**Qu'est-ce qu'un lieu ?**
Le lieu le plus important du parcours est Kansas City. De plus, toute **tuile** placée sur une case du parcours est considérée comme un lieu (tuile Bâtiment, tuile Danger et tuile Hors-la-loi).

**Les cases sans tuile ne comptent pas comme des lieux et n'entravent pas le parcours !**

Lors de cette phase, vous devez déplacer votre éleveur du lieu où il se trouve vers un autre lieu du parcours.

Respectez les règles suivantes:

- La distance que peut parcourir votre éleveur se mesure en *déplacement*. **Chaque lieu** le long de votre parcours compte pour **1 déplacement** (rappel : les cases vides du parcours ne comptent pas).

***Exemple :*** *pour atteindre ce bâtiment neutre, l'éleveur bleu de* ***Marie*** *peut se déplacer de 2 lieux en passant par le bâtiment rouge, ou de 3 lieux en passant par les 2 tuiles Inondation.*

- Vous devez toujours déplacer votre éleveur **vers Kansas City**, en suivant le parcours (des flèches indiquent la direction).
- Lorsque le parcours bifurque, poursuivez votre itinéraire par le chemin de votre choix.
- Le lieu où se termine le déplacement de votre éleveur (par choix ou parce que votre limite de déplacement est atteinte) sera celui d'où vous effectuerez les actions à la phase B.
- Vous ne pouvez pas dépasser Kansas City. Le déplacement de votre éleveur se termine lorsqu'il atteint Kansas City.
- Les éleveurs des autres joueurs n'entravent pas le parcours de votre éleveur. Plusieurs éleveurs peuvent se retrouver sur le même lieu.
- Vous devez effectuer **au moins 1** déplacement avec votre éleveur sans dépasser la ***limite de déplacement*** indiquée sur votre plateau Joueur. (Selon le nombre de joueurs, la limite de déplacement de votre éleveur est de 3 ou 4 en début de partie. Toutefois, elle peut être augmentée durant la partie.)

***Exemples :***

◀ ***BLEU*** *a une limite de* ***3*** *déplacements,* *tandis que celle de* ***ROUGE*** ▶ *est de 5.*

*(Le moyen de retirer ces disques sera expliqué plus loin.)*

**Attention :** Certains lieux présentent une main verte ou noire (ou les 2). Lorsque votre éleveur passe par un tel lieu ou y termine son déplacement, vous devez immédiatement payer une taxe:

1. S'il s'agit d'une tuile Danger ou Hors-la-loi, vous devez payer cette taxe **à la banque**.
2. S'il s'agit d'une tuile Bâtiment d'un autre joueur, vous devez payer cette taxe **à ce joueur.**

Le montant de la taxe varie en fonction du nombre de joueurs et de la couleur de la (des) main(s) :

À 2 joueurs :
- chaque main verte coûte 2$ et
- chaque main noire coûte 2$.

À 3 joueurs :
- chaque main verte coûte 2$ et
- chaque main noire coûte 1$.

À 4 joueurs :
- chaque main verte coûte 1$ et
- chaque main noire coûte 2$.

***Exemple d'une partie à 4 joueurs :*** *Marie possède 2$. Si elle déplace son éleveur par le chemin du haut (flèches rouges), elle devra payer 2$ à Martin, puisqu'il possède le premier bâtiment personnel sur ce chemin et que ce bâtiment présente une main noire. Ensuite, le déplacement de son éleveur se poursuivra sur le bâtiment personnel de Lucas présentant une main verte, Marie n'aura alors plus assez d'argent pour en payer la taxe. Ceci ne sera pas un problème, car son éleveur pourra tout de même poursuivre son chemin.*

*Marie décide plutôt d'emprunter le chemin du bas (flèches bleues) où elle doit payer 1$ à la banque pour la première tuile Inondation présentant une main verte, puis son dernier 1$ pour la deuxième tuile Inondation présentant une main noire.*

*Sachant qu'elle perdrait ses 2$ dans les deux cas, elle a tout de même décidé d'emprunter le chemin du bas afin d'éviter d'enrichir ses adversaires.*

**Important :** Si vous ne pouvez pas payer tout ou une partie des mains présentes sur le parcours de votre éleveur, vous pouvez tout de même effectuer le déplacement. Si votre éleveur passe ou termine son déplacement sur un lieu dont vous ne pouvez pas payer la taxe, payez autant que vous pouvez et continuez votre tour normalement.

Vous ne devez pas payer les taxes rétroactivement : si vous recevez de l'argent à la phase B sur un lieu dont vous n'avez pas payé la taxe en phase A, vous n'êtes pas pénalisé.

Ceci s'applique seulement aux taxes présentées par les mains. Tous les autres coûts/conditions doivent être payés/remplies entièrement.

# PHASE B — Effectuez la ou les actions du lieu atteint

Après avoir déplacé votre éleveur, effectuez les actions offertes par le lieu où il s'est arrêté. Toutefois, les actions offertes par le lieu varient selon s'il s'agit de :

**1)** Un bâtiment neutre *ou* un de vos bâtiments

**2)** Un bâtiment adverse, une tuile Danger ou une tuile Hors-la-loi

**3)** Kansas City

**1** Sur un bâtiment neutre ou un bâtiment personnel de votre couleur, vous avez 2 options :

**SOIT** effectuer la ou les actions du lieu ! **OU** effectuer une action auxiliaire simple (1x).

## ! Effectuer la ou les actions du lieu

Les tuiles bâtiments présentent 1 ou plusieurs *actions de Lieu* dans leur partie inférieure. Chaque action est séparée des autres par un trait continu.
(Rares sont les tuiles Bâtiments qui ne présentent qu'une seule ou plus que 2 actions de Lieu.)

*1 action de Lieu*

*2 actions de Lieu*

*3 actions de Lieu*

- Vous ne pouvez effectuer **chaque** action du lieu qu'**une seule fois**.
- Vous pouvez effectuer ces actions dans l'**ordre de votre choix**.
- Vous n'êtes pas obligé d'effectuer toutes les actions offertes par le lieu. Si une action présente un coût ou une condition, vous devez le payer/la remplir entièrement afin d'obtenir l'effet.
- Parfois, un **même** lieu présente 2 choix d'actions, séparées par une barre oblique blanche. Vous ne pouvez effectuer qu'une seule de ces actions.

- Certaines *actions spéciales* sont rattachées à des cases du parcours (1). Si une tuile Bâtiment est placée sur une telle case, l'action spéciale s'ajoute aux actions de ce bâtiment et peut donc être effectuée par son propriétaire chaque fois qu'il atteint ce lieu.

*Action spéciale*

*Les actions de Lieu sont détaillées aux pages 12 à 17.*

## Effectuer une action auxiliaire simple

Si et seulement si vous n'effectuez **aucune** des actions de Lieu, vous pouvez effectuer ***une action auxiliaire simple*** à la place.

Vos actions auxiliaires sont indiquées dans la section gauche de votre plateau Joueur.

Au début de la partie, vous ne disposez que de 2 actions auxiliaires. Chacune des autres actions auxiliaires ne sera disponible qu'après avoir retiré au moins l'un des 2 disques la recouvrant (ceci sera expliqué plus tard).
*Pour plus de détails concernant les actions auxiliaires, voir à la page 16.*

***Exemple :*** ***Marie*** *termine le déplacement de son éleveur sur l'une de ses tuiles Bâtiment. Elle peut effectuer chaque action de ce lieu (dans l'ordre de son choix) :*

1. *Elle peut défausser une carte Bétail « Galloway » de sa main pour recevoir 4$ de la banque.*
2. *Elle peut acheter du bétail au marché.*
3. *Elle peut effectuer l'action spéciale en défaussant une carte Bétail de sa main afin d'avancer son marqueur Certificat d'une case.*

*Si elle ne peut pas ou ne souhaite pas effectuer certaines de ces actions, elle peut tout simplement les ignorer. Mais c'est seulement si elle ignore toutes les actions du bâtiment qu'elle peut effectuer une action auxiliaire simple à la place.*

**2** Sur un bâtiment adverse, une tuile Danger ou une tuile Hors-la-loi, vous n'avez qu'une seule option :

Effectuer ***une action auxiliaire simple*** *(voir à gauche).* (1x)

***Note :*** *Ceci signifie, bien sûr, que vous essayerez généralement d'atteindre un bâtiment neutre ou un bâtiment de votre couleur, puisqu'il n'y a que dans ces lieux que vous pouvez effectuer des actions de Lieu.*

***Exemple :*** *Si l'éleveur de* ***Marie*** *termine son déplacement sur l'une de ces tuiles (1), elle ne pourra effectuer qu'une action auxiliaire simple.*

**3** Lorsque votre éleveur atteint Kansas City, vous **devez** réaliser les 5 *étapes de Kansas City* dans l'ordre.

En guise de rappel, déplacez votre éleveur d'une pastille numérotée à l'autre tout en effectuant l'étape correspondante avant de passer à la prochaine pastille.

## Les 5 étapes de Kansas City sont :

① **Prévision 1 :** Choisissez une des 2 tuiles sous la pastille 1 et placez-la dans la zone correspondante.

② **Prévision 2 :** Choisissez une des 2 tuiles sous la pastille 2 et placez-la dans la zone correspondante

③ **Prévision 3 :** Choisissez une des 2 tuiles sous la pastille 3 et placez-la dans la zone correspondante.

④ **Revenu :** Révélez votre main, calculez votre revenu et recevez cette somme de la banque. Défaussez ensuite votre main.

⑤ **Livraison :** Placez un des disques de votre plateau Joueur sur une ville et payez les éventuels frais de transport.

### ① ② ③ Prévisions :

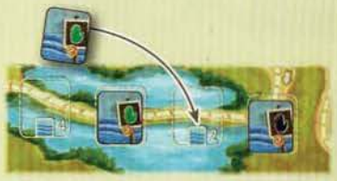
Chacune des 3 tuiles que vous choisissez aux étapes 1, 2 et 3 doit être placée immédiatement dans la zone correspondante :

**Tuile Hors-la-loi**

S'il s'agit d'une ***tuile Hors-la-loi*** (verte ou bleue), placez-la dans la *zone Hors-la-loi*, dans la case **libre** au numéro le plus bas. S'il n'y a plus de case libre, retirez la tuile Hors-la-loi de la partie en la remettant dans la boite.

**Tuile Danger**

S'il s'agit d'une ***tuile Danger***, placez-la dans la *zone Danger* correspondante (inondation, sècheresse ou éboulement) dans la case libre au numéro le plus bas (1 à 4). S'il n'y a plus de case libre, retirez la tuile Danger de la partie en la remettant dans la boite.



**Tuile Ouvrier**

S'il s'agit d'une ***tuile Ouvrier***, placez-la dans la prochaine case libre du *marché de l'emploi* en respectant les règles suivantes :

- Placez toujours la tuile dans la rangée où se trouve le marqueur Marché de l'emploi.
- Remplissez les cases de cette rangée **de gauche à droite**.
- Dans une partie à moins de 4 joueurs, rappelez-vous également que :
  **À 3 joueurs**, n'utilisez que les 3 colonnes les plus à droite de chaque rangée et que la colonne la plus à gauche reste vide.
  **À 2 joueurs**, n'utilisez que les 2 colonnes les plus à droite de chaque rangée et que les 2 colonnes les plus à gauche restent vides.
- Remplissez toujours la case contenant le marqueur Marché de l'emploi en dernier. Lorsque vous placez une tuile Ouvrier dans cette case, déplacez le marqueur Marché de l'emploi vers l'espace pointillé de la prochaine rangée en suivant la flèche.

*Exemple à 3 joueurs :*

En général, lorsque le marqueur Marché de l'emploi est déplacé vers la prochaine rangée, rien ne se passe. Toutefois, lorsque le marqueur Marché de l'emploi est déplacé le long d'une **flèche jaune**, vous devez immédiatement remplir le ***marché au bétail***. Dans ce cas, piochez autant de cartes Bétail du marché nécessaires pour ramener le marché au bétail à son nombre initial:

***À 2 joueurs*** : ramenez le marché à 7 cartes.
***À 3 joueurs :*** ramenez le marché à 10 cartes.
***À 4 joueurs :*** ramenez le marché à 13 cartes.

Comme lors de la mise en place, triez les cartes par couleur et placez-les face visible en les faisant se chevaucher de manière à garder leur côté gauche visible. Pour plus de clarté, les cartes du Marché au bétail sont ordonnées par couleur dans l'ordre suivant : jaune, rouge, bleu, marron et violet.

- Si vous devez remplir le marché au bétail, mais que le nombre de cartes dans le marché atteint (ou dépasse) déjà la quantité nécessaire, n'ajoutez pas de carte.
- Si la pioche du Bétail du marché est vide, plus aucune carte ne peut être ajoutée au marché.

Si le marqueur Marché de l'emploi est déplacé le long de la **flèche verte** de la dernière rangée, la fin de la partie est déclenchée (*voir à la page 18*).

### ④ Revenu :

Révélez **toutes** les cartes de votre main aux autres joueurs et calculez sa valeur totale d'élevage : en additionnant la valeur d'élevage de chaque **race différente** présente dans votre main. Ceci signifie que chaque race n'est comptée qu'une seule fois, peu importe le nombre de cartes de cette race que vous tenez en main. (Ignorez les points de victoire présents sur les cartes Bétail et les cartes Objectif.)

***Exemple :*** *Marie a 4 cartes en main. Parmi ces cartes, elle a 2 cartes « Santa Gertrudis ». Elle n'a donc que 3 différentes races de bétail :*

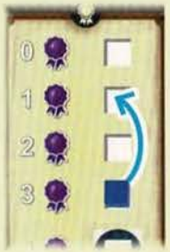
- *« Santa Gertrudis » (valeur d'élevage : 2)*
- *« Longhorn » (valeur d'élevage : 3)*
- *« Black Angus » (valeur d'élevage : 3)*

*Sa valeur d'élevage totale est de 8.*

Ensuite, si vous le souhaitez, vous pouvez augmenter cette valeur totale d'élevage en dépensant des certificats. Il existe 2 types de certificats : temporaires et permanents.

Les ***certificats temporaires*** sont représentés sur la piste de certificats de votre plateau Joueur : le nombre à côté de votre marqueur de certificats indique le nombre de certificats temporaires que vous possédez. Vous pouvez en dépenser autant que vous le souhaitez en reculant votre marqueur du même nombre de cases.

Les ***certificats permanents*** sont représentés dans la moitié supérieure des tuiles Chef de gare placées devant vous : chacune de ces tuiles augmente votre valeur totale d'élevage de 1 jusqu'à la fin de la partie. *(Pour savoir comment obtenir des tuiles Chef de gare, voir la section « Améliorer une gare » à la page14.)*



***Suite de l'exemple :*** *Le marqueur Certificat de Marie indique qu'elle possède 3 certificats temporaires. Elle décide d'en utiliser 2 en reculant son marqueur de 2 cases pour augmenter sa valeur totale d'élevage de 2, ce qui lui fait un total de 10.*

*Si elle possédait une tuile Chef de Gare pourvue d'un certificat permanent, sa valeur totale d'élevage pourrait atteindre 11.*

Une fois la valeur totale d'élevage de votre main calculée (incluant les certificats), recevez ce montant d'argent de la banque. Gardez cette somme de côté à titre de référence pour l'étape 5.

Finalement, défaussez **toutes** les cartes de votre main.

***Fin de l'exemple :*** *La valeur totale d'élevage de Marie est de 10. Elle reçoit 10$ de la banque.*

*Elle défausse ensuite les 4 cartes de sa main et les place sur sa défausse.*

### ⑤ Livraison :

Le bétail vendu pour lequel vous venez de percevoir un revenu doit maintenant être livré dans une ville en bordure de la voie ferrée. L'emblème de chaque ville montre une *valeur* qui s'apparente à la valeur totale d'élevage de votre vente : plus votre valeur totale d'élevage est élevée, plus vous pourrez livrer votre bétail loin de Kansas City.

Pour ce faire, choisissez une ville dont la valeur **est égale ou inférieure** à votre valeur totale d'élevage. Cependant, vous ne pouvez **pas** choisir une ville dans laquelle vous avez déjà effectué une livraison (sur laquelle se trouve déjà un de vos disques). Les 2 seules exceptions à cette règle sont :

- la ville de départ, Kansas City et
- la dernière ville, New York.

Vous pouvez effectuer des livraisons dans ces 2 villes, même si un ou plusieurs de vos disques s'y trouvent déjà.

Lorsque vous avez choisi une ville, placez un de vos disques sur son *emplacement Ville* (si d'autres disques s'y trouvent déjà, placez le vôtre par-dessus). Prenez ce disque d'un emplacement de votre plateau Joueur en considérant les 2 types d'emplacements : ceux à bordure blanche et ceux à bordure noire.

1. Un disque provenant d'un emplacement ***à bordure blanche*** peut être placé sur n'importe quel emplacement Ville.
2. Un disque provenant d'un emplacement ***à bordure noire*** ne peut être placé que sur un emplacement Ville à **bordure pointillée**.

Retirer un disque d'un emplacement débloque les avantages qui y est associée. Certains emplacements à bordure noire accordent des bonus ou requièrent un coût supplémentaire pour en retirer le disque. *Pour plus de détails, voir l'encadré plus bas.*

**Important :**

En retirant les disques de votre section d'actions auxiliaires, vous augmentez vos options lorsque vous effectuez des ***actions auxiliaires*** *(voir à la page 16)*.

En retirant les disques des emplacements suivants, vous augmentez la ***limite de déplacement*** de votre éleveur :

- Si vous retirez le disque de gauche ❶, recevez immédiatement 3$ de la banque.
- Si vous retirez le disque de droite ❷, vous marquerez 3 points de victoire à la fin de la partie.

En retirant les disques de ces emplacements, vous augmentez votre ***limite de cartes en main***. Par contre, si vous prenez l'un de ces disques, vous devez immédiatement payer 5$ à la banque. Si vous n'avez pas assez d'argent, vous devez retirer un disque d'un autre emplacement.

En retirant les disques de ces emplacements, vous augmentez votre ***limite de certificats temporaires*** (votre limite est de 3 en début de partie). Toutefois, si vous retirez le disque de l'emplacement 6 avant l'emplacement 4, votre limite de certificats temporaires restera à 3 tant que vous n'aurez pas libéré l'emplacement 4.

En plaçant vos disques sur un emplacement Ville, vous pouvez marquer ou perdre des points de victoire à la fin de la partie et déclencher des actions de livraison que vous **devez** effectuer immédiatement.

Si vous placez un disque sur l'emblème de Kansas City, vous recevrez immédiatement 4$ de la banque. À la fin de la partie, vous perdrez 6 points de victoire pour ce disque.

**Attention :** Les actions se trouvant sur les flèches vertes entre 2 villes ne sont déclenchées que si vous possédez un disque dans chacune des 2 villes adjacentes. Ceci s'applique également en fin de partie pour les points de victoire se trouvant sur les flèches vertes : ces points ne vous sont accordés que si vous possédez un disque dans chacune des 2 villes adjacentes.

Cette action de livraison ❶ est déclenchée lorsque vous placez un de vos disques sur un emplacement Ville alors qu'un autre de vos disques est déjà placé sur l'emplacement Ville d'une ville adjacente. Ensuite, vous **devez** immédiatement choisir une **carte Objectif** de l'offre d'objectifs, la placer face visible dans votre défausse et compléter l'offre en piochant la prochaine carte Objectif. *(Pour plus de détails, consultez la section « Obtenir une carte Objectif » à la page 15.)*
Si en plaçant votre disque vous déclenchez cette action dans les 2 flèches vertes adjacentes, vous devez effectuer cette action 2 fois. (L'offre d'objectifs est complétée avant d'effectuer la 2e action.)

Finalement, vérifiez si vous devez payer des *frais de transport* pour votre livraison. Ces frais dépendent de la position de votre **locomotive** sur la voie ferrée:

- Si votre locomotive se trouve à droite ou exactement au niveau de la ville où vous venez de placer votre disque, **aucuns frais de transport** ne s'appliquent.
- Si votre locomotive se trouve à gauche de la ville où vous venez de placer votre disque, vous devez payer des frais de transport : payez **1$** à la banque **pour chaque passage à niveau** se trouvant entre votre locomotive et la ville.

***Note :*** *Puisque vous recevez votre revenu à l'étape 4, vous pouvez toujours payer les frais de transport. (Pour savoir comment déplacer votre locomotive, voir à la page 14.)*

***Exemple (suite) :***

*Avec une valeur totale d'élevage de 10, **Marie** peut livrer jusqu'à Chicago. Si elle choisit cette ville, elle place un des disques de son plateau Joueur sur l'emplacement Ville de Chicago. Elle ne déclenche aucune des 2 actions de livraison puisqu'aucun autre de ses disques n'est présent dans les villes adjacentes. Finalement, elle doit payer des frais de transport s'élevant à 3$, car 3 passages à niveau se trouvent entre sa locomotive et Chicago.*

*Au lieu de Chicago, elle pourrait choisir de livrer à Peoria, St. Louis ou à Kansas City (mais pas Bloomington ni Fulton, où elle a déjà effectué une livraison). Par contre, en choisissant une de ces villes, elle ne pourrait y placer qu'un disque provenant d'un emplacement à bordure blanche. Alors qu'une livraison à St. Louis ou Kansas City n'aurait pas occasionné de frais de transport, des frais de 2$ s'appliqueraient à une livraison à Peoria.*

Après l'étape de livraison, effectuez les 2 sous-étapes suivantes :

1) Déplacez votre éleveur au début du parcours en le plaçant sur la case Cavalier située dans le coin inférieur droit du plateau de jeu. Lors de votre prochain tour, son déplacement commencera à partir d'ici.

2) Pour chacune des 3 cases Prévision vides de Kansas City, piochez une tuile de la Réserve de Kansas City dont le numéro au verso correspond à celui de la case et placez-y la tuile face visible.

## PHASE C Piochez jusqu'à votre limite

Chaque joueur commence la partie avec une *limite de main* de 4 cartes et peut l'augmenter jusqu'à 6. Si jamais vous avez moins de cartes en main qu'indiqué sur votre plateau Joueur, piochez autant de cartes de votre pioche Bétail que nécessaire pour compléter votre main jusqu'à cette limite. (Au besoin, mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche, tel que décrit à la page 6.)

**Note :** Si vous venez tout juste de réaliser les étapes de Kansas City, vous devez piocher afin de compléter la totalité de votre main.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

***Exemple :*** ***Marie*** *a une limite de main de 5 cartes (elle a déjà libéré un emplacement correspondant de son plateau Joueur). En phase B, elle a défaussé 2 cartes de sa main afin d'effectuer une action de Lieu. Il ne lui restait donc que 3 cartes en main. Maintenant en phase C, elle doit piocher 2 cartes pour compléter sa main à 5 cartes. Notez bien que si sa pioche contient exactement 2 cartes à ce moment-ci, elle complète ainsi sa main jusqu'à sa limite, mais ne mélange pas sa défausse immédiatement. Elle ne le fera qu'au moment de piocher une nouvelle carte.*

## Les actions

Les principales sources d'actions du jeu sont les ***actions de Lieu*** des tuiles Bâtiment neutre et Bâtiment personnel, malgré qu'il existe d'autres opportunités où des actions peuvent être déclenchées (lors d'une livraison, action auxiliaire simple, etc.).

Toutefois, peu importe la situation dans laquelle une telle action est déclenchée, ces actions sont toujours représentées par les mêmes icônes. Ainsi, peu importe où se trouve l'icône, la référence à cette action reste la même.

La présente section commence par quelques notes générales. Ensuite, les actions de Lieu des tuiles sont expliquées en détail.

**Notes générales :** La plupart des actions consistent en une *condition* à remplir pour obtenir un *effet*. Vous devez remplir entièrement la condition afin d'obtenir l'effet. Les conditions sont généralement associées à la couleur rouge (chiffres ou flèches rouges), tandis que les effets sont généralement associés au vert et au blanc (flèches vertes et/ou chiffres blancs).

❶ ***Condition***

❷ ***Effet***

**Important :** Vous pouvez renoncer à un effet totalement ou en partie même si vous avez rempli la condition. Par contre, si vous recevez une somme en Dollars ($), vous **devez** prendre cette somme dans sa totalité.

La condition la plus fréquente consiste à défausser des cartes. Lorsqu'une action présente une ou plusieurs cartes suivies d'une **flèche rouge**, vous devez défausser **de votre main** le nombre **exact** de cartes indiqué et les placer, face visible sur **votre défausse** afin d'obtenir l'effet présenté à côté.

**Attention:** Lorsqu'une carte Bétail spécifique est requise, celle-ci est représentée par sa **couleur** et sa **valeur d'élevage**.

***Exemples d'actions de défausse :***

| ***Condition :*** | | ***Effet :*** |
|---|---|---|
| Défaussez **exactement 1** carte Bétail noire (« Pineywoods »). | | Recevez 2$. |
| Défaussez **exactement 2** cartes Bétail de la **même race.** | | Recevez 4$. |
| Défaussez **exactement 1** carte Bétail de la **race de votre choix**. | | Avancez votre marqueur Certificat d'une case. |
| Défaussez **exactement 1** carte Bétail grise (« Criollo »). | | Avancez votre marqueur Certificat d'une case ET recevez 2$. |
| Défaussez **exactement 1** carte Bétail verte (« Santa Gertrudis »). | | Avancez votre locomotive de 2 cases. |

Considérez les termes suivants à titre de référence :

- **DÉFAUSSER UNE CARTE** signifie toujours que vous devez placer une carte **de votre main** face visible sur **votre défausse**.
- **RECEVOIR X$** signifie toujours que vous devez prendre cette somme **de la banque**.
- **PAYER X$** signifie toujours que vous devez remettre cette somme **à la banque**.
- **DÉPLACER VOTRE LOCOMOTIVE DE X CASES** signifie toujours que votre locomotive avance ou recule **sur la voie ferrée** *(pour plus de détails, voir à la page 14)*.
- **AVANCER VOTRE MARQUEUR DE CERTIFICATS** signifie toujours que vous devez déplacer vers le bas votre marqueur de certificats temporaires sur votre **piste Certificats** selon le nombre de cases indiqué par l'icône d'action. Par contre, vous ne pouvez pas dépasser votre limite de certificats temporaires (votre limite est de 3 en début de partie).

*Cette icône d'action vous permet de déplacer votre marqueur Certificat d'**une** case vers le bas.*

*Cette icône d'action vous permet de déplacer votre marqueur Certificat **jusqu'à 2** cases vers le bas.*

## Engager un ouvrier

Pour effectuer cette action, choisissez **une** tuile Ouvrier sur le Marché de l'emploi, payez le *coût d'embauche* indiqué et placez-la dans la section Ouvrier de votre plateau Joueur en respectant les règles suivantes :

- Vous **ne pouvez pas** engager un ouvrier provenant de la **rangée** où se trouve le **jeton Marché de l'emploi**. Ces ouvriers ne seront disponibles que lorsque le jeton aura été déplacé ❶.
- Le **coût d'embauche** d'un ouvrier sur le Marché de l'emploi est indiqué à droite de la rangée où il se trouve ❷. Toutefois, ce coût d'embauche est modifié par la valeur indiquée sur l'icône d'action :

= le coût d'embauche n'est pas modifié.

= le coût d'embauche est augmenté de 2$

= le coût d'embauche est réduit de 1$

Après avoir payé le coût d'embauche, placez cet ouvrier dans votre *section Ouvrier*, dans la case libre **la plus à gauche** de la **rangée** correspondant à son type. Chaque joueur commence la partie avec un ouvrier de chacun des 3 types (cowboy, bâtisseur, ingénieur). Ceci signifie que la première case de chaque rangée est déjà occupée.

Si la case sur laquelle vous placez votre nouvel ouvrier présente une icône d'*action immédiate*, vous devez immédiatement l'effectuer ou y renoncer. (*La signification de ces icônes d'actions devrait être intuitive lorsque vous aurez fini de lire les règles.*)

- Si une rangée est déjà pleine, vous ne pouvez plus engager d'ouvriers de ce type.
- À la fin de la partie, chaque ouvrier placé dans la 5e ou 6e colonne d'une rangée rapporte 4 points de victoire.

***Exemple :*** *Lors de la phase B,* ***Marie*** *active la tuile Bâtiment neutre « A ».*

❶ *Comme première action, elle choisit d'engager un ingénieur. Puisqu'elle ne peut pas engager l'ingénieur provenant de la rangée où se trouve le jeton Marché de l'emploi, elle paye 7$ pour engager celui de la rangée précédente. Elle le place ensuite dans la case libre la plus à gauche de sa rangée Ingénieur, déclenchant ainsi une action immédiate. Elle décide d'effectuer cette action en défaussant 1 carte Bétail « Criollo » pour recevoir 2$.*

❷ *Comme seconde action, elle engage un cowboy dont le coût d'embauche normal est de 6$. Puisque l'icône de cette seconde action augmente le coût de 2$, elle doit plutôt payer un total de 8$. Elle le place ensuite dans la case libre la plus à gauche de sa rangée Cowboy.*

❸ *N'ayant pas de carte Bétail « Galloway » en main, elle doit renoncer à l'action immédiate qui lui aurait rapporté 2$.*

## Acheter du bétail au marché

Lorsque vous effectuez cette action, vous pouvez acheter de nouvelles cartes Bétail au Marché au bétail et les placer face visible sur votre défausse. Cependant, le nombre et les races des cartes Bétail que vous pouvez acheter grâce à cette action ne sont pas prédéterminés.

Vos options dépendent du **nombre de cowboys** que vous possédez dans la rangée Cowboy de votre section Ouvrier ainsi que de la somme que vous dépensez.
Si vous ne possédez qu'**un seul cowboy**, vous n'avez que les 2 options suivantes :

SOIT acheter une carte Bétail dont la **valeur d'élevage est de 3** pour 6$,

SOIT acheter 1 carte Bétail **« Shorthorn »** pour 12$.

**Important :**

- Vous ne pouvez acheter que les cartes Bétail actuellement disponibles au marché.
- Vous pouvez acheter moins de cartes Bétail que le nombre permis.
- Toute carte Bétail que vous achetez dans le cadre de cette action est placée face visible sur **votre défausse**.

Si vous possédez **2 cowboys**, vous avez plus d'options :

Par exemple, vous pouvez acheter **2 cartes Bétail** : dans le cas présent, 2 cartes dont **la valeur d'élevage est de 3** pour 6$ chacune,

OU acheter 1 carte Bétail dont la **valeur d'élevage est de 3** pour 3$,

OU acheter 1 carte Bétail **« Hereford »** pour 12$.

De façon générale, plus vous possédez de cowboys, meilleures sont vos options. À vous de décider comment répartir vos cowboys parmi ces différentes options, tout en vous assurant que chacun de vos cowboys n'est mis à contribution qu'**une seule fois** dans le cadre de cette action.

Si vous utilisez 3 cowboys et payez 5$, vous achetez 2 cartes Bétail dont la **valeur d'élevage est de 3** chacune.

Si vous utilisez 5 cowboys et payez 8$, vous achetez 2 cartes Bétail **« Shorthorn »**.

Tout cowboy **non utilisé** pour acheter des cartes Bétail peut vous servir à piocher 2 cartes de la pioche Bétail du marché et de les ajouter face visible au marché ❶.
Vous pouvez procéder ainsi à tout moment lorsque vous effectuez cette action.

# PHASE B — Effectuez la ou les actions du lieu atteint

Après avoir déplacé votre éleveur, effectuez les actions offertes par le lieu où il s'est arrêté. Toutefois, les actions offertes par le lieu varient selon s'il s'agit de :

**1)** Un bâtiment neutre *ou* un de vos bâtiments

**2)** Un bâtiment adverse, une tuile Danger ou une tuile Hors-la-loi

**3)** Kansas City

**1** Sur un bâtiment neutre ou un bâtiment personnel de votre couleur, vous avez 2 options :

**SOIT** effectuer la ou les actions du lieu ! **OU** effectuer une action auxiliaire simple (1x).

## ! Effectuer la ou les actions du lieu

Les tuiles bâtiments présentent 1 ou plusieurs *actions de Lieu* dans leur partie inférieure. Chaque action est séparée des autres par un trait continu.
(Rares sont les tuiles Bâtiments qui ne présentent qu'une seule ou plus que 2 actions de Lieu.)

*1 action de Lieu*

*2 actions de Lieu*

*3 actions de Lieu*

- Vous ne pouvez effectuer **chaque** action du lieu qu'**une seule fois**.
- Vous pouvez effectuer ces actions dans l'**ordre de votre choix**.
- Vous n'êtes pas obligé d'effectuer toutes les actions offertes par le lieu. Si une action présente un coût ou une condition, vous devez le payer/la remplir entièrement afin d'obtenir l'effet.
- Parfois, un **même** lieu présente 2 choix d'actions, séparées par une barre oblique blanche. Vous ne pouvez effectuer qu'une seule de ces actions.

- Certaines *actions spéciales* sont rattachées à des cases du parcours (1). Si une tuile Bâtiment est placée sur une telle case, l'action spéciale s'ajoute aux actions de ce bâtiment et peut donc être effectuée par son propriétaire chaque fois qu'il atteint ce lieu.

*Action spéciale*

*Les actions de Lieu sont détaillées aux pages 12 à 17.*

## Effectuer une action auxiliaire simple

Si et seulement si vous n'effectuez **aucune** des actions de Lieu, vous pouvez effectuer ***une action auxiliaire simple*** à la place.

Vos actions auxiliaires sont indiquées dans la section gauche de votre plateau Joueur.

Au début de la partie, vous ne disposez que de 2 actions auxiliaires. Chacune des autres actions auxiliaires ne sera disponible qu'après avoir retiré au moins l'un des 2 disques la recouvrant (ceci sera expliqué plus tard).
*Pour plus de détails concernant les actions auxiliaires, voir à la page 16.*

***Exemple :*** ***Marie*** *termine le déplacement de son éleveur sur l'une de ses tuiles Bâtiment. Elle peut effectuer chaque action de ce lieu (dans l'ordre de son choix) :*

1. *Elle peut défausser une carte Bétail « Galloway » de sa main pour recevoir 4$ de la banque.*
2. *Elle peut acheter du bétail au marché.*
3. *Elle peut effectuer l'action spéciale en défaussant une carte Bétail de sa main afin d'avancer son marqueur Certificat d'une case.*

*Si elle ne peut pas ou ne souhaite pas effectuer certaines de ces actions, elle peut tout simplement les ignorer. Mais c'est seulement si elle ignore toutes les actions du bâtiment qu'elle peut effectuer une action auxiliaire simple à la place.*

**2** Sur un bâtiment adverse, une tuile Danger ou une tuile Hors-la-loi, vous n'avez qu'une seule option :

Effectuer ***une action auxiliaire simple*** *(voir à gauche).* (1x)

***Note :*** *Ceci signifie, bien sûr, que vous essayerez généralement d'atteindre un bâtiment neutre ou un bâtiment de votre couleur, puisqu'il n'y a que dans ces lieux que vous pouvez effectuer des actions de Lieu.*

***Exemple :*** *Si l'éleveur de* ***Marie*** *termine son déplacement sur l'une de ces tuiles (1), elle ne pourra effectuer qu'une action auxiliaire simple.*

## Obtenir une carte Objectif

Pour effectuer cette action, vous pouvez soit choisir **une carte Objectif** de l'***offre d'objectifs*** située à droite du plateau de jeu, ou piocher la première carte de la pioche Objectif. Placez cette carte face visible sur **votre défausse**. Si vous prenez une carte de l'offre d'objectifs, remplacez-la immédiatement en révélant une nouvelle carte de la pioche Objectif.

Éventuellement, vous aurez en main les cartes Objectif que vous avez obtenues.

Lors de votre tour, si vous avez une ou plusieurs cartes Objectif en main, vous pouvez en jouer autant que vous voulez :

- avant d'effectuer la phase A
- ou **avant ou après** avoir effectué une action en phase B.

Vous ne pouvez pas jouer une carte Objectif au cours d'une action ni lors de la phase C.

Lorsque vous jouez une carte Objectif, placez-la face visible devant vous, dans **votre zone d'objectifs** (au bas de votre plateau Joueur).

Effectuez ensuite l'*action immédiate* illustrée dans le coin supérieur gauche de la carte ou renoncez-y.

Voici les actions immédiates se retrouvant sur les cartes Objectif :

Avancez votre éleveur de 3 cases en **ignorant les mains noires ou vertes**. Par contre, vous n'activez pas le lieu où votre éleveur termine son déplacement. Si vous déplacez votre éleveur avant la phase A, vous commencerez le déplacement normal de votre éleveur à partir de ce nouveau lieu. Si vous déplacez votre éleveur après avoir effectué une action en phase B, vous passerez directement à la phase C après le déplacement de votre éleveur. Vous ne pouvez pas atteindre Kansas City avec cette action immédiate.

Piochez jusqu'à 3 cartes. Ensuite, défaussez autant de cartes que vous en avez piochées.

Avancez votre locomotive de 2 ou 3 cases.

Recevez 2$.

Effectuez une action auxiliaire simple ou double.

Chaque carte Objectif présente plusieurs *conditions* à remplir pour marquer des points de victoire à la **fin de la partie**. Si toutes les conditions d'une carte Objectif sont remplies, vous marquerez les points positifs indiqués dans le coin inférieur droit.

Sinon, vous perdrez les points de valeur négative. (Seules les cartes Objectif de départ ne présentent pas de valeur négative.)

**Important :** chaque élément de jeu qu'un joueur possède ne peut servir à remplir qu'une seule condition sur une seule carte Objectif. Ainsi, si plusieurs de vos cartes Objectif présentent la même condition, vous devez posséder assez d'éléments de jeu pour remplir autant de fois cette condition.

Voici les conditions se retrouvant sur les cartes Ojbectif :

- Avoir 1 tuile Bâtiment personnel construite sur le plateau de jeu.

- Posséder 1 tuile Hors-la-loi orange

- Posséder 1 tuile Danger (de n'importe quel type)

- Avoir 1 de vos disques placé sur une gare.

- Posséder 1 carte Bétail de valeur d'élevage de 3 dans votre troupeau.

- Posséder 1 carte Bétail « Shorthorn » dans votre troupeau.

- Posséder 1 carte Bétail « Hereford » dans votre troupeau.

- Avoir un de vos disques placé à New York.

***Exemple :*** *Pour remplir toutes les conditions de ses cartes en fin de la partie,* ***Marie*** *doit avoir :*

- *au moins 3 de ses tuiles Bâtiment construites sur le plateau,*
- *au moins 3 tuiles Danger,*
- *au moins 1 tuile Hors-la-loi orange et*
- *placé au moins 2 de ses disques à New York.*

*Si elle réussit à remplir toutes ces conditions, elle marquera 18 points de victoire. Mais, par exemple, s'il lui manque un disque à New York, elle ne marquera que 10 points de victoire (une des cartes Objectif New York lui ferait perdre 3 points de victoire au lieu d'en gagner 5).*

***Note :*** *Vous n'êtes pas obligé de jouer vos cartes Objectif. Vous pouvez les conserver, toutes ou quelques-unes d'entre elles dans votre troupeau (par exemple, en les défaussant grâce à l'icône ). À la fin de la partie, pour chaque carte Objectif se trouvant encore dans votre troupeau, vous pouvez décider de la valider ou non dans votre pointage final. Les cartes Objectif jouées se trouvant dans votre zone d'objectifs sont obligatoirement validées, vous n'avez pas le choix.*

## Construire un de vos bâtiments

Pour effectuer cette action, choisissez **une** de vos tuiles Bâtiment à côté de votre plateau Joueur. Vous pouvez alors:

**SOIT** la placer sur une *case Construction* **vide** du parcours **SOIT** l'utiliser pour **remplacer** une de **vos** tuiles Bâtiment déjà construites sur le parcours.

**Rappel :** La face utilisée de chaque tuile Bâtiment personnel doit être identique pour chaque joueur. Vous ne pouvez pas retourner une tuile sur l'autre face.

Pour construire un bâtiment, assurez-vous de posséder :

a) assez de bâtisseurs pour le construire ET

b) assez d'argent pour payer ces bâtisseurs.

***Cases Construction***

Le nombre de bâtisseurs requis pour la construction d'un bâtiment personnel est indiqué dans le coin supérieur gauche de chaque tuile. Si le nombre de bâtisseurs se trouvant dans la rangée correspondante de votre section Ouvrier est égal ou supérieur au nombre de bâtisseurs requis pour la construction, vous pouvez placer la tuile sur une case Construction vide du parcours. Vous devez immédiatement payer le salaire de vos bâtisseurs :

Vous devez payer **2$** pour **chaque** bâtisseur requis pour la construction

Autrement, vous pouvez **remplacer** une de **vos** tuiles Bâtiment déjà construites sur le parcours par une autre de vos tuiles dont la **valeur est supérieure**. Dans ce cas, le nombre de bâtisseurs requis pour la construction correspond à la **différence** de valeur entre les 2 tuiles Bâtiment et vous ne devez payer en salaire que les bâtisseurs correspondants à cette différence. Ensuite, placez la nouvelle tuile Bâtiment à la place de l'ancienne et **retirez définitivement** l'ancienne tuile de la partie en la remettant dans la boite. C'est le seul moyen de construire un bâtiment demandant plus de 6 bâtisseurs.

***Exemple :***

*Pour construire ce bâtiment sur une case vide du parcours, **Marie** doit posséder au moins 2 bâtisseurs dans sa section Ouvrier et payer 4$.*

*Si elle remplace ce bâtiment déjà construit par celui-ci, elle doit posséder au moins 3 bâtisseurs dans sa section Ouvrier et payer 6$.*

***Note :** Le bâtiment neutre « B » est le seul qui vous permet de placer vos tuiles Bâtiment sur le plateau de jeu. Le seul autre moyen vous le permettant est l'action immédiate se trouvant sur votre rangée Bâtisseur. Cette action de construction comporte l'avantage de ne coûter que 1$ par bâtisseur au lieu de 2$.*

## Effectuer une action auxiliaire simple ou double

La section d'actions auxiliaires de votre plateau Joueur présente 5 actions auxiliaires différentes.

Chacune d'elle comporte 2 emplacements pour des disques. Pour une action auxiliaire donnée, tant et aussi longtemps que les 2 emplacements correspondants sont occupés par des disques, cette action est bloquée et ne peut pas être effectuée. Dès qu'au moins un de ces disques est retiré, l'action est débloquée.

Lorsque vous utilisez cette icône d'action, vous pouvez effectuer l'**une** de vos actions auxiliaires disponibles. S'il n'y a qu'un seul emplacement libre, vous ne pouvez effectuer cette action qu'une seule fois (action auxiliaire simple). Si les 2 emplacements sont libres, vous pouvez effectuer cette action comme une **action auxiliaire double**. Ceci signifie que la condition (s'il y en a une) doit être remplie deux fois afin d'obtenir l'effet deux fois.

Si vous utilisez cette icône d'action à la place d'effectuer les actions de Lieu, vous ne pouvez effectuer qu'une action auxiliaire simple, peu importe si les 2 emplacements de cette action ont été libérés.

Lorsque vous devez reculer votre locomotive, les règles de déplacement s'appliquent normalement : si une case est occupée par une locomotive adverse, ignorez cette case. Vous pouvez reculer votre locomotive sur un embranchement, y terminer son déplacement et éventuellement améliorer la gare.

- Puisque cette icône est une condition pour effectuer une action, vous devez reculer du nombre **exact** de cases indiqué.
- Si votre locomotive se trouve sur la case de départ de la voie ferrée, ou qu'elle n'est pas assez avancée pour reculer du nombre de cases demandé par une condition, vous ne pouvez pas effectuer cette action.
- Votre locomotive ne fait jamais volteface. Lorsque vous la reculez, l'avant de votre locomotive doit toujours être orienté vers la fin de la voie ferrée.

| Action auxiliaire simple | | Action auxiliaire double |
|---|---|---|
| Recevez 1$. | | Recevez 2$. |
| Piochez 1 carte de votre pioche Bétail. Défaussez **ensuite** 1 carte. | | Piochez 2 cartes de votre pioche Bétail. Défaussez **ensuite** 2 cartes. |
| Payez 1$ pour reculer votre locomotive d'une case. Avancez ensuite votre marqueur Certificat d'une case. | | Payez 2$ pour reculer votre locomotive de 2 cases. Avancez ensuite votre marqueur Certificat de 2 cases. |
| Payez 1$ pour avancer votre locomotive d'une case. | | Payez 2$ pour avancer votre locomotive de 2 cases. |
| Reculez votre locomotive d'une case pour recevoir 1$ et retirer du jeu 1 carte **de votre main** en la remettant dans la boite. | | Reculez votre locomotive de 2 cases pour recevoir 2$ et retirer du jeu 2 cartes **de votre main** en les remettant dans la boite. |

## Récupérer la prime pour un Hors-la-loi

Pour effectuer cette action, prenez **une** tuile Hors-la-loi de votre choix de la zone Hors-la-loi et placez-la face visible devant vous. En fonction du bonus indiqué au-dessus de la tuile Hors-la-loi, vous recevez de l'argent ou un jeton Échange.

Si la zone Hors-la-loi est vide, vous ne pouvez pas récupérer de tuile Hors-la-loi.

***Exemples :***

*Si vous prenez cette tuile, vous recevez 6$.*

*Si vous prenez cette tuile, vous recevez 1 jeton Échange.*

## Recevoir un jeton Échange

Pour effectuer cette action, prenez **un** jeton Échange de la banque et placez-le devant vous.

Les jetons Échange sont particuliers, car vous pouvez les utiliser à tout moment de la partie, même au cours d'une action et même quand ce n'est pas votre tour.

Pour utiliser un jeton Échange, remettez-le à la banque. Piochez ensuite jusqu'à 2 cartes de votre pioche Bétail. Puis, défaussez ensuite autant de cartes que vous en avez piochées.

Chaque joueur commence la partie avec un jeton Échange et peut en recevoir d'autres de plusieurs façons :

- une action sur le bâtiment personnel 12b

- un bonus de livraison

- un bonus lorsque vous récupérez la prime pour un Hors-la-loi

## Retirer une tuile Danger

Pour effectuer cette action, prenez **une** tuile Danger de votre choix de n'importe quelle zone Danger et placez-la face visible devant vous.

Si l'icône comporte un coût, vous devez le payer immédiatement, sinon vous ne pouvez pas prendre de tuile Danger.

Si l'icône ne comporte aucun coût, prenez la tuile gratuitement.

Chaque tuile Danger rapporte 2, 3 ou 4 points de victoire à la fin de la partie.

Si les 3 zones Danger sont vides, vous ne pouvez pas prendre de tuile Danger.

## Avancer votre éleveur sur le parcours

Cette action vous permet de déplacer votre éleveur vers un autre lieu sur le parcours.

Si vous effectuez cette action, vous devez déplacer votre éleveur d'au moins un lieu, mais pas plus que le nombre indiqué par l'icône.

Ensuite, effectuez une phase B additionnelle sur le lieu où s'arrête votre éleveur.

**Note :** Vous ne pourrez compléter votre main (phase C) qu'après avoir effectué la nouvelle phase B.

# FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie est déclenchée lorsque vous placez une tuile Ouvrier sur la **dernière case du Marché de l'emploi** lors de la réalisation de l'étape 2 ou 3 de Kansas City. Alors que le marqueur Marché de l'emploi se déplace le long de la **flèche verte** vers l'extérieur du plateau, récupérez le marqueur et placez-le devant vous. Si cela se déroule durant l'étape 2, poursuivez la réalisation de l'étape 3, mais vous ne pourrez pas choisir une autre tuile Ouvrier (car il n'y a plus de case vide sur le Marché de l'emploi). S'il ne reste que des tuiles Ouvrier dans les cases Prévision, sautez complètement l'étape 3. Réalisez ensuite les étapes 4 et 5 et remplissez les cases Prévision normalement. Il s'agissait de votre **dernier tour** de jeu.

Ensuite, **chaque autre joueur** effectue **un dernier tour** de jeu, lors duquel il déplace son éleveur et active les actions du lieu atteint normalement. Un joueur qui atteint Kansas City lors de son dernier tour réalise également les 5 étapes normalement. Par contre, il ne peut pas choisir de tuiles Ouvrier se trouvant dans les cases Prévision lors des étapes 2 et 3 (il saute complètement cette étape s'il ne reste que des tuiles Ouvrier). Ce joueur réalise ensuite les étapes 4 et 5 et remplit les cases Prévision normalement.

Une fois que le dernier joueur a effectué son dernier tour, la partie se termine et les joueurs procèdent au décompte final.

## Décompte final

Prenez le ***bloc de score*** et parcourez les 11 catégories. Pour chacune des catégories, marquez les points de victoire de chaque joueur comme suit:

1 Marquez 1 point de victoire pour chaque tranche de 5$ que vous possédez.

2 Marquez la somme des points de victoire indiqués sur chacune de vos tuiles Bâtiment se trouvant sur le plateau de jeu.

3 Marquez la somme des points de victoire que vous avez débloqués en plaçant vos disques sur des villes. Évidemment, les points négatifs diminuent votre score. Il est donc possible d'obtenir une somme négative (*pour plus de détails, voir à la page 10*).

***Exemple :*** *Marie a débloqué les 6 points de victoire de Philadelphia et les 4 points de victoire entre Philadelphia et Pittsburgh. Étant donné qu'elle n'a pas de disque sur Toledo, elle n'obtient pas les 8 points correspondants.*

4 Marquez la somme des points de victoire indiqués à côté de chaque gare sur laquelle est placé un de vos disques.

5 Marquez la somme des points de victoire indiqués sur chaque tuile Danger placée devant vous.

6 Marquez la somme des points de victoire indiqués sur toutes les cartes Bétail de votre troupeau (sa pioche, ses cartes en main et sa défausse).

7 Pour chaque carte Objectif se trouvant encore dans votre troupeau, vous devez décider d'y renoncer ou de l'ajouter à votre zone d'objectifs (sans effectuer l'action immédiate). Ensuite, pour chaque carte Objectif se trouvant dans votre zone d'objectifs, marquez les points de victoires positifs indiqués dans le coin inférieur droit si vous avez rempli toutes les conditions, ou marquez les points négatifs si vous n'avez pas rempli toutes les conditions. Il est donc possible d'obtenir une somme négative *(pour plus de détails, voir à la page 15)*.

8 Marquez la somme des points de victoire que vous rapportent les tuiles Chef de gare que vous possédez (ces conditions sont **indépendantes** des conditions des cartes Objectif).

9 Marquez 4 points de victoire pour chaque tuile Ouvrier placée dans la 5e et 6e colonne de votre section Ouvrier.

10 Marquez 3 points de victoire si vous avez enlevé votre disque de cet emplacement.

11 Marquez 2 points de victoire si vous possédez le marqueur Marché de l'emploi

Le joueur qui totalise le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

### *Bonus des tuiles Chef de gare*

Marquez 1 point de victoire pour chaque ouvrier dans votre section Ouvrier (y compris ceux imprimés dans la première colonne).

Marquez 3 points de victoire pour chaque paire de cartes Objectif dans votre **zone d'objectifs** (peu importe si leurs conditions sont remplies ou non).

Marquez 3 points de victoire pour chaque paire de tuiles Danger que vous possédez (peu importe le type).

Marquez 3 points de victoire pour chaque paire composée d'une tuile Hors-la-loi verte et d'une tuile Hors-la-loi orange que vous possédez.

Marquez 3 points de victoire pour chaque paire de certificats (temporaires ou permanents) que vous possédez.

Marquez 3 points de victoire pour chaque paire de gares où se trouve de vos disques.

Marquez 2 points de victoire pour chacune de vos tuiles Bâtiment se trouvant sur le plateau de jeu.

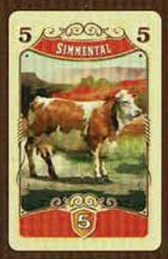
# VARIANTE : Simmental

Les cartes orange Simmental font partie de la nouvelle variante pour Great Western Trail. Cette carte Bétail est composée de 3 stades d'évolution : le veau Simmental, la génisse Simmental et la vache Simmental. Seul le stade 1 est disponible au marché au bétail.

Chaque fois que votre éleveur atteint Kansas City, vous pouvez améliorer vos cartes orange Simmental vers leur prochain stade d'évolution afin qu'elles vous soient plus profitables.

Stade 1

Stade 2


Stade 3

Tuile marché Simmental

**Modifications affectant la mise en place :**

**A)** À l'étape 9, ajouter les **8 cartes « Simmental » de stade 1** aux 36 cartes du marché au bétail, mélangez-les et formez une pioche face cachée. Placez cette pioche sous le coin inférieur gauche du plateau de jeu.

**B)** Placez la **tuile marché Simmental** sur le plateau de jeu afin de recouvrir la section correspondante du marché au bétail.

**C)** Ensuite, selon le nombre de joueurs, piochez un certain nombre de cartes :

- ***à 2 joueurs***, piochez 9 cartes.
- ***à 3 joueurs***, piochez 12 cartes.
- ***à 4 joueurs***, piochez 15 cartes.

Procédez normalement, mais placez les cartes Bétail orange complètement à gauche (au besoin).

**D)** Placez les cartes de stade 2 et stade 3 en piles séparées face visible à côté du plateau de jeu (à proximité de Kansas City).

**Modifications affectant le marché au Bétail:**

Lorsque vous effectuez l'action « Acheter du bétail au marché », les options supplémentaires suivantes s'offrent à vous:

1. Si vous utilisez un cowboy, vous pouvez acheter une carte « Simmental » de stade 1 pour 8$.
2. Si vous utilisez 2 cowboys, vous pouvez acheter une carte « Simmental » de stade 1 pour 5$.

**Modifications affectant Kansas City :**

Ajoutez l'opération suivante à la fin de l'étape (4) **après avoir perçu le revenu de votre vente, mais avant de défausser votre main** :

Si vous avez des cartes « Simmental » de stade 1 **en main**, vous pouvez les retirer complètement de la partie (et conséquemment de votre troupeau) en les remettant dans la boîte et prendre le même nombre de cartes « Simmental » de stade 2 de la réserve et placez-les **sur votre défausse**. Puis, si vous avez des cartes « Simmental » de stade 2 en main, vous pouvez les retirer complètement de la partie (et conséquemment de votre troupeau) en les remettant dans la boîte et prendre le même nombre de cartes « Simmental » de stade 3 de la réserve et les placer **sur votre défausse**.

**Important :** Les cartes nouvellement acquises n'augmenteront pas la valeur totale d'élevage de la vente que vous venez d'effectuer.

***Notes :*** *Lorsque vous calculez votre valeur totale d'élevage, si vous avez plusieurs cartes « Simmental » oranges en main, vous ne pouvez compter la valeur d'élevage que d'une seule carte orange même si ces cartes sont de stades différents.*

*Si une action exige que vous défaussiez une carte Bétail de la race de votre choix, vous pouvez défausser une carte orange « Simmental ».*

*Si une action requiert que vous défaussiez une carte Bétail d'une valeur d'élevage spécifique et que l'iconographie n'inclut pas de cartes orange, vous ne pouvez pas défausser une carte orange « Simmental ».*

## Clarifications et cas particuliers :

- L'argent **n'est pas limité** par le matériel. Si la banque est épuisée, utilisez d'autres éléments de votre choix comme substitut.
- Si la pioche de cartes Objectif est épuisée, il est possible d'avoir moins de 4 cartes Objectif dans l'offre. Si l'offre est également épuisée, il n'est plus possible d'obtenir de cartes Objectif.
- Vous pouvez consulter **votre défausse** en tout temps. Vous ne pouvez **pas** consulter **votre pioche Bétail**.
- Au fur et à mesure que vous retirez des cartes de la partie grâce aux actions auxiliaires, vous réduirez la taille de votre troupeau. Votre troupeau n'a pas de taille minimum. Si jamais votre troupeau ne contient pas assez de cartes pour remplir votre main jusqu'à sa limite, continuez de jouer normalement avec moins de cartes (ceci est déconseillé).
- Lorsque vous devez placer un de vos disques sur un emplacement Ville lors d'une livraison, ou sur une gare lors d'une amélioration, certains cas particuliers peuvent subvenir : Si vous devez placer un disque sur un emplacement à bordure blanche alors qu'il ne vous reste que des disques sur des emplacements à bordure noire, vous êtes tout de même autorisé à placer un disque de votre plateau Joueur. Si vous devez placer un disque sur un emplacement alors qu'il ne vous en reste plus ou que vous ne pouvez pas en payer le coût pour le retirer, retirez plutôt un de vos disques se trouvant sur une gare de votre choix et placez-le sur ce nouvel emplacement.
- Si vous remplacez une tuile Bâtiment alors que votre éleveur s'y trouve, vous ne pouvez **pas** activer le nouveau bâtiment immédiatement.
- Si vous retirez une tuile Danger ou une tuile Hors-la-loi sur laquelle se trouvent un ou plusieurs éleveurs, laissez-les sur la case vide. Ces éleveurs commenceront leur déplacement à partir de cette case.

## CRÉDITS

**Nous désirons remercier tous les testeurs, tout particulièrement :**
Michael Gantner, Gerhard Heinzle, Wolfgang Lehner, Andreas Pelikan, Stefan Widerin, Matthias Nagy, la famille Molter, Fernando Moritz et Patrick Maguire.

**Nous dédions des remerciements chaleureux** à Steve Schlepphorst, Wil Gerken et David Lavoie, les créateurs de l'Automa « Garth ». Leur collaboration nous a permis de proposer le mode solo comme variante dans ce jeu.

**Merci à** Duane Wulf et à Brian Petro pour leur précieuse contribution.

**Auteur :**
Alexander Pfister

**Illustrations :**
Chris Quilliams

**Réalisation :**
Sophie Gravel

**Design graphique :**
Tarek Saoudi
Stéphane Vachon

**Développement :**
Martin Bouchard
Moritz Thiele
Anh Tú Tran
André Bierth

**Modélisation 3D :**
Tarek Saoudi

**Édition :**
Moritz Thiele

**Direction artistique :**
Sophie Gravel

**Développement par :**

www.planbgames.com
info@planbgames.com

**© 2021 Plan B Games Europe GmbH**
Am Römerkastell 10
70376 Stuttgart
Allemagne

EGGERTSPIELE est une marque de Plan B Games Europe GmbH.

Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans permission spécifique.

Informations à conserver dans vos dossiers.

Fabriqué en Chine.

# ANNEXE

**Ce feuillet présente en détail les actions de chacun des 7 bâtiments neutres et des 12 bâtiments personnels (côté a et côté b).**

**La dernière page présente une brève description des actions auxiliaires ainsi que les actions des cartes Objectif.**

## BÂTIMENTS NEUTRES

1. Défaussez 1 carte « Galloway » pour recevoir 2$.
2. Engagez un ouvrier sans modifier son coût.
3. Engagez un ouvrier dont le coût est augmenté de 2$.

*Plus de détails à la page 13.*

1. Défaussez 1 carte « Santa Gertrudis » pour recevoir 2$.
2. Construisez un de vos bâtiments personnels. Payez 2$ pour chaque bâtisseur requis.
*Plus de détails à la page 16.*

1. SOIT vous récupérez la prime pour une tuile Hors-la-loi (et recevez le bonus de sa case),
SOIT vous payez 2$ pour avancer votre locomotive de 2 cases.
*Plus de détails à la page 14, ou 17.*
2. Effectuez une action auxiliaire simple ou une action auxiliaire double.
*Plus de détails à la page 16.*

1. Défaussez 2 cartes Bétail de la **même race** pour recevoir 4$.
2. Payez 7$ pour retirer une tuile Danger.
*Plus de détails à la page 17.*

1. SOIT vous avancez d'une case votre marqueur Certificat
SOIT vous obtenez une carte Objectif.
*Plus de détails à la page 12 et 15.*
2. Avancez votre locomotive d'autant de cases que le nombre d'ingénieurs que vous possédez.
*Plus de détails à la page 14.*

1. Défaussez 1 carte « Pineywoods » pour recevoir 2$.
2. Achetez du bétail au marché.
*Plus de détails à la page 13.*

1. Avancez votre locomotive d'autant de cases que le nombre d'ingénieurs que vous possédez.
*Plus de détails à la page 14.*
2. Effectuez une action auxiliaire simple ou une action auxiliaire double.
*Plus de détails à la page 16.*

# BÂTIMENTS PERSONNELS A

Recevez 2$ pour **chacun** de **vos** bâtiments construits **en forêt**.

Une tuile Bâtiment se trouve *en forêt* si elle occupe une case du parcours pourvue d'une icône d'arbre.

Si votre tuile « 1a » se trouve sur une telle case, elle compte elle-même pour son effet.

1. Défaussez 1 carte « Galloway » pour recevoir 4$.
2. Achetez du bétail au marché. *Plus de détails à la page 13.*

1. Défaussez 2 cartes Bétail de la **même race** pour recevoir 3$.
2. Avancez votre éleveur d'un lieu sur le parcours. Effectuez une phase B additionnelle sur ce nouveau lieu.

1. Payez 5$ pour retirer une tuile Danger.
2. Avancez votre éleveur de 2 lieux sur le parcours. Effectuez une phase B additionnelle sur ce nouveau lieu.

1. Défaussez 1 carte Bétail dont la **valeur d'élevage est de 3** pour recevoir 7$.
2. Effectuez une action auxiliaire simple ou une action auxiliaire double.

1. Engagez un ouvrier. Son coût est réduit de 1$. *Plus de détails à la page 13.*
2. Avancez votre locomotive d'autant de cases que le nombre d'ingénieurs que vous possédez.

Pour **chaque paire** composée d'**une tuile Hors-la-loi orange et d'une tuile Hors-la-loi verte** que vous possédez, avancez votre marqueur Certificat de 2 cases ET recevez 2$.
(Vous ne défaussez pas vos tuiles Hors-la-loi.)

1. SOIT vous retirez une tuile Hors-la-loi (et recevez le bonus de sa case)
   SOIT vous effectuez une action auxiliaire simple ou une action auxiliaire double.
2. Avancez votre locomotive de 2 cases.

1. Avancez votre locomotive de 3 cases.
2. Effectuez une livraison spéciale : reculez tout d'abord votre locomotive du nombre de cases de votre choix. Choisissez ensuite une ville dont la valeur est **inférieure ou égale** au nombre de cases duquel vous avez reculé votre locomotive (**ne comptez pas** les cases occupées ni les embranchements). Comme à l'habitude, vous ne pouvez pas choisir une ville où est déjà placé un de vos disques (à l'exception de Kansas City et New York). Puis, placez l'un de vos disques sur l'emplacement Ville correspondant et effectuez éventuellement les actions de livraison déclenchées. Vous ne payez aucuns frais de transport. Si le déplacement de votre locomotive se termine sur un embranchement, vous pouvez améliorer sa gare normalement. *Plus de détails à la page 14.*

1. Avancez votre marqueur Certificat autant que possible.
2. Avancez votre éleveur de 5 lieux sur le parcours. Effectuez une phase B additionnelle sur ce nouveau lieu.

1. Payez 2$ pour retirer une tuile Danger.
1. Payez 2$ pour retirer une tuile Danger supplémentaire.

1. Recevez autant de Dollars que le nombre de bâtisseurs que vous possédez
2. Avancez votre éleveur d'un lieu sur le parcours. Effectuez une phase B additionnelle sur ce nouveau lieu.

# BÂTIMENTS PERSONNELS B

1. Défaussez une carte Objectif pour avancer votre marqueur Certificat de 2 cases.
2. Reculez votre locomotive d'une case pour recevoir 3$.

1. Défaussez 1 carte « Santa Gertrudis » pour avancer votre locomotive de 2 cases.
2. Défaussez 1 carte « Criollo » pour recevoir 2$.

1. Effectuez une action auxiliaire simple ou une action auxiliaire double.
2. Avancez votre éleveur d'un lieu sur le parcours. Effectuez une phase B additionnelle sur ce nouveau lieu.

1. Piochez autant de cartes de votre pioche Bétail que le nombre de cowboys que vous possédez. Défaussez ensuite autant de cartes que vous en avez piochées.
2. Avancez votre éleveur de 3 lieux sur le parcours. Effectuez une phase B additionnelle sur ce nouveau lieu.

1. Défaussez 1 carte « Pineywoods » pour avancer votre marqueur Certificat de 2 cases.
2. Recevez autant de Dollars que le nombre d'ingénieurs que vous possédez.

Copiez les actions de Lieu d'un bâtiment **adjacent**. Ce bâtiment peut être à vous, à un adversaire ou être neutre. Dans le cadre de cette action, « adjacent » signifie qu'il ne doit pas y avoir de cases vides ni de lieux qui les sépare.

En utilisant ce bâtiment, vous ne pouvez **pas** effectuer les **mêmes actions** du même bâtiment (même numéro et lettre) durant le **même tour**. (Ceci peut s'appliquer avec l'action « Avancez votre éleveur sur le parcours ».)

***Exemple :*** *Vous utilisez votre bâtiment 6b pour copier un bâtiment 10b. Grâce à ses actions de Lieu, vous avancez votre éleveur pour terminer le mouvement de votre éleveur sur votre bâtiment 10b. Vous ne pouvez pas effectuer les mêmes actions de Lieu ce tour-ci.*

***Example:*** *Vous utilisez votre bâtiment 4a qui vous permet de vous déplacer jusqu'à votre bâtiment 6b. Ensuite, si vous copiez un bâtiment 4a, vous ne pourrez pas effectuer les mêmes actions de Lieu ce tour-ci.*

Avancez votre locomotive d'autant de cases que le nombre de bâtiments personnels vous appartenant et présentement construits ***en forêt***.

Une tuile Bâtiment se trouve *en forêt* si elle occupe une case du parcours pourvue d'une icône d'arbre.

Si votre tuile « 7b » se trouve sur une telle case, elle compte elle-même pour son effet.

Défaussez une carte Bétail de la **race de votre choix** pour recevoir 6$ ET obtenez une carte Objectif. Ajoutez cette carte Objectif **directement dans votre main**.

Améliorez une gare se trouvant **derrière** votre locomotive, en respectant normalement les règles.

1. Recevez 4$.
2. Avancez votre locomotive de 4 cases.
3. Avancez votre éleveur de 4 lieux sur le parcours. Effectuez une phase B additionnelle sur ce nouveau lieu.

Avancez votre locomotive d'autant de cases que le nombre de tuiles Danger que vous possédez.

1. Recevez 2$ pour chaque gare où se trouve un de **vos disques**.
2. Recevez 1 jeton Échange.

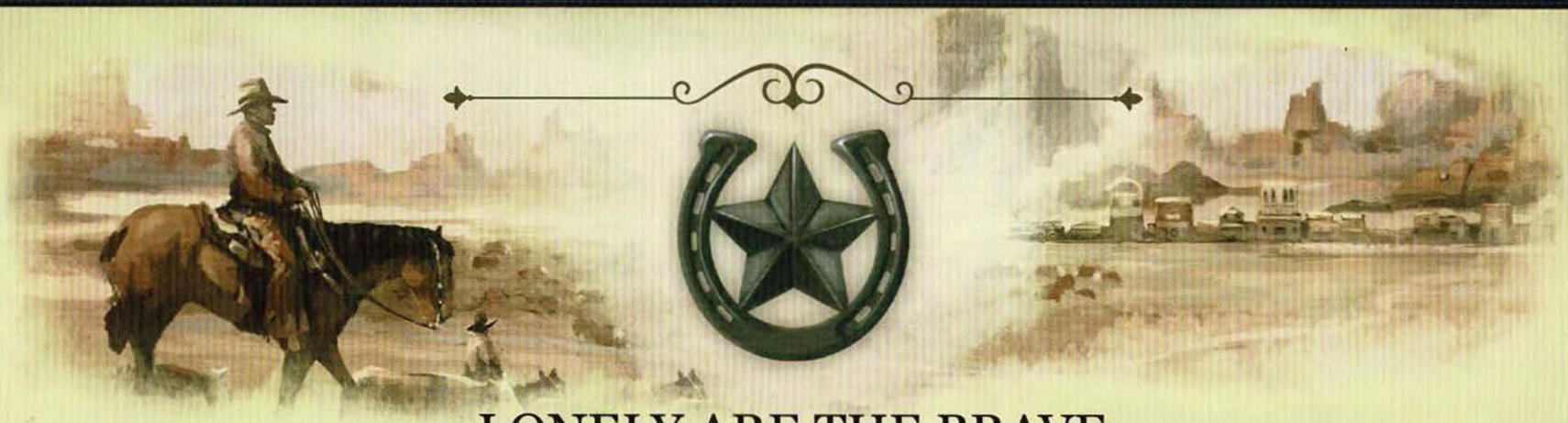
# AUTRES ACTIONS

## Actions auxiliaires

| Action auxiliaire simple | | Action auxiliaire double |
|---|---|---|
| Recevez 1$. | | Recevez 2$. |
| Piochez 1 carte de votre pioche Bétail. Défaussez **ensuite** 1 carte. | | Piochez 2 cartes de votre pioche Bétail. Défaussez **ensuite** 2 cartes. |
| Payez 1$ pour reculer votre locomotive d'une case. Avancez ensuite votre marqueur Certificat d'une case. | | Payez 2$ pour reculer votre locomotive de 2 cases. Avancez ensuite votre marqueur Certificat de 2 cases. |
| Payez 1$ pour avancer votre locomotive d'une case. | | Payez 2$ pour avancer votre locomotive de 2 cases. |
| Reculez votre locomotive d'une case pour recevoir 1$ et retirer du jeu 1 carte **de votre main** en la remettant dans la boite. | | Reculez votre locomotive de 2 cases pour recevoir 2$ et retirer du jeu 2 cartes **de votre main** en les remettant dans la boite. |

## Cartes Objectif : Actions immédiates

| Icône | Action |
|---|---|
| | Avancez votre éleveur de 3 lieux en **ignorant les mains noires et les mains vertes**. Par contre, vous **n'activez pas** le lieu où votre éleveur termine son déplacement. Si vous déplacez votre éleveur avant la phase A, vous commencerez le déplacement normal de votre éleveur à partir de ce nouveau lieu. Si vous déplacez votre éleveur après avoir effectué une action en phase B, vous passerez directement à la phase C après le déplacement de votre éleveur. Vous ne pouvez pas atteindre Kansas City avec cette action immédiate. |
| | Piochez jusqu'à 3 cartes. Ensuite, défaussez autant de cartes que vous en avez piochées. |
| | Avancez votre locomotive de 2 ou 3 cases. |
| | Recevez 2$. |
| | Effectuez une action auxiliaire simple ou double. |



# LONELY ARE THE BRAVE

## Aventures en Solitaire dans les Territoires de l'Ouest

Que ce soit pour explorer le jeu ou que ce soit pour tester vos aptitudes, parcourir seul les plaines de l'Ouest est un défi de grande taille. Durant votre périple, vous rencontrerez Sam. Partout où vous voyagez, vous entendez parler de sa réputation de *rancher* n° 1 de l'Ouest. Parviendrez-vous à vous approprier son titre ?

*Ce mode solo est basé sur « Garth », une variante créée par Steve Schlepphorst avec la collaboration de Wil Gerken et de David Lavoie.*

## MISE EN PLACE

Pour jouer à ce mode solo, vous aurez besoin des éléments suivants :

Plateau de Sam

15 cartes de Sam

Tuile Spécialité

Choisissez un niveau de difficulté : facile, moyen ou difficile.

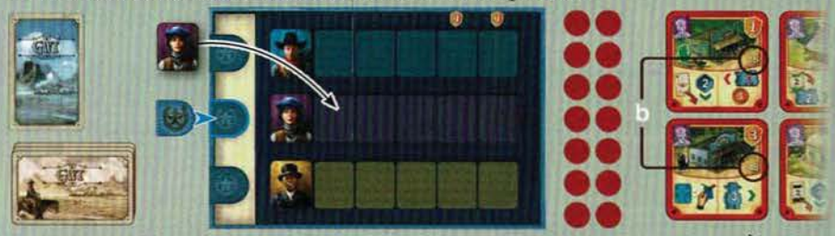
- Facile : Remettez les cartes de Sam n°13, n°14 et n°15 dans la boîte.
- Moyen : Aucun ajustement n'est requis.
- Difficile : Cherchez dans le sac 2 une tuile Cowboy, une tuile Bâtisseur et une tuile Ingénieur, et placez-les à côté du plateau de jeu.

| Difficulté | Mise en place | 1re livraison |
|---|---|---|
| Facile | Retirez les cartes n°13, n°14 et n°15 | Bloomington |
| Moyen | — | Bloomington |
| Difficile | Ajoutez 1 ouvrier de chaque type | Peoria |

**Conseil :** Il est également possible d'ajuster la difficulté en changeant la ville où Sam effectuera sa 1re livraison pour une ville plus proche de Kansas City (pour réduire la difficulté) ou plus proche de New York (pour augmenter la difficulté).

Procédez à la mise en place du plateau de jeu et des éléments pour une partie à 2 joueurs en appliquant les modifications suivantes :

- **5 :** Après avoir mélangé les tuiles, piochez aléatoirement une tuile 2 et placez-la à côté du plateau de jeu.
- **12, 13, 14 :** Choisissez une couleur pour Sam et prenez pour lui le **plateau de Sam** au lieu d'un plateau Joueur. Placez les **14 disques** et **12 tuiles Bâtiments personnels à côté de son plateau** afin de constituer sa réserve. Sam utilisera la **face b** de chacun de ses bâtiments, indépendamment des faces de bâtiments que vous utilisez.
  Révélez la tuile 2 que vous avez mise de côté à l'étape 5 et placez-la sur le plateau de Sam, dans la case libre la plus à gauche de la rangée correspondante (au niveau difficile, ajoutez aussi les trois tuiles Ouvrier additionnelles). Insérez la tuile Spécialité dans l'onglet à gauche du plateau de Sam, vis-à-vis du type d'ouvrier le plus nombreux afin de marquer sa spécialité. Finalement, placez sa locomotive sur la case de départ de la voie ferrée et son éleveur sur la case Cavalier au début du parcours.




- **15 :** Sam n'utilise **pas** de **cartes Bétail de départ**. Remettez-les dans la boîte. À la place, mélangez les **cartes de Sam** afin de former une pioche face cachée que vous placez à côté de son plateau.
- **16 :** Sam reçoit une **carte Objectif de départ**. Placez-la face cachée à côté de son plateau.
- **17 :** Vous êtes le premier Joueur. Vous commencez avec un capital de départ de 6$ et 1 jeton Échange, et vous piochez 4 cartes de votre pioche Bétail. Sam ne reçoit ni argent ni jeton Échange, et ne pioche pas de cartes (puisque Sam n'a pas de pioche Bétail).

# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vos tours se déroulent normalement, à l'exception de quelques différences :

- Si votre éleveur passe par ou termine son déplacement sur un des **bâtiments de Sam** présentant une main verte ou noire, payez la taxe à la **banque**.
- Après avoir effectué une livraison à partir de Kansas City, faites glisser les tuiles restantes vers les **cases Prévision du bas** (si nécessaire) avant de remplir les **trois cases du haut**.

- Les cartes de l'offre de cartes Objectif suivent un ordre particulier. Lorsque vous y prenez une carte Objectif, faites glisser les autres **vers le bout de la colonne** avant de remplir l'emplacement libre ainsi créé à côté de la pioche Objectif.

Sam **est considéré** en tout point **comme un joueur**. À son tour, piochez la carte du dessus de sa pioche. La carte piochée vous demandera d'avancer l'éleveur de Sam d'un certain nombre de lieux sur le parcours, et ensuite d'effectuer une action. Le lieu où son éleveur termine son déplacement **n'a aucune incidence** sur son action. À la fin du tour de Sam, placez la carte piochée face visible sur sa défausse.

**Important :** Lorsque l'éleveur de Sam atteint Kansas City, effectuez tout d'abord l'action indiquée par la carte de Sam au complet. Ceci signifie que Sam peut effectuer une action ET effectuer une livraison durant le même tour.

Si la pioche de Sam est épuisée au début de son tour, mélangez sa défausse afin de former une nouvelle pioche.

Durant la partie, Sam ne reçoit ni argent ni jeton Échange, et n'a pas de pioche Bétail. Chaque fois que Sam reçoit des cartes Bétail ou des cartes Objectif, placez-les face cachée dans la même pile que sa carte Objectif de départ. Placez également à côté de son plateau toutes les tuiles Hors-la-loi et les tuiles Danger qu'il obtient.

**Kansas City :** Durant les étapes ①, ② et ③, Sam choisit toujours les tuiles des cases Prévision **du bas**. Faites glisser les tuiles restantes vers les cases Prévision du bas avant de remplir les trois cases du haut.

Sam saute l'étape ④. Durant l'étape ⑤, Sam livrera tout d'abord à Bloomington (à Peoria, au niveau difficile). Les livraisons suivantes seront généralement effectuées à la ville suivante en ordre croissant de valeur de ville (et répétitivement à New York, si nécessaire). Si une livraison de Sam lui rapporte une carte Objectif, Sam reçoit la carte de l'offre **la plus éloignée** de la pioche Objectif. Puis, faites glisser les autres vers le bout de la file avant de remplir l'emplacement libre ainsi créé.

Sam prend les disques de sa réserve, à côté de son plateau. Dans le rare cas où sa réserve est épuisée lorsque vient le temps de marquer une livraison, prenez un de ses disques à partir de la **gare** valant le moins de points de victoire et placez-le sur l'emplacement Ville.

**Spécialité :** Sam commence la partie avec un ouvrier supplémentaire (quatre ouvriers supplémentaires au niveau difficile). Le type d'ouvrier que Sam possède le plus détermine sa spécialité. Cette spécialité est marquée sur le plateau de Sam grâce à la tuile Spécialité. Tout au long de la partie, Sam **engagera en priorité des ouvriers de ce type** et effectuera **plus d'actions** associées à cette stratégie. Certaines cartes de Sam présentent des actions différentes en fonction de sa spécialité.

En cas d'égalité pour le nombre d'ouvriers, la spécialité actuelle de Sam demeure la même. Si jamais Sam engage un ouvrier différent de sa spécialité de sorte qu'il possède désormais plus d'ouvriers de ce nouveau type que ceux que sa spécialité actuelle, celle-ci changera immédiatement pour ce nouveau type. Déplacez la tuile Spécialité vis-à-vis de ce nouveau type afin d'indiquer ce changement. Dorénavant, Sam effectuera les actions correspondant à ce nouveau type lorsque les cartes qui y sont associées seront piochées.

**Décompte final :** Le score de Sam est calculé normalement. Toutefois, Sam **ne marque pas** de points de victoire pour les catégories **1** (points pour l'argent), **8** (les tuiles Chef de gare) et **10** (emplacements débloqués du plateau Joueur).

Sam marquera les points de victoire positifs de toutes ses cartes Objectif comme si toutes les conditions avaient été **remplies**.

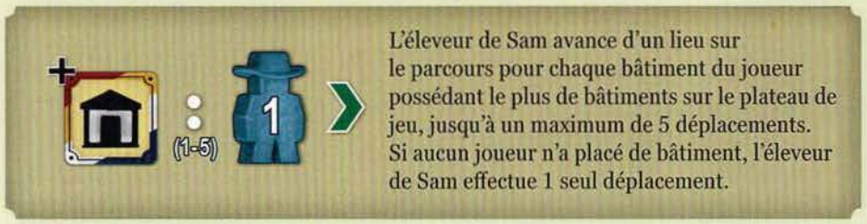
# DÉPLACEMENT DE SAM

Les déplacements de l'éleveur de Sam et les actions de Sam sont généralement simples et déterminés par les règles suivantes. Les éventuelles ambigüités sont laissées à votre bon jugement, et n'affecteront pas la partie de façon majeure.

**Déplacement (sur toutes les cartes) :** L'éleveur de Sam avance sur le parcours en suivant les règles normales de déplacement. Si plusieurs options s'offrent à lui, son éleveur empruntera toujours le chemin le plus court pour atteindre ou pour se rapprocher de Kansas City. En cas d'égalité, il empruntera le chemin avec les moins de taxes. Si l'égalité persiste, il empruntera le chemin pour lequel Sam aura à vous payer le moins de taxes que possible. Lorsque l'éleveur de Sam passe par ou termine son déplacement sur un de vos bâtiments présentant une main verte ou noire, prenez ce montant de la banque.

Les cartes de Sam no10 à no15 introduisent un déplacement variable. Dans tous les cas, son éleveur effectue toujours au moins 1 déplacement, jusqu'à un maximum de 5 déplacements.

L'éleveur de Sam avance d'une case sur le parcours pour chaque ouvrier de sa spécialité, jusqu'à un maximum de 5 mouvements.




L'éleveur de Sam avance d'un lieu sur le parcours pour chaque bâtiment du joueur possédant le plus de bâtiments sur le plateau de jeu, jusqu'à un maximum de 5 déplacements. Si aucun joueur n'a placé de bâtiment, l'éleveur de Sam effectue 1 seul déplacement.

# ACTIONS DE SAM

**Engager un ouvrier (cartes n°1 et n°2) :**
Sam engage un ouvrier du marché de l'emploi sans en payer le coût d'embauche (mais toujours pas de la rangée où se trouve le jeton Marché de l'emploi).
Sam dispose de deux actions pour engager un ouvrier et chacune indique une priorité différente.

Sam choisit l'ouvrier dont le coût d'embauche est le plus bas. En cas d'égalité, l'ouvrier concerné correspondant à sa spécialité est choisi en priorité. Si l'égalité persiste, l'ouvrier concerné le plus à gauche dans la rangée la plus haute est choisi en priorité.

Sam choisit un ouvrier correspondant à sa spécialité si possible, sinon du prochain type d'ouvrier le plus nombreux sur son plateau. En cas d'égalité, l'ouvrier concerné dont le coût d'embauche est le plus bas est choisi en priorité. Si l'égalité persiste, l'ouvrier concerné le plus à gauche dans la rangée la plus haute est choisi en priorité.

Après avoir choisi une tuile Ouvrier, placez-la dans la section Ouvrier du plateau de Sam, dans la case libre la plus à gauche de la rangée correspondante.
Prenez note que Sam commence la partie avec un ouvrier de chacun des 3 types (cowboy, bâtisseur, ingénieur), ce qui signifie que la première case de chaque rangée est déjà occupée.

**Acheter du bétail au marché (cartes n°3, n°10 et n°13) :**

Lorsque Sam va au marché, Sam dépense jusqu'à **8$** pour acheter le plus de points de victoire que possibles à l'aide de ses cowboys. En cas d'égalité, l'option lui permettant d'acquérir une seule carte lui rapportant le plus de points de victoire sera choisie en priorité. Dans le cas où Sam ne peut pas acheter de carte Bétail parce que le marché est vide, ou parce que Sam ne possède pas suffisamment de cowboys, ses cowboys seront utilisés **un à la fois** afin d'ajouter deux nouvelles cartes au marché jusqu'à ce qu'il y ait une carte Bétail que Sam puisse acheter ou que tous ses cowboys soient utilisés. Après avoir acheté du bétail au marché, si Sam n'a pas utilisé tous ses cowboys, ses cowboys restants seront utilisés pour ajouter des cartes au marché. *(Exemple à la page suivante.)*

Sur la carte n°13, si Sam est spécialisé en cowboys, deux cartes Bétail sont ajoutées au marché gratuitement (sans utiliser un de ses cowboys) avant d'acheter du bétail.

Sur la carte n°13, si Sam n'est pas spécialisé en cowboys, Sam prend une carte Bétail du marché avec une valeur d'élevage de 3 dont la valeur en points de victoire est la plus haute. Si une telle carte n'est pas disponible, Sam ne prendra pas de carte.

**Les cartes Bétail Simmental :** Dans le cas où vous jouez avec cette variante, Sam ne peut jamais acheter de cartes Simmental. S'il n'y a pas de cartes Bétail qu'il lui est permis d'acheter, Sam devra utiliser ses cowboys pour ajouter de nouvelles cartes au marché (*voir plus haut*).

**Avancer la locomotive de Sam (cartes n°5, n°6, n°12 et n°15) :**
Lorsque la locomotive de Sam avance sur la voie ferrée, elle saute par-dessus la vôtre normalement. Elle doit s'arrêter à chaque gare à moins que l'action actuelle lui permette d'atteindre une gare plus loin sur la voie ferrée. Dans ce cas, elle ignorera la première gare pour s'arrêter à la seconde. Lorsqu'elle termine son déplacement, Sam améliore cette gare en y plaçant un des disques provenant de sa réserve (et en ignorant les coûts d'amélioration). Puis, remettez la tuile Chef de gare (si elle s'y trouve toujours) dans la boîte ; Sam ne marquera pas de points pour celle-ci. Sam **ne remplace pas** le Chef de gare par un de ses ouvriers (l'espace Chef de gare demeurera vide pour le reste de la partie).

Si la locomotive de Sam atteint la fin de la voie ferrée, Sam améliore cette gare. Remettez ensuite sa locomotive dans la boîte. Ignorez désormais toutes les actions qui feraient avancer sa locomotive (ne piochez pas de carte de remplacement).

Dans le rare cas où la réserve de disques de Sam est épuisée lorsque vient le temps d'améliorer une gare, prenez un de ses disques à partir de la **gare** valant le moins de points de victoire et placez-le sur la gare actuelle.

Sur la carte n°15, si Sam est spécialisé en ingénieurs, sa locomotive avance à la prochaine gare qui n'est pas occupée par votre locomotive.

La locomotive de Sam avance d'une case pour chacun de ses ingénieurs.

# ACTIONS DE SAM

**Construire un des bâtiments de Sam (cartes n°4, n°11 et n°14) :**

Sam place et remplace ses bâtiments en fonction du nombre de bâtisseurs sur son plateau. Lorsque vous placez une tuile Bâtiment sur le parcours pour Sam, celle-ci doit être placée dans la prochaine case libre au-devant de **votre** éleveur, tant que cette case **n'est pas située** dans embranchement du parcours où se trouve une **zone Danger** (la case libre peut se situer au début du parcours s'il n'y a pas de case libre entre votre éleveur et Kansas City). Sam choisira le bâtiment à placer selon l'ordre de priorité suivant :

1. Un bâtiment requérant le plus de bâtisseurs que possible.
2. S'il y a plusieurs options, Sam choisit en priorité un bâtiment présentant une main vert et/ou noire.
3. Si aucun bâtiment ne correspond pas aux critères précédents, Sam remplace plutôt un de ses bâtiments déjà construits en utilisant le plus de bâtisseurs que possible.
4. S'il y a plusieurs options, Sam remplace en priorité en choisissant le bâtiment de sa réserve au coût le plus élevé (nombre de bâtisseurs).
5. S'il y a encore plusieurs options, Sam essaye de garder/d'augmenter en priorité le nombre de ses bâtiments en jeu présentant une main verte et/ou noire.

***Note :*** *Sam utilise toujours la face b des bâtiments, indépendamment des faces de bâtiments que vous utilisez.*

Sur la carte n°14, si Sam n'est pas spécialisé en bâtisseurs, Sam place un bâtiment qui exige exactement **1 bâtisseur**. Si Sam a déjà placé les bâtiments correspondants à ce critère, Sam remplace plutôt un de ses bâtiments en utilisant 1 seul bâtisseur tout en suivant l'ordre de priorité décrit plus haut.

**Obtenir une carte Objectif (carte n°7) :**

Sam reçoit la carte Objectif de l'offre **la plus éloignée** de la pioche Objectif. Puis, faites glisser les autres vers le bout de la colonne avant de remplir l'emplacement libre ainsi créé à côté de la pioche Objectif. Cette carte lui rapportera des points la fin de la partie comme si toutes les conditions avaient été remplies.

**Récupérer la prime pour un Hors-la-loi (carte n°8) :**

Sam reçoit la tuile Hors-la-loi de la case occupée **au numéro le plus haut**. Placez-la à côté du plateau de Sam.

**Retirer une tuile Danger (carte n°9) :**

Sam choisit la zone Danger où se trouvent **le plus de tuiles**. En cas d'égalité, la zone où se trouve la tuile ayant la plus haute valeur en points de victoire est choisie en priorité. Sam reçoit ensuite la tuile Danger valant **le plus de points de victoire**. Placez-la à côté du plateau de Sam. Cette tuile lui rapportera des points normalement à la fin de la partie.

## EXEMPLE

**1**

***Sam*** *a 4 cowboys, 2 bâtisseurs et 3 ingénieurs, sa spécialité se trouve vis-à-vis de la rangée cowboys.*

**2**

*Au début du tour de Sam, vous piochez la carte no13.*

**3**

***L'éleveur de Sam*** *avance de 4 lieux (puisque Sam a 4 cowboys) et il emprunte le trajet avec le moins de taxes. Vous recevez 2$ de la banque lorsqu'il passe par le bâtiment vous appartenant.*

**4**

***Sam*** *effectue l'action de gauche qui est associée à la spécialité en cowboys : vous piochez 2 cartes Bétail que vous ajoutez face visible au marché au bétail.*

*Ensuite, Sam achète le plus de points de victoire que possible pour 8$. Dans ce cas, Sam choisit les 2 cartes bleues « Corriente ».*

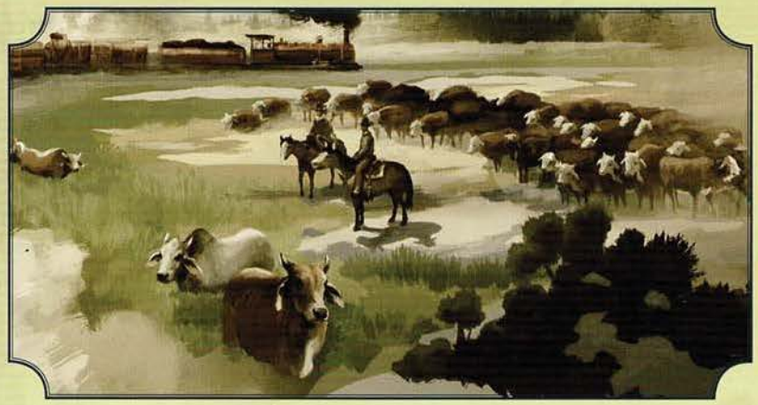
*Puisque seulement 3 cowboys ont été utilisés pour acheter du bétail, Sam utilise le dernier cowboy pour que vous ajoutiez 2 cartes au marché au bétail.*

*Alexander Pfister*

# GREAT WESTERN TRAIL

*Ruée vers le nord*

## *Livre de règles*



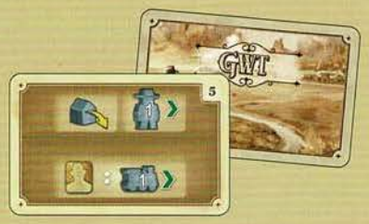
*Le parcours pour mener votre troupeau de bétail du Texas jusqu'à Kansas City se poursuit dans « Great Western Trail—Ruée vers le nord ». Avec le plein essor de l'industrialisation, les destinations pour livrer votre bétail ont également changé pour des villes plus au nord et à l'ouest du pays, telles que Montréal et Oregon City.*

*Toutefois, les affaires sont plus difficiles dans cette région. Vous seriez bien avisés d'étendre vos activités vers le nord en établissant des magasins dans les villes connectées par cette nouvelle voie ferrée, vous donnant maintenant accès à de nouvelles et avantageuses options.*

## MATÉRIEL

**Matériel pour le mode Solo :**

**15 cartes de Sam ✶**



**9 cartes d'expansion**

**3 cartes Itinéraire de livraison**

Les modifications pour le mode Solo se trouvent au dos de l'annexe.

**1 plateau d'extension**

**10 tuiles Ville moyenne**
2 de chaque

*verso*

**2 tuiles Chef de gare**

**4 annexes de plateau Joueur**
1 par joueur

**8 cartes Bétail Brahman**

**8 nouvelles cartes Objectif**

**2 nouvelles cartes Objectif de départ**

**4 tuiles Bâtiment personnel**
1 par joueur, recto verso

*face « a »*

*face « b »*

**8 jetons Échange**

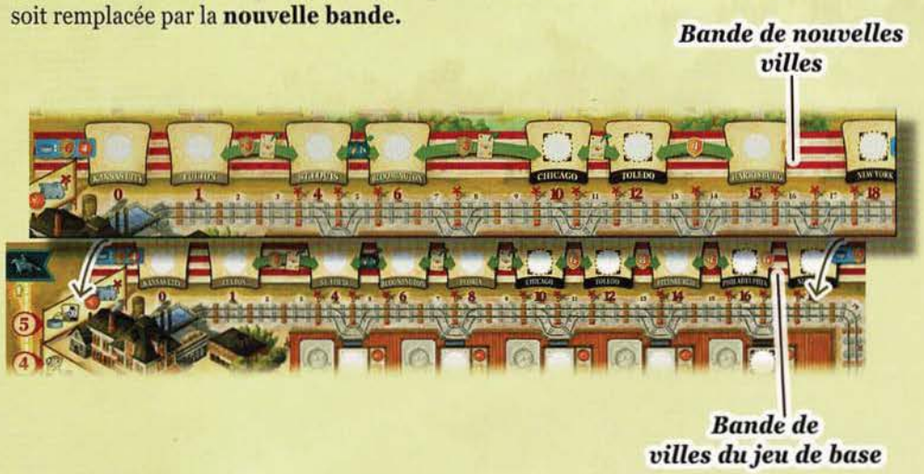
**60 magasins**
15 par joueur

**4 disques**
1 par joueur

# MISE EN PLACE DE L'EXTENSION

Commencez par la mise en place du jeu de base en **sautant complètement les étapes 2, 10 et 16** (c.-à-d. ne placez pas les tuiles Chef de gare sur le plateau, n'organisez pas les cartes Objectif et ne distribuez pas les cartes Objectif de départ). De plus, assurez-vous de garder un espace libre en haut du plateau de jeu.
Lorsque la mise en place du jeu de base est terminée, continuez avec les étapes de mise en place de l'extension :

**18.** Placez le **plateau d'extension** en haut du plateau de jeu et glissez-le vers le bas afin d'en recouvrir le bord supérieur, de sorte que la **bande illustrant les villes** du jeu de base soit remplacée par la **nouvelle bande.**




**19.** Mélangez les **10 tuiles Ville moyenne**, face cachée. Piochez ensuite 6 de ces tuiles et placez-les aléatoirement sur le plateau d'extension, sur chacun des 6 *espaces Ville moyenne* avant de les révéler. Remettez les 4 tuiles restantes dans la boite.

**20.** Mélangez les 2 nouvelles tuiles Chef de gare à celles du jeu de base. Placez-en une aléatoirement sur chacun des **5 espaces Chef de gare** du plateau de jeu.

Ensuite, placez-en une aléatoirement sur chacun des 2 espaces Chef de gare du plateau d'extension.

Remettez les 4 tuiles restantes dans la boite.

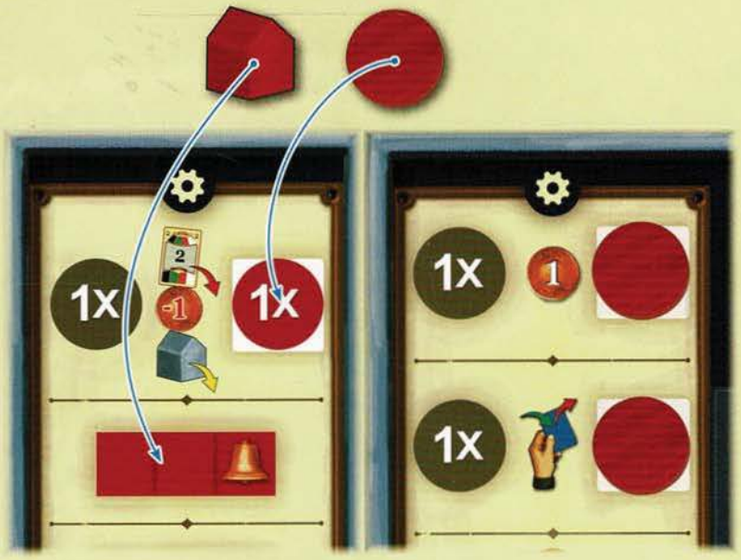
**21.** Prenez le matériel de votre couleur :

La **tuile Bâtiment personnel 13** de votre couleur, que vous ajoutez à vos autres tuiles Bâtiment. (Comme dans le jeu de base, tous les joueurs doivent utiliser la même face pour chacune des tuiles Bâtiment.)

Votre **annexe de plateau Joueur**, que vous placez à gauche de votre plateau Joueur.

Votre **disque supplémentaire**, que vous placez sur l'emplacement coloré de votre annexe de plateau Joueur.

Vos 15 **magasins**, que vous placez en groupes de 3 dans chacune des 5 *rangées* de votre annexe de plateau Joueur.



**22.** Ajoutez les 4 **nouvelles cartes Objectif** affichant l'icône d'extension aux 24 **cartes Objectif** du jeu de base. Mélangez ces 28 cartes Objectif pour former une pioche face cachée, et placez-la à droite du plateau de jeu.

Révélez les 4 premières cartes de cette pioche et placez-les en une colonne face visible le long du plateau. Ceci constitue l'*offre d'objectifs*.

Ajoutez la **nouvelle carte Objectif** affichant l'icône d'extension aux 4 cartes Objectif de départ du jeu de base.

Mélangez ces 5 **cartes Objectif de départ** et distribuez-en une aléatoirement à chaque joueur, qu'il place face visible sous son plateau Joueur, dans sa Zone d'objectifs. Ceci est la première carte de votre *zone d'objectifs*.

Remettez les cartes Objectif de départ restantes dans la boite.

Si vous jouez avec la variante Simmental ou la variante Brahman, vous pouvez ajouter de la même manière les 4 nouvelles cartes Objectif et la nouvelle carte Objectif de départ affichant l'icône de bétail orange .

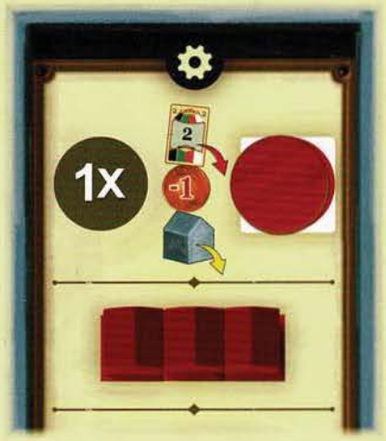
**Note :** Rappelez-vous de retirer les nouvelles cartes Ojectif et les nouvelles cartes Objectif de départ de la mise en place lorsque vous jouez sans l'extension ou sans les variantes de bétail orange.

# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

De façon générale, le jeu se déroule tel que décrit dans la règle du jeu de base. Le principal ajout de cette extension est l'action « Placer un magasin ». Cette action est généralement effectuée dans le cadre d'une action auxiliaire simple ou double (cette 6e action auxiliaire est présentée sur votre annexe). L'emplacement de gauche de cette nouvelle action auxiliaire est déjà libéré au début de la partie. L'emplacement de droite peut être libéré normalement.

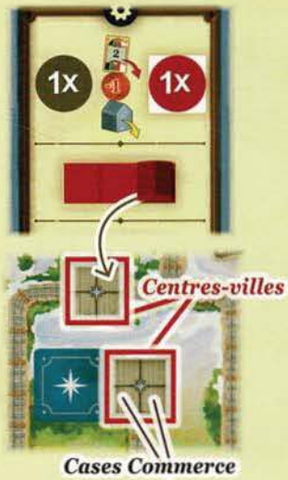
**Action auxiliaire simple**
Payez 1$, défaussez **une** carte Bétail ayant une valeur d'élevage de 2 et placez un magasin (*voir plus bas*).

**Action auxiliaire double**
Payez 2$, défaussez **deux** cartes Bétail, chacune ayant une valeur d'élevage de 2, et placez un magasin (*voir plus bas*).




## Placer un magasin

Lorsque vous effectuez cette action, prenez de votre annexe de plateau Joueur le magasin disponible le **plus à gauche** de la rangée la plus haute qui en contient. Ensuite, placez ce magasin dans une case Commerce **libre** d'un centre-ville qui vous est **accessible**.




Vous avez accès à un centre-ville si au moins une partie de la voie ferrée le connecte directement à au moins un des éléments de jeu suivants :

- à la *mairie de Kansas City*
  **ou**
- un emblème de ville où se trouve un de vos disques
  **ou**
- un autre centre-ville où se trouve un de vos magasins.

**Notes :** Une connexion est considérée comme étant directe même si elle passe par des aiguillages.
Dès qu'un magasin est placé dans une case Commerce, ce magasin y demeure jusqu'à la fin de la partie. Si vous n'avez plus aucun magasin sur votre annexe de plateau Joueur, vous ne pouvez plus effectuer l'action « Placer un magasin ».

**Attention :** Vous ne pouvez placer un magasin dans un centre-ville où se trouve déjà un de vos magasins (c.-à-d. chaque joueur ne peut placer au maximum qu'un seul magasin par centre-ville).

***Exemple :*** *Pour placer son prochain magasin, 3 options s'offrent à* ***Marie*** *:*

- ***centre-ville A****, car il est directement connecté par le rail provenant de la mairie de Kansas City,*
- ***centre-ville B****, car il est directement connecté par le rail provenant de Fulton où se trouve déjà un de ses disques,*
- ***centre-ville C****, car il est directement connecté à un autre centre-ville où se trouve déjà un autre de ses magasins.*

*Tous les autres centres-villes lui sont inaccessibles.*

Si la case Commerce choisie présente un coût, vous devez payer ce coût immédiatement à la banque afin d'y placer votre magasin.

Si un bonus en argent est présenté, recevez ce montant immédiatement.

Si une **action immédiate** est présentée, effectuez-la immédiatement ou renoncez-y. Si vous placez votre magasin sur un bonus en argent, vous devez toujours recevoir le montant dans sa totalité.

Après avoir placé votre magasin, identifiez le **type de ville** auquel ce centre-ville appartient. Selon son type, une action supplémentaire pourrait être déclenchée :

***Petite ville***

- S'il s'agit d'une *petite ville*, aucune action n'est déclenchée.

***Ville station***

- S'il s'agit d'une *ville station*, vous pouvez **immédiatement** y améliorer la gare normalement (mis à part le fait que cette amélioration a été déclenchée par le placement de votre magasin et non pas par le déplacement de votre locomotive).
  Si vous renoncez à cette amélioration maintenant, vous **ne pourrez pas** en bénéficier plus tard.

***Ville moyenne***

- S'il s'agit d'une *ville moyenne*, l'action immédiate de cette ville est déclenchée (*pour un aperçu de ces actions immédiates, voir le document annexe*). Vous devez effectuer cette action immédiatement ou y renoncer ; vous **ne pourrez pas** en bénéficier plus tard.

***Grande ville***

- S'il s'agit d'une *grande ville*, aucune action n'est déclenchée. Toutefois, chaque grande ville comporte un emblème. Si un de vos magasins se trouve dans le centre-ville d'une grande ville, vous pouvez désormais y effectuer une livraison.
  *(Voir la prochaine page.)*

## 5 Changements à l'étape « Livraison » de Kansas City

Lorsque votre éleveur atteint Kansas City, réalisez les 5 étapes normalement, incluant la livraison à l'emblème d'une ville à l'étape 5. Toutefois, de nouveaux emblèmes sont disponibles en dehors de la bande de villes en bordure de la voie ferrée. Vous avez l'accès à l'emblème d'une grande ville seulement si un de vos magasins se trouve dans son centre-ville.

Les règles concernant une livraison à une de ces villes sont généralement les mêmes que celles concernant les villes situées sur la bande de villes :

- Votre valeur d'élevage doit être égale ou supérieure la valeur de la ville.
- Soyez attentif à la couleur de la bordure de l'emplacement Ville.
- Si une action de livraison est déclenchée, vous devez l'effectuer immédiatement ou y renoncer (*voir le document annexe*).

Comme d'habitude, les *frais de transport* que vous devez éventuellement payer varient selon la position de votre locomotive. Pour calculer les frais pour une livraison vers une grande ville, procédez ainsi : repérez la case de la voie ferrée dont la valeur imprimée est égale à la valeur de l'emblème de la grande ville où vous avez effectué la livraison. Si votre locomotive se trouve à droite ou exactement au niveau de cette case, aucuns frais de transport ne s'appliquent. Si votre locomotive se trouve à gauche de cette case, vous devez payer des frais de transport : payez 1$ à la banque pour chaque passage à niveau se trouvant entre votre locomotive et la case repérée.

***Exemple :*** ***Marie*** *effectue une livraison à Buffalo dont la valeur est de 14. Sa locomotive occupe la case 10 de la voie ferrée.*

*Elle doit payer des frais de transport de 3$, car 3 passages à niveau se trouvent entre sa locomotive et la case 13 de la voie ferrée.*

**Rappel :** Vous ne pouvez effectuer plusieurs livraisons à la même ville. Les seules exceptions sont Kansas City et New York.

# FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie et le décompte final se déroulent exactement comme dans le jeu de base.

Toutefois, à l'étape 3 du décompte final, portez une attention particulière au point suivant : si vous avez effectué une livraison à Oregon City, vérifiez le nombre de cases Cloche (la case la plus à droite de chaque rangée) de votre annexe de plateau Joueur que vous avez libérées et marquez 3 points de victoire par case Cloche libérée.

***Exemple :*** *Sur l'annexe de plateau de* ***Marie****, il reste 4 magasins. Autrement dit, 3 cases Cloche ont été libérées. Par conséquent, son disque se trouvant à Oregon City lui rapporte 9 points de victoire (3 cases Cloche libérées x 3 points de victoire).*

# CRÉDITS

**Conception :**
Alexander Pfister

**Production :**
Sophie Gravel

**Développement :**
Martin Bouchard
Moritz Thiele
Anh Tú Tran
André Bierth

**Direction artistique :**
Sophie Gravel

**Illustrations :**
Chris Quilliams

**Design Graphique :**
Émeline D'Aoust
Tarek Saoudi

**Modélisation 3D :**
Tarek Saoudi

**Édition :**
Moritz Thiele
André Bierth

**Développement par :**

EGGERT SPIELE

www.planbgames.com
info@planbgames.com

**© 2022 Plan B Games Europe GmbH**

Am Römerkastell 10
70376 Stuttgart
Allemagne

EGGERTSPIELE est une marque de Plan B Games Europe GmbH.

Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans permission spécifique.

Conservez cette information pour vos dossiers.

Fabriqué en Chine

# VARIANTE : Brahman

Cartes Bétail Brahman

Les cartes orange Brahman font partie de la nouvelle variante pour Great Western Trail, que vous pouvez ajouter à la place des cartes orange Simmental du jeu de base.

Tuile marché Simmental

Utilisez la tuile marché Simmental, puisque les mêmes coûts et restrictions s'appliquent pour cette variante.

**Note de l'éditeur :** Même s'il est possible d'ajouter en même temps les cartes Simmental et Brahman, nous ne le recommandons pas à cause de l'impact qu'il en résulterait sur l'équilibre de la pioche Bétail du marché. Voilà pourquoi nous avons décidé d'utiliser la même couleur pour ces 2 espèces différentes de cartes Bétail.

## Modifications affectant la mise en place :

**A)** À l'étape 9, ajoutez les **8 cartes « Brahman »** aux 36 cartes du marché au bétail, mélangez-les et formez une pioche face cachée. Placez cette pioche sous le coin inférieur gauche du plateau de jeu.

**B)** Placez la **tuile marché Simmental** sur le plateau de jeu afin de recouvrir la section correspondante du marché au bétail.

**C)** Ensuite, selon le nombre de joueurs, piochez un certain nombre de cartes :

- ***à 2 joueurs***, piochez 9 cartes.
- ***à 3 joueurs***, piochez 12 cartes.
- ***à 4 joueurs***, piochez 15 cartes.

Procédez normalement, mais placez les cartes Bétail orange complètement à gauche (au besoin).

*Si une action exige que vous défaussiez une carte Bétail, les règles s'appliquant aux cartes « Simmental » s'appliquent également aux cartes « Brahman ».*

***Exemples :***

*Ici, vous pouvez défausser une carte « Brahman » ou « Simmental ».*

*Ici, vous ne pouvez **pas** défausser une carte « Brahman » ni une carte « Simmental ».*

*Ici, vous pouvez défausser une carte « Brahman », ou une carte « Simmental » exactement de valeur 2.*

## Modifications affectant le marché au Bétail :

Lorsque vous effectuez l'action « Acheter du bétail au marché », les options supplémentaires suivantes s'offrent à vous :

1. Si vous utilisez un cowboy, vous pouvez acheter une carte « Brahman » pour 8$.
2. Si vous utilisez 2 cowboys, vous pouvez acheter une carte « Brahman » pour 5$.

## Modifications affectant Kansas City :

Ajoutez l'opération suivante à la fin de l'étape 4 **lorsque** vous percevez le revenu de votre vente, mais **avant** de défausser votre main :

Pour **chaque** carte « Brahman » **que vous avez en main**, vous recevez 4$ de plus. Prenez note que ce montant supplémentaire **n'augmente pas** votre valeur d'élevage.

***Exemple :*** ***Marie*** *a 4 cartes Bétail en main. Sans ajouter de certificats, sa valeur d'élevage totale s'élève à 4 seulement. Toutefois, elle obtiendra 12$ supplémentaire, pour un total de 16$.*

# ANNEXE

## NOUVEAUX BÂTIMENTS

1. Effectuez une action auxiliaire simple.
2. Avancez d'une case votre marqueur Certificat.
3. Placez un magasin.
*Plus de détails à la page 4.*

1. Pour chaque case Cloche que vous avez libérée sur votre annexe de plateau Joueur : avancez d'une case votre marqueur Certificat.
2. Placez un magasin.
*Plus de détails à la page 4.*

**Nouvelles actions de livraison et bonus de fin de partie :**

Si vous effectuez une livraison à Omaha ou à Milwaukee, obtenez une carte Objectif ET recevez 2$ ou 3$ respectivement.

À la fin de la partie, si vous avez effectué une livraison à Oregon City, marquez 3 points de victoire pour chaque case Cloche que vous avez libérée sur votre annexe de plateau Joueur.

Marquez 2 points de victoire pour chacun de vos magasins se trouvant dans une ville moyenne.

Marquez 1 point de victoire pour chaque carte Bétail dont la valeur d'élevage est de 3, 4 ou 5 parmi les cartes de votre troupeau.

Voici les conditions se retrouvant sur les nouvelles cartes Objectif :

Avoir libéré 1 case Cloche de votre annexe de plateau Joueur.

Posséder 1 carte Bétail orange de n'importe quelle valeur d'élevage.

## ACTIONS IMMÉDIATES

**Actions immédiates des tuiles Ville moyenne :**

Engagez un ouvrier dont le cout est réduit de 2$.

Avancez votre locomotive de 3 cases.

SOIT vous retirez jusqu'à 2 cartes **de votre main** en les remettant dans la boite
SOIT vous retirez une tuile Danger gratuitement.

SOIT vous recevez 5$
SOIT vous choisissez une carte Bétail de valeur d'élevage 3 du marché au bétail et vous la placez dans votre défausse personnelle gratuitement. Si le marché au bétail ne contient aucune carte de valeur 3, vous ne pouvez pas choisir cette action.

Construisez un de vos bâtiments personnels comme si vous aviez exactement 2 bâtisseurs (c.-à-d. que vous pouvez soit placer un nouveau bâtiment personnel qui nécessite juqu'à 2 bâtisseurs sur une case Construction libre soit remplacer un de vos bâtiments personnels déjà placé sur le parcours par un autre de valeur supérieur qui nécessite jusqu'à 2 bâtisseurs de plus à améliorer). Cette action de construction est gratuite.

**Actions immédiates sur les cases Commerce :**

Recevez un jeton Échange.

Obtenez une carte Objectif.

Avancez d'une case votre marqueur Certificat.

**Actions immédiates des nouvelles tuiles Chef de gare :**

Placez un magasin.
*Plus de détails à la page 4.*

Construisez un de vos bâtiments personnels comme si vous aviez exactement 2 bâtisseurs (tel que décrit plus haut). Cette action de construction est gratuite.

# LONELY ARE THE BRAVE

## Aventures en Solitaire dans les Territoires de l'Ouest

Sam est de retour et il tentera d'étendre son emprise jusqu'aux villes au nord de la nation. Vous devez faire vite et créer votre propre réseau afin de rivaliser avec lui.

*Ce mode solo est basé sur « Garth », une variante créée par Steve Schlepphorst avec la collaborationde Wil Gerken et de David Lavoie.*

## MISE EN PLACE

Pour jouer au mode solo avec l'extension *Ruée vers le nord*, remplacez les 15 cartes de Sam provenant du jeu de base par celles de cette extension. Vous pouvez reconnaitre les nouvelles cartes de Sam par l'icône d'extension ✳ situé dans les coins de chaque carte.

Après avoir effectué la mise en place normalement, prenez les **3 cartes d'expansion** et la carte **Itinéraire de livraison** qui correspondent à la couleur du **niveau de difficulté** choisi (**Facile**, **Moyen** ou **Difficile**). Ordonnez ces cartes d'expansions selon le chiffre romain figurant dans le coin supérieur droit et formez une pioche face cachée de sorte que la carte I soit **sur le dessus**. Placez cette pioche à côté du plateau de Sam. Révélez la carte I et placez-la, face visible, à côté de cette pioche. Cette carte est désignée comme étant la *carte d'expansion active* de début de partie. Placez également la carte Itinéraire de livraison face visible à coté du plateau de Sam.

Ensuite, placez les 15 magasins et le disque supplémentaire de la couleur de Sam à côté de son plateau.

Finalement, remettez dans la boite les cartes restantes, ainsi que les 15 cartes de Sam du jeu de base.

## LES MAGASINS DE SAM (cartes #5, #7, #8, #9 et #15)

Parmi les cartes de Sam de cette extension, 5 cartes comportent l'action « Placez un magasin ». Lorsque vous résolvez ces cartes, Sam place 1 magasin **avant** de déplacer son éleveur. Il place son magasin sur une *case Commerce* libre du prochain *centre-ville* marqué sur la **carte d'expansion active**, dans l'**ordre ascendant** indiqué par les chiffres. Tel que décrit dans la règle de l'extension, Sam ne peut pas placer un de ses magasins sur un centre-ville où se trouve déjà un autre des siens.

Si **tous les centres-villes** marqués sur la carte d'expansion active sont occupés par des magasins de Sam, cette carte est complétée. Remettez-la dans la boite. Ensuite, si une ancienne carte d'expansion inachevée est de nouveau visible, celle-ci redevient active.

Tant qu'il n'y a pas de carte active **face visible**, Sam ne place aucun magasin et ignore cette action.

Lorsque Sam effectue une livraison à la ville figurant au dos de la carte du dessus de la pioche, révélez **immédiatement** cette carte et placez-la sur le dessus de la pile de cartes d'expansion active. La carte révélée devient la nouvelle carte active.

**Note :** Sam placera toujours un de ses magasins sur la case Commerce offrant, si possible, le plus d'argent ou une action immédiate, ou sur la case au coût le plus bas. Toutefois, il ne reçoit toujours pas d'argent, de jeton Échange ou de certificat.

**Note :** Lorsque Sam place un magasin sur une case commerce d'une Ville station, il améliore cette station immédiatement en suivant les règles de base du mode Solo (*voir à la page 3 du livre de règles « Lonely are the brave » du jeu de base*).

## LES CARTES ITINÉRAIRE DE LIVRAISON

Cette extension introduit les *cartes Itinéraire de livraison* qui remplacent les règles de base en ce qui concerne l'ordre des livraisons de Sam. La carte Itinéraire mise en place indique les noms des villes et l'ordre dans lequel Sam y effectuera ses livraisons.

La section du **haut** de la carte inclut les villes dont les emblèmes se trouvent sur la bande de villes. Normalement, Sam suivra **cet ordre** (de haut en bas).

La section du **bas** de la carte inclut les grandes villes dont les emblèmes se trouvent sur le plateau d'extension. Sam ne peut livrer à une de ces villes seulement qu'après y avoir placé un magasin.

Chaque fois que l'éleveur de Sam atteint Kansas City, il choisira de livrer en priorité à une grande ville elligible figurant dans la section du **bas** de la carte Itinéraire. Si plusieurs grandes villes sont elligibles, il choisira celle qui lui rapportera le plus de points de victoire à la fin de la partie.

Il choisira de livrer à la prochaine ville de la bande de villes seulement si aucune grande ville n'est elligible. Il choisira la prochaine ville de la bande, tel qu'indiqué dans la section du **haut** de la carte Itinéraire de livraison (répétitivement à New York, si nécessaire).

***Exemple :*** *Sam a déjà livré à Bloomington et Toledo et son éleveur vient d'atteindre Kansas City pour effectuer une nouvelle livraison. Selon la section du haut de son itinéraire de livraison, celle-ci sera effectuée à Harrisburg. Toutefois, puisqu'il a déjà placé un magasin à Milwaukee et Toronto qui sont mentionnées dans la section du bas de la carte, elle livrera en priorité à ces villes.*

*Dans ce cas, il livrera à Toronto parce que cette livraison vaut 5 points de victoire.*

# **Great Western Trail** (Seconde Édition)

## Vignettes de rappel des achats du marché aux bestiaux

recto

Posez une vignette sur chaque vache du marché de bestiaux. Les vignettes restantes sont posées à côté de la pioche.

Lorsqu'un joueur achète une vache, il prend la vignette correspondante et la pose à côté de son plateau. Les vignettes permettent à chacun de savoir quelles vaches il a déjà dans son troupeau, sans avoir à consulter sa pioche ou sa défausse.. Les vignettes qui restent disponibles permettent de connaître le contenu de la pioche du marché aux bestiaux.

# **Great Western Trail** (Seconde Édition)

## Vignettes de rappel des achats du marché aux bestiaux

verso

# **Great Western Trail** (Seconde Édition)

## Vignettes de rappel des achats du marché aux bestiaux

recto

Posez une vignette sur chaque vache du marché de bestiaux. Les vignettes restantes sont posées à côté de la pioche.

Lorsqu'un joueur achète une vache, il prend la vignette correspondante et la pose à côté de son plateau. Les vignettes permettent à chacun de savoir quelles vaches il a déjà dans son troupeau, sans avoir à consulter sa pioche ou sa défausse.. Les vignettes qui restent disponibles permettent de connaître le contenu de la pioche du marché aux bestiaux.

## Variantes Simmental et Brahman

**Simmental** : 8 vignettes avec sur une face un veau, et sur l'autre face une génisse.
8 vignettes avec une vache sur les deux faces.

**Brahman** : 8 vignettes avec une vache sur les deux faces

# **Great Western Trail** (Seconde Édition)

## Vignettes de rappel des achats du marché aux bestiaux

verso

ALEXANDER PFISTER

# GREAT WESTERN TRAIL

## À LA TABLE DE POKER

### UNE PETITE EXTENSION

## CONTENU

*2 ajouts de bâtiment*

*1 table de poker*

*4 jetons bonus*

# MISE EN PLACE

Mettez en place la jeu comme d'habitude.
Puis, placez la **table de poker** à côté du jeu en prenant garde de laisser un peu de place autour.
Empilez de 2 à 4 jetons bonus, selon le nombre de participants et mettez la pile à l'un des coins de la table de poker, avec la tuile marquée de 6 points de bonus au-dessus.

2 joueurs :

3 joueurs :

4 joueurs :

Placez ensuite cet **ajout** :

au-dessus de la tuile bâtiment neutre de l'emplacement D

et ce deuxième **ajout** :

au-dessus de la tuile bâtiment neutre de l'emplacement G

# DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule comme à l'habitude. Mais les bâtiments neutres placés en D et en G proposent une action supplémentaire que le joueur peut déclencher quand son cow-boy s'arrête sur une de ces tuiles.

***Nouvelle action proposée par le bâtiment neutre à l'emplacement D :***
***Posez une ou 2 cartes face cachée à côté de votre joueur de poker***

Vous ne pouvez réaliser cette action que si l'un de vos employés est assis à la table de poker.
Si ce n'est pas encore le cas, vous pouvez installer un de vos employés à la table de poker comme ceci :

Pour installer votre joueur de poker, prenez le jeton le plus à droite de n'importe laquelle de vos trois rangées d'employés (comme vous le feriez pour une gare) et asseyez-le à la table de poker en face de votre couleur. Puis prenez le jeton du dessus de la pile des jetons bonus et placez-le devant vous. Ce jeton bonus fonctionne comme les jetons de gare : vous gagnez immédiatement l'argent et les points de victoire vous seront attribués en fin de partie. Votre employé restera à la table de poker jusqu'à la fin de la partie et il pourra peut-être vous rapporter de l'argent.

Si un de vos employés est à la table (qu'il y soit depuis un tour précédent ou que vous veniez de l'y installer), vous pouvez réaliser l'action suivante :

Payez 1$ de votre capital et mettez-le au centre de la table de poker. Puis choisissez une de vos cartes en main et posez-la face cachée à côté de votre joueur de poker.

Après quoi, vous pouvez choisir de poser une seconde carte de votre main face cachée mais il faudra pour cela payer 2 $ que vous poserez aussi au centre de la table de poker.

Attention : vous ne pouvez pas poser plus de 3 cartes à côté de votre joueur de poker. Si vous avez déjà posé 3 cartes, vous ne pouvez pas en poser de nouvelle ni en remplacer.

Vos cartes restent face cachée à côté de votre joueur de poker jusqu'à ce qu'un participant déclenche l'action « Montrez vos jeux » du bâtiment neutre à l'emplacement G. Vous pouvez à tout moment regarder discrètement la ou les cartes que vous avez déjà jouées à la table de poker.

***Nouvelle action proposée par le bâtiment neutre à l'emplacement G : Montrez vos jeux !***

Vous ne pouvez réaliser cette action que si vous avez un joueur de poker ET qu'il a déjà au moins une carte face cachée à côté de lui (indépendamment du fait qu'il y ait d'autres joueurs assis autour de la table et qu'ils aient ou non des cartes à côté d'eux).

Si vous choisissez de déclencher l'action « Montrez vos jeux », **tous** les participants qui ont un joueur de poker installé à la table doivent révéler leurs cartes, s'ils en ont. La valeur de la main de poker est la somme des valeurs des une à trois cartes jouées, peu importe qu'elles soient ou non de la même couleur. Les éventuelles cartes d'objectif qui auraient été jouées ont une valeur nulle.

Le joueur avec le plus grand total remporte toutes les mises (les dollars jouée au centre le table) plus 3 dollars offerts par la banque. En cas d'égalité, on ajoute ces 3 dollars aux autres dollars misés et le tout est réparti équitablement entre les gagnants ex æquo. Les dollars qui resteraient éventuellement sont laissés sur la table de poker et s'ajouteront aux prochains gains.

Lorsque l'action « Montrez vos jeux » est terminée, chacun reprend ses cartes jouées à la table de poker et les place sur sa pile de défausse.

*Exemple : **Miranda** lance l'action « Montrez vos jeux » et révèle toutes ses cartes face cachée à la table de poker (**Éléonore** fait de même). **Miranda** a joué 2 cartes pour une valeur totale de 2. **Éléonore** n'a joué qu'une carte mais qui vaut 4. **Éléonore** gagne la partie de poker : elle prend les 4 dollars misés au centre de la table plus les 3 dollars offerts par la banque. Enfin, toutes deux reprennent leur cartes jouées à la table de poker et les mettent sur leur pile de défausse.*

# FIN DE LA PARTIE

La fin de partie et le calcul des scores se déroulent comme d'habitude avec les modifications suivantes :

- Les cartes encore jouées à la table de poker sont considérées comme ne faisant pas partie du troupeau du joueur et ne sont pas décomptées lors du calcul du score final.
  *Ne laissez pas traîner vos plus belles vaches à la table de poker quand la fin de partie approche !*
- Chaque joueur qui possède un jeton bonus de la table de poker ajoute sa valeur à son score final.

**Développé par :**

**info@eggertspiele.com**
**www.eggertspiele.com**

EGGERT SPIELE

**© 2018 Plan B Games Europe GmbH**
**Sinstorfer Weg 70,21077 Hamburg, Allemagne**

**Eggertspiele est une marque de Plan B Games Europe GmbH.**

Traduction française par François Haffner - escaleajeux.fr

2
3
3
4
3
3
3
6
+3
-1
-2
GREAT WESTERN TRAIL


GREAT WESTERN TRAIL