



PIONEERS

Un jeu
d'Emanuele Ornella
Pour 2 à 4 joueurs
à partir de 8 ans

Contenu



- **1 plateau de jeu** – Recto-verso :
1 côté pour 4 joueurs ...



... 1 côté pour 2-3 joueurs

- **24 chariots**



- **4 chariots de départ**

(plus longs que
les 24 autres
chariots)



- **1 marqueur de premier joueur**



- **49 tuiles Pionnier** – 7 pour chaque catégorie :
Ces tuiles octroient une action spéciale permanente.



Banquier



Marchand

- *Ces tuiles octroient une action spéciale immédiate.*



Barman



Sergent



Fermier



Chercheur d'or



Hôtel

- **8 caches**



- **10 pépites d'or**

6× 3 points de victoire,
3× 4 points de victoire,
1× 5 points de victoire



- **45 pièces**

27× 1 Dollar,
18× 2 Dollars



- **De chaque couleur:** (bleu, vert, rouge et jaune)

- **4 inventaires** (1 par couleur)



- **80 Pionniers** (20 par couleur)



- **60 Routes** (15 par couleur)



- **4 marqueurs de score** (1 par couleur)



- **4 tuiles Boutique** (1 par couleur)



- **1 diligence**



- **1 livret de règles**

But et aperçu du jeu

Les gens affluent de partout dans le « Nouveau Monde », espérant recommencer leur vie en Amérique. Depuis la Côte Est, les pionniers s'élancent vers l'Ouest pour coloniser tout le pays.

Dans Pionniers, les joueurs s'efforcent de coloniser le pays en transportant leurs pionniers dans des chariots et en les installant dans les villes du plateau. Chaque pionnier a son propre métier et ne peut l'exercer que là où on a besoin de lui. Une fois tous les pionniers d'un chariot posés sur le plateau, le joueur qui les possède gagne de l'argent et des points de victoire. Les joueurs construisent des routes pour relier les villes afin

d'élargir leur réseau et de gagner de l'argent lorsque leurs concurrents les empruntent. Les joueurs qui seront parvenus à relier un maximum de leurs pionniers entre eux en déployant judicieusement leur population seront récompensés par des points supplémentaires en fin de partie.

Le joueur qui totalise le plus de points de victoire remporte la partie !


Mise en place

1. Placez le **plateau** au centre de la zone de jeu, du côté correspondant au nombre de joueurs.



Quand vous jouez à **deux**, placez les **caches** sur les cases Ville des bords du plateau, comme indiqué sur l'illustration. Les cases en question ne serviront pas. (La diligence ne peut pas se poser sur ces cases ni les traverser.)



 **Note** : les joueurs peuvent également poser les caches sur des villes choisies au hasard.


2. Selon le nombre de joueurs, on doit parfois retirer certaines **tuiles Pionnier** :

- Dans une partie à **deux**, retirez 2 tuiles de chaque catégorie et rangez-les dans la boîte.
- Dans une partie à **trois**, retirez 1 tuile de chaque catégorie et rangez-les dans la boîte.
- On ne retire pas de tuiles Pionnier quand on joue à **quatre**.

Retournez toutes les **tuiles Pionnier** restantes face cachée et mélangez-les bien. Posez une tuile piochée au hasard sur chaque ville qui n'est pas recouverte par un cache. Ensuite, retournez toutes les tuiles Pionnier face visible.

Les tuiles en surplus ne serviront pas lors de cette partie et sont rangées dans la boîte.

!! Note : si deux tuiles Pionnier identiques sont placées sur les deux cases de ville adjacentes à la case de départ, remplacez-en une par une des tuiles restantes.

 **Note** : lorsque l'image d'une pièce de 1 ou 2 dollars apparaît sur un des éléments de jeu, cela signifie qu'il rapporte cette somme d'argent. Un nombre précédé du symbole dollar signifie que les joueurs doivent payer cette somme d'argent.



3. Désignez au hasard un premier joueur, qui reçoit le **marqueur de premier joueur**.

Triez les **pièces** par valeur et conservez-les près du plateau où elles formeront la réserve commune. Mélangez les **pépites d'or** face cachée, et placez-les également près du plateau.

Placez la **diligence** sur la case de départ.



Case de départ

4. Mettez de côté les 4 Chariots de départ (plus longs que les Chariots ordinaires), puis retournez les autres **Chariots** face cachée, mélangez-les et empilez-les (toujours face cachée) près du plateau, sur l'emplacement prévu à cet effet. Il faut ensuite retirer de la pile un nombre de chariots qui dépend du nombre de joueurs (cf. tableau ci-dessous) et les ranger dans la boîte sans les regarder.

Case 0 de la piste de score

Nombre de joueurs	2	3	4
Chariots	12	6	2

Ensuite, remplissez la file de Chariots en plaçant 1 Chariot sous chaque case prévue à cet effet au bas du plateau, de gauche à droite, puis en retournant face visible les Chariots ainsi disposés.

Finalement, mélangez les **4 Chariots de départ** face cachée et donnez-en un à chaque joueur. Les joueurs gardent leur chariot face visible devant eux. Les Chariots inutilisés sont rangés dans la boîte.

5. Chaque joueur choisit une couleur, puis prend l'**inventaire** correspondant, ainsi que **2 dollars** de la réserve commune, puis la **tuile Boutique**, tous les **Pionniers**, toutes les **Routes** et le **marqueur de score** de sa couleur.

L'inventaire permet de contrôler les revenus du joueur (section 1) ainsi que ses achats (section 2) et on y trouve le résumé de la phase 3 : Déplacement et colonisation.

Chaque joueur place sa **tuile Boutique** sur la première case (à gauche) de la **Section 2 : Achats** de son inventaire.

Chaque joueur place un de ses pionniers sur la **case de départ** du plateau, et 1 pionnier sur chacune des cases de son **chariot de départ**. Les joueurs gardent les pionniers qu'il leur reste et leurs routes près de leur inventaire : il s'agit de leur réserve personnelle.

Tous les joueurs placent leur marqueur de score sur la case « 0 » de la piste de score.

Section 1 :
Revenu

Section 2 :
Achats

Section 3 :
Déplacement et
colonisation

Déroulement de la partie

Une partie de **Pioneers** consiste en une série de tours. En commençant par le premier joueur, tous jouent leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. La partie se termine à la fin du tour où au moins un joueur a construit toutes ses routes et/ou où le dernier Chariot de la pioche a été posé dans la file (l'événement qui se produit en premier). Ensuite, on procède au décompte final des points.

Détail du tour d'un joueur

Le tour d'un joueur consiste en 3 phases effectuées dans cet ordre :

Phase 1 : ■ Revenu

Phase 2 : ■ Achat

Phase 3 : ■ Déplacement et colonisation

D'abord, le joueur reçoit son revenu, puis il effectue ses achats, et finalement, il déplace la diligence sur une ville contenant une tuile Pionnier. Là, il installe un Pionnier de l'un de ses Chariots correspondant à la tuile Pionnier et peut ensuite effectuer l'action spéciale de cette dernière.

C'est ensuite au joueur suivant de jouer son tour.

Phase 1 : ■ Revenu

Le joueur reçoit son revenu en dollars depuis la réserve commune.

Le revenu en question figure sur l'inventaire dans la **Section 1 : Revenu**.

Le revenu de base est de **3 dollars**.

Si un joueur reçoit une tuile Banquier pendant le jeu, il la place sur une case libre de la **Section 1 : Revenu** de son inventaire. Chaque tuile Banquier accroît le revenu de 1 dollar. Un joueur ne peut pas avoir plus de 2 tuiles Banquier.

Section 1 : Revenu

Revenu de base

+1\$ pour chaque tuile Banquier

+1\$ pour chaque tuile Banquier



Bill (joueur vert) prend 4\$ dans la réserve commune : 3\$ pour son revenu de base, plus 1\$ parce qu'il a déjà acquis une tuile Banquier.

Phase 2 : ■ Achat

En utilisant sa tuile Boutique, un joueur peut acheter des Routes ou un nouveau Chariot.

La **Section 2 : Achat** de l'inventaire de chaque joueur présente 3 actions d'achat possibles :



\$2

Le joueur peut acheter **une route** de la réserve personnelle au prix de **2 dollars**, et la poser immédiatement sur le plateau.



\$5

Le joueur peut acheter **deux routes** de la réserve personnelle au prix de **5 dollars** et les poser immédiatement sur le plateau.



\$1-4

Le joueur peut acheter un des quatre **Chariots** de la file, au **prix indiqué sur le plateau**.

Pour utiliser une de ces trois actions d'achat, le joueur déplace sa tuile Boutique sur la case d'achat correspondante, puis effectue l'action.

Si un joueur obtient une tuile Marchand en cours de partie, il la pose sur la case libre de la **Section 2 : Achat** de son inventaire. Pour chaque tuile Marchand, le joueur peut effectuer 1 action d'achat supplémentaire pendant son tour. Le joueur déplace sa tuile Marchand sur une de ses cases achat libres, puis effectue l'action en question. Un joueur ne peut pas posséder plus de 2 tuiles Marchand en plus de sa tuile Boutique.

!!! Note : une action d'achat recouverte par une tuile ne peut plus être utilisée pendant ce tour.

Section 2 : Achat

Tuile Boutique

Tuile Marchand



Katie (joueuse jaune) place sa tuile Boutique sur la case représentant l'achat d'une route, paie 2\$ et place une de ses routes sur le plateau. En outre, elle se sert de sa tuile Marchand pour acheter 1 Chariot de la file.

Détails des actions d'achat



Acheter et poser des Routes :

Le joueur paie à la réserve commune le coût de l'action qu'il a choisie et construit la ou les routes (qu'il prend dans sa réserve personnelle) sur le plateau. Une route peut être placée sur **n'importe quelle** ligne reliant deux villes et ne comportant encore aucune route. Une fois qu'une route est construite, on ne peut plus en construire d'autres sur la même ligne (sauf lorsqu'on utilise un Sergent, voir plus loin).



Acheter un Chariot de la file :

Le joueur choisit un des quatre Chariots de la file et paie à la réserve générale le prix figurant sur le plateau, au-dessus du Chariot en question. Ensuite, le joueur pose le Chariot devant lui, et place 1 de ses pionniers sur chacune des cases vides qu'il comporte.

!!! Note : si le joueur n'a plus suffisamment de Pionniers dans sa réserve pour remplir toutes les cases du Chariot, il n'a pas le droit de l'acheter !

!!! Important : si un joueur n'a que des Chariots vides au début de son tour, il est obligé d'utiliser son action d'achat pour en acheter un dans la file. Dans de rares occasions, il est possible que le joueur n'ait plus assez de pionniers dans sa réserve pour pouvoir remplir entièrement un des chariots disponibles dans la file. Dans ce cas là, le joueur ne peut utiliser son action d'achat que pour acheter des routes. Il ne pourra donc pas effectuer les actions de la **phase 3 : ■ Déplacement et colonisation**.

Dès qu'un Chariot est acheté, on réapprovisionne la file. Pour ce faire, on fait glisser tous les Chariots restants vers la gauche, pour que seule la 4^e case de la file (celle à 4\$) soit libre. On prend le Chariot du sommet de la pile et on le pose face visible sur cette case.



Annie (joueuse rouge) a payé 5\$ pour construire deux routes. Elle en place une devant la diligence, et l'autre à un endroit qu'elle espère stratégique pour la suite de la partie.



Jim (joueur bleu) paie 2\$ pour prendre le deuxième Chariot de la file. Il le pose devant lui et y pose 1 Pionnier sur chaque emplacement libre.



Ensuite, on réapprovisionne la file.

Un joueur peut décider de renoncer à son action d'achat et de passer directement à la **Phase 3 : ■ Déplacement et colonisation** (sauf s'il n'a que des Chariots vides, auquel cas il est obligé d'en acheter un).

Phase 3 : ■ Déplacement et colonisation

a) Déplacer la diligence

Le joueur doit déplacer la diligence le long des lignes qui relient les villes afin d'atteindre une ville contenant une tuile Pionnier correspondant à l'un des Pionniers de ses Chariots. Chaque déplacement d'une ville à sa voisine coûte **1 dollar**.

- S'il n'y a **aucune route** sur la ligne, il doit payer le prix de déplacement à la **réserve commune**.
- S'il y a **une route appartenant à un adversaire** sur la ligne, c'est à lui que le joueur doit payer le coût de déplacement.
- S'il y a sur cette ligne **une route appartenant au joueur** qui déplace la diligence, le mouvement est **gratuit**.



Katie (jaune) déplace la diligence de 3 cases. Elle doit payer 1\$ à la réserve générale et 1\$ à Annie (rouge). Comme le dernier déplacement passe par une de ses propres routes, il ne lui coûte rien.

!!! Règles de déplacement importantes :

- La diligence ne **peut jamais traverser** de ville contenant une tuile Pionnier. Quand elle arrive sur une ville contenant une tuile Pionnier, **son déplacement s'arrête automatiquement**.
- Le joueur actif est **obligé** de déplacer la diligence s'il est en mesure d'atteindre une ville contenant une tuile Pionnier correspondant à l'un des Pionniers de ses Chariots. S'il n'existe aucune ville correspondant à ce critère, ou s'il n'a pas assez d'argent pour payer ce déplacement, le joueur **n'a pas le droit de déplacer** la diligence et doit passer cette phase de son tour.
- Si le joueur actif peut déplacer la Diligence, il ne peut jamais terminer son déplacement sur une ville dépourvue de tuile Pionnier.

b) Installer votre Pionnier dans une ville

Quand le joueur déplace la diligence dans une ville contenant une tuile Pionnier, il est **obligé** de s'y arrêter. Il doit alors remplacer la tuile Pionnier de cette ville par un de ses Pionniers. Le Pionnier en question **doit** venir d'une case identique (même image que la tuile) de l'un des Chariots du joueur.

Si la tuile Pionnier est un **Hôtel**, le joueur peut y placer **n'importe quel Pionnier** issu de ses Chariots.



Annie (rouge) décide de se rendre dans la ville contenant la tuile Sergent pour la prendre, et place le Pionnier correspondant sur son emplacement.

c) Effectuer des actions spéciales



La tuile Pionnier que le joueur actif vient de prendre dans la ville lui permet d'effectuer une action spéciale. Il existe deux types d'actions spéciales : les actions permanentes et les actions immédiates.



Actions spéciales permanentes



Banquier : la tuile est posée sur une case libre de la **Section 1 : Revenu** de l'inventaire du joueur. Dès son prochain tour, le revenu du joueur augmentera donc de 1 dollar lors de la **Phase 1 : Revenu**. Un joueur ne peut pas avoir plus de 2 tuiles Banquier : s'il en gagne d'autres, elles ne servent à rien et on les range dans la boîte.



Marchand : la tuile est posée sur une case libre de la **Section 2 : Achat** de l'inventaire du joueur. Dès son prochain tour, le joueur pourra désormais effectuer 1 action d'achat supplémentaire pendant la **Phase 2 : Achat**. Un joueur ne peut pas avoir plus de 2 tuiles Marchand : s'il en gagne d'autres, elles ne servent à rien et on les range dans la boîte.



Actions spéciales immédiates

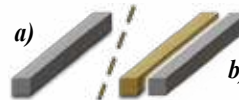
Ces actions doivent être effectuées dès que la tuile est prise. Ensuite, on range la tuile dans la boîte.



Sergent : le joueur peut construire gratuitement une des routes de sa réserve personnelle sur le plateau.

a) Il peut la placer sur n'importe quelle ligne libre.

b) Il peut la placer sur une ligne qui contient **une et une seule** route appartenant à un autre joueur.



Quand un joueur déplace la Diligence le long d'une ligne comportant deux routes, il doit payer 2\$ (1\$ au propriétaire de chacune des deux routes). Toutefois, il suffit toujours qu'une des routes lui appartienne pour que la totalité du déplacement soit gratuite.



Annie (rouge) place sa propre route à côté de la route jaune.

!!! Important : il ne peut jamais y avoir plus de 2 routes reliant deux villes.



Barman : le joueur peut renvoyer dans sa réserve personnelle n'importe quel Pionnier placé sur un de ses Chariots. S'il n'a pas de Pionniers dans ses Chariots au moment où cette tuile est prise, elle n'a aucun effet.



Chercheur d'or : le joueur prend une pépite d'or de la réserve générale. Il peut la regarder en secret, et doit ensuite la conserver face cachée devant lui.



Fermier : le joueur peut installer jusqu'à 2 Pionniers de plus dans cette ville (soit 3 au maximum). Les Pionniers en question doivent toutefois venir de cases « Fermier » de ses Chariots.



Hôtel : le joueur gagne 3 dollars de la réserve générale.



!!! Important : quand un joueur arrive sur une ville comportant une tuile Hôtel, il peut y placer le Pionnier de son choix pendant la **Phase 3 b** ■, mais il n'a toutefois pas le droit d'utiliser l'action spéciale du Pionnier en question !



Jim (bleu) déplace la diligence dans une ville contenant une tuile Barman. Il la prend et place son Pionnier Barman sur la ville. Ensuite, il utilise immédiatement l'action du Barman pour renvoyer son Pionnier Banquier dans sa réserve personnelle.



Katie (jaune) se rend dans une ville contenant une tuile Fermier. Au total, elle place 3 Pionniers Fermier de ses Chariots dans la ville.



Annie (rouge) déplace la Diligence sur l'Hôtel et décide d'installer un Sergent sur place. Ensuite, elle prend 3 dollars.

Chariots vides

Dès qu'un joueur parvient à vider entièrement un de ses Chariots (quand il n'y a plus aucun Pionnier à l'intérieur), il fait avancer son marqueur de score sur la piste de score, d'un nombre de cases correspondant au **nombre de points de victoire** figurant sur le Chariot en question.

En outre, il le retourne et **gagne aussitôt 1 dollar** de la réserve commune.



Katie (jaune) a vidé 2 de ses Chariots en un tour. Ils lui rapportent respectivement 7 et 4 points de victoire.

Ensuite, elle retourne les deux Chariots et gagne 2\$ (1\$ pour chacun).

d) Inviter les autres joueurs à installer un de leurs Pionniers

Pour finir, un et un seul autre joueur a la possibilité d'installer **un** de ses Pionniers dans cette ville. Le joueur actif invite les autres joueurs, l'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre, à se joindre à lui pour peupler cette ville en échange de **2 dollars**. Le premier joueur à accepter doit payer 2 dollars au joueur actif, puis placer 1 Pionnier de l'un de ses Chariots dans la ville. Ce Pionnier doit venir d'une case identique à la tuile que contenait la ville. Le joueur ne peut pas effectuer l'action spéciale de ce Pionnier. Quant aux autres joueurs, on ne leur repose pas la question. Il peut arriver qu'aucun joueur n'accepte de se joindre au joueur actif, ou qu'aucun n'en ait les moyens.

!!! Important : Si le joueur actif a posé un Pionnier de son choix parce qu'il est tombé sur une tuile Hôtel, le joueur qu'il invite doit poser un Pionnier du même type que lui.



Bill (vert) se rend dans une ville contenant une tuile Hôtel. Il place un Pionnier Banquier sur la ville puis demande aux joueurs, à partir de sa voisine de gauche, s'ils veulent se joindre à lui. Annie (rouge) n'a pas de Banquier, et il demande donc ensuite à Jim (bleu). Comme Jim n'a plus d'argent, Bill demande finalement à Katie (jaune). Celle-ci lui donne 2\$ et place elle aussi un Pionnier Banquier de l'un de ses Chariots sur la ville.

À la fin de son tour, le joueur actif remet la tuile Boutique et toutes les tuiles Marchand utilisées sur leurs cases d'origine dans la partie supérieure de la **Section 2 : Achat** de son inventaire. Ensuite, c'est au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, de jouer son tour.

Fin de partie et décompte final

La partie s'achève après le tour où un de ces deux événements se produit : soit **un joueur a construit toutes ses routes**, soit **la réserve de Chariots est vide** (c'est-à-dire que le dernier Chariot est retourné et placé dans la file). Les joueurs continuent à jouer jusqu'à ce que le voisin de droite du premier joueur ait fini son tour. Ensuite, on procède au décompte final.

Pendant ce décompte final, les joueurs reçoivent des points de victoire comme indiqué ci-dessous :

1. Cases de Chariot vides : chaque case vide des Chariots qui comportent encore au moins 1 Pionnier rapporte **1 point de victoire**.



Annie (rouge) gagne 2 PV.

2. Pépite d'or : chaque pépite d'or rapporte le nombre de **points de victoire** figurant au recto.



Ses pépites d'or lui rapportent 9 PV au total.

3. Plus grand réseau : chaque joueur gagne **2 points de victoire** pour chaque Pionnier relié à son plus grand réseau de routes adjacentes.

Un Pionnier fait partie d'un réseau si la ville qu'il occupe est reliée par une route au réseau en question. Il n'est pas nécessaire que tous les Pionniers reliés au réseau d'un joueur appartiennent au joueur en question. Il suffit que toutes les routes reliant les Pionniers entre eux appartiennent au même joueur et ne soient pas coupées par les routes des autres. Les carrefours sont permis, et ne font qu'étendre le réseau.

!!! Important : le plus grand réseau d'un joueur est celui de ses réseaux qui contient le plus grand nombre de ses Pionniers, et pas nécessairement celui qui contient le plus grand nombre de ses routes !



Annie (rouge) a construit deux réseaux de routes. Celui du haut est le plus vaste, puisqu'il relie 8 Pionniers le long de 6 routes. Elle gagne 2 PV pour chaque Pionnier de ce réseau, c'est-à-dire 16 PV.

Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de dollars qui l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.



Conseils et astuces :

- Payer 2\$ à un joueur pour poser un Pionnier à côté du sien dans une ville peut se révéler très lucratif, même si cela ne vous permet pas d'utiliser l'action spéciale de la tuile Pionnier correspondante.
 - ➔ Vous videz plus vite vos Chariots, ce qui vous rapporte de l'argent et des PV.
 - ➔ S'il ne reste plus beaucoup de tuiles Pionnier de ce type sur le plateau, c'est un bon moyen de s'assurer de placer les Pionniers de ce type malgré tout.
 - ➔ Le Pionnier appartient à votre réseau de routes.
- Quand il vous reste des Pionniers d'un type qui n'apparaît plus sur le plateau (il ne reste plus de tuiles Pionnier de ce type), vous avez encore deux possibilités pour les placer :
 - ➔ Les tuiles Hôtel permettent de placer le Pionnier de votre choix.
 - ➔ L'action spéciale du Barman permet de retirer 1 Pionnier d'un Chariot et de le ramener dans votre réserve.

- Étendre le réseau de routes ne fait pas que rapporter des PV à la fin ; cela vous permet de gagner de l'argent pendant la partie, quand les autres joueurs déplacent la diligence sur vos routes. En outre, un grand réseau permet de voyager sur de longues distances à faible coût, ce qui multiplie les options quand il s'agit de choisir votre destination.