

2 JOUEURS – ÂGE 8 ET +

Dans Circle the Wagons, chaque joueur s'attèle à la construction de sa ville mais il ne peut y avoir qu'une seule capitale dans l'Ouest !

MATÉRIEL

18 cartes avec des territoires au recto et des décomptes de points au verso.

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes et choisissez-en 3 au hasard que vous placez au milieu de la table, face « décompte de points » visible. Ces 3 cartes montrent les décomptes de points qui seront appliqués pour cette partie.

Placez les 15 cartes restantes, face « territoires » visible en cercle autour des 3 cartes « décompte ».

Choisissez un premier joueur. Le second joueur désigne une carte du cercle qui sera la carte de départ pour le premier joueur.



TERRAINS

Un territoire est un rectangle avec l'illustration de l'un des 6 types de terrains : désert, forêt, montagne, plaine, neige et lac. Chaque carte contient 4 territoires.



BÂTIR VOTRE VILLE

À votre tour, **prenez une carte** du cercle et **placez-la dans votre ville**.

Lorsque vous choisissez votre première carte, placez-la simplement devant vous pour commencer votre ville. Lorsque vous prenez une nouvelle carte, vous devez la placer de sorte qu'au moins l'un de ses territoires soit adjacent à au moins un territoire déjà présent dans votre ville OU qu'elle recouvre au moins un territoire déjà présent dans votre ville.

Vous ne pouvez pas placer une carte reliée à votre ville uniquement par un angle.

Vous pouvez placer une carte en la retournant de 180° mais pas horizontalement.

Vous ne pouvez pas glisser votre nouvelle carte sous un territoire existant.



LÉGAL



LÉGAL



ILLÉGAL

PRENDRE UNE CARTE

À votre tour, vous devez soit **prendre la première carte** du cercle OU, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, **passer des cartes pour prendre celle de votre choix**.

Vous devez donner gratuitement à votre adversaire chaque carte que vous passez. Il n'a pas le droit de les refuser et devra les placer dans sa ville.

Lorsque vous avez choisi votre carte, placez-la dans votre ville. Votre tour est terminé.

Votre adversaire doit ensuite placer dans sa ville toutes les cartes que vous lui avez données, dans l'ordre dans lequel elles se trouvaient autour du cercle.

Une fois toutes ces cartes placées, votre adversaire doit à son tour soit prendre la première carte du cercle OU passer des cartes pour prendre celle de son choix et vous donner les cartes passées.

La partie continue jusqu'à ce que toutes les cartes aient été choisies et placées. **La partie s'arrête dès que la dernière carte est placée. Procédez ensuite au décompte des scores.**



Exemple : le joueur 2 commence par choisir cette carte comme carte de départ pour le joueur 1.

Le joueur 1 peut soit choisir la carte de départ soit passer des cartes dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à celle de son choix. Il choisit de passer la carte de départ et prend la carte suivante.

Le joueur 2 reçoit donc la carte de départ gratuitement ! Il peut ensuite à son tour choisir une carte.

DÉCOMPTE FINAL

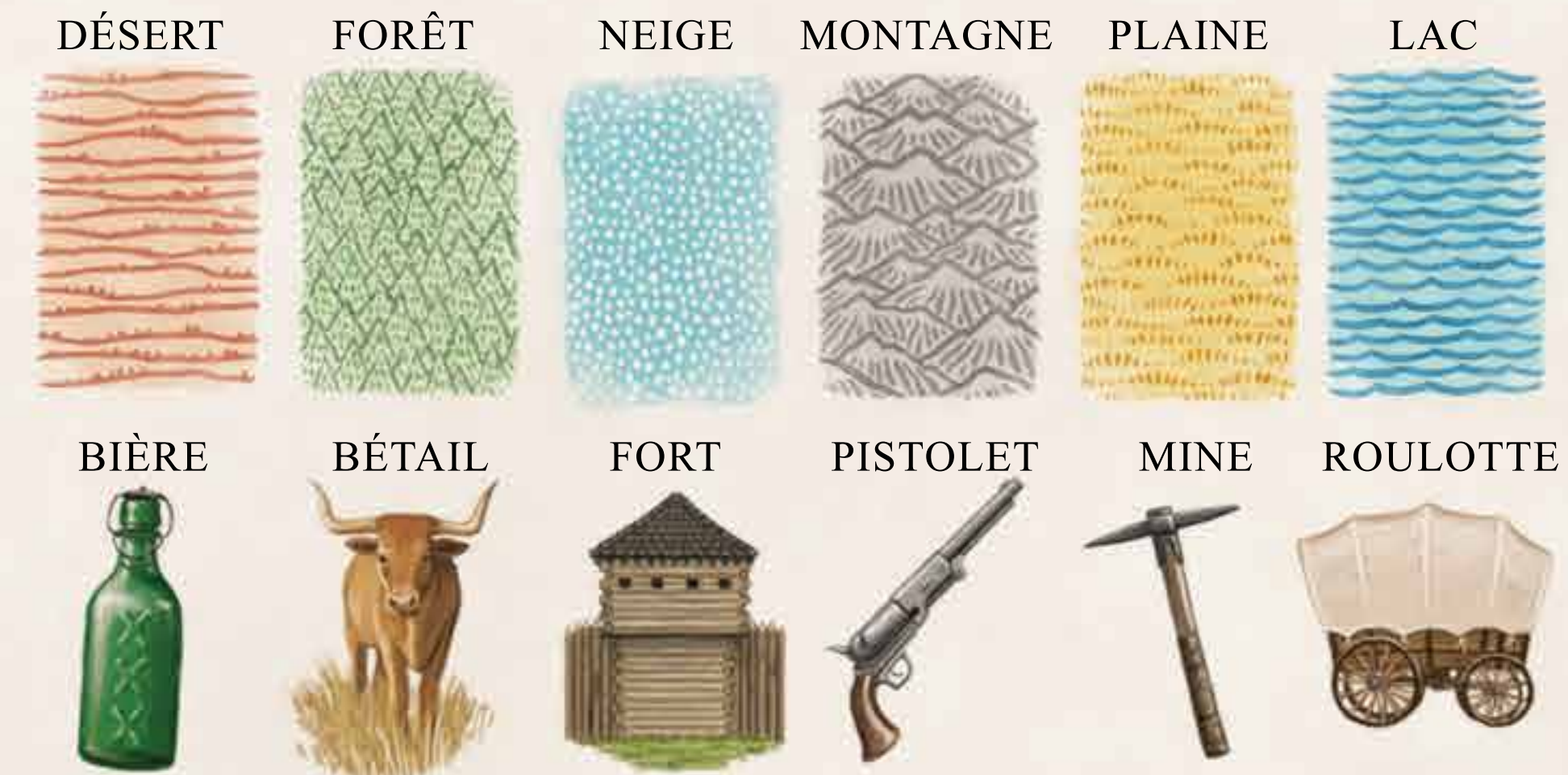
TERRITOIRES :

Chaque joueur marque 1 Point de Prospérité pour chaque territoire appartenant à son **plus grand groupe de territoires de chaque type de terrains** (désert, forêt, montagne, plaine, neige et lac). Un « groupe » de territoires est un ensemble de territoires du même type, connectés par au moins un côté. Seul votre plus grand groupe de chaque type est décompté. Si 2 groupes ou plus du même type sont à égalité, choisissez lequel vous comptez.

ATTRIBUTION DES BONUS :

En plus des points rapportés par vos groupes de territoires, vous pouvez marquer des Points de Prospérité pour chacune des 3 cartes présentes au milieu de la table. Chaque carte présente des décomptes différents, décrits sur les cartes elles-mêmes.

Ajoutez vos Points de Prospérité Bonus à ceux gagnés grâce à vos territoires pour obtenir votre score final. Le joueur avec le plus de Points de Prospérité devient le meilleur bâtisseur de l'Ouest !



Exemple : voici votre ville en fin de partie. Les types de terrains vous rapportent :

Désert 4, Forêt 1, Montagne 6, Plaine 5, Neige 1 et Lac 3 soit un total de **20 Points de Prospérité**. Ajoutez vos points Bonus pour obtenir votre score final.



Note : le désert avec une bière en bas de l'illustration ne rapporte pas de point puisqu'il ne fait pas partie du plus grand ensemble de territoires de désert.

Auteurs : Steven Aramini, Danny Devine & Paul Kluka
Couverture : Loïc Billiau
Cartes : Beth Sobel
Traduction : Bruno Larochette
2019 Quined Games



Remerciements à GameKrackers pour les tests.

CIRCLE THE WAGONS

Steven Aramini
Danny Devine
& Paul Kluka