

GREAT WESTERN

Devenez le meilleur éleveur de l'Ouest !



ALEXANDER PFISTER

Un jeu d'ALEXANDER PFISTER

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 12 ans.

Développement : VIKTOR KOBILKE

Illustrations : ANDREAS RESCH

Éleveur texan du 19^e siècle, vous menez régulièrement vos bêtes jusqu'à Kansas City, d'où vous les expédiez à travers les États-Unis. Les plus belles vaches vous rapportent de l'argent et une bonne réputation. Vous devez protéger votre troupeau et profiter au mieux de chaque étape de votre parcours. Pour cela, entourez-vous d'une équipe compétente : de cowboys pour agrandir votre troupeau, d'artisans qui construisent des bâtiments et d'ingénieurs qui gèrent le transport ferroviaire.

Occupez-vous au mieux de votre cheptel, profitez de toutes les opportunités qui s'offrent à vous tout en évitant les nombreux pièges qui jonchent cette grande transhumance et vous deviendrez le meilleur éleveur de l'Ouest.



MATÉRIEL

1 plateau de jeu



54 tuiles Travailleur

18 de chaque :

• cowboy



• artisan



• ingénieur



18 tuiles Danger

6 de chaque :

• inondation



• sécheresse



• éboulement



22 tuiles Tipi

11 de chaque :

• tipi bleu



• tipi vert



Note : le dos des tuiles présente différentes valeurs : 1, 2 ou 3. Cela permet de mettre les tuiles en jeu de manière équilibrée.

4 plateaux individuels

1 par joueur



4 tuiles Éleveur

1 par joueur, recto/verso



recto : 3 joueurs



verso : 4 joueurs

4 Éleveurs

1 par joueur



4 Locomotives

1 par joueur



56 disques

14 par joueur



4 Marqueurs de certificat

1 par joueur



92 cartes Bétail

56 cartes Bétail de départ

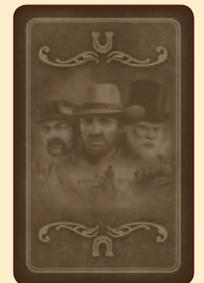
14 par joueur :

• 5 Jersey (grise)

• 3 Dutch Belt (verte)

• 3 Black Angus (noire)

• 3 Guernsey (blanche)



dos

36 cartes Bétail du marché

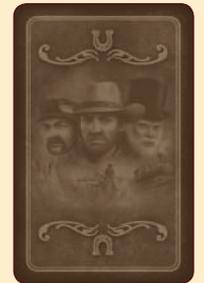
• 7 Holstein (jaune)

• 7 Brown Swiss (rouge)

• 7 Ayrshire (bleue)

• 9 West Highland (marron)

• 6 Texas Longhorn (violette)



dos

24 cartes Objectif



recto



verso

4 cartes Objectif de départ



recto



verso

47 tuiles Bâtiment

7 tuiles Bâtiment neutre



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

40 tuiles Bâtiment personnel

10 par joueur, recto/verso



Chaque tuile Bâtiment personnel est marquée d'un nombre (1 à 10) et d'une lettre (a ou b) selon la face visible.

5 tuiles Chef de gare



dos

55 pièces

• 35 pièces de 1\$



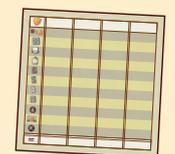
• 20 pièces de 5\$



1 jeton Marché de l'emploi



1 bloc scores



MISE EN PLACE

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

2.
Mélangez les 5 **tuiles Chef de gare** et placez-en une au hasard face visible sur chaque emplacement Chef de gare.



3.
Placez les 7 **tuiles Bâtiment neutre** sur les emplacements correspondants du plateau de jeu. Pour votre première partie, nous vous recommandons de placer chaque tuile sur l'emplacement présentant la même lettre (de A à G).

Pour les parties suivantes, mélangez les tuiles et placez-les aléatoirement.



4.
Placez le **jeton Marché de l'emploi** sur l'emplacement entouré de pointillés le plus haut sur le Marché de l'emploi.



5.
Retournez les 54 **tuiles Travailleur**, les 22 **tuiles Tipi** et les 18 **tuiles Danger**. Triez-les en fonction du numéro au dos des tuiles (1, 2 ou 3) puis mélangez chaque paquet séparément et créez 3 réserves juste à côté de Kansas City, au coin supérieur gauche du plateau. Ces réserves sont appelées Réserve de Kansas City.

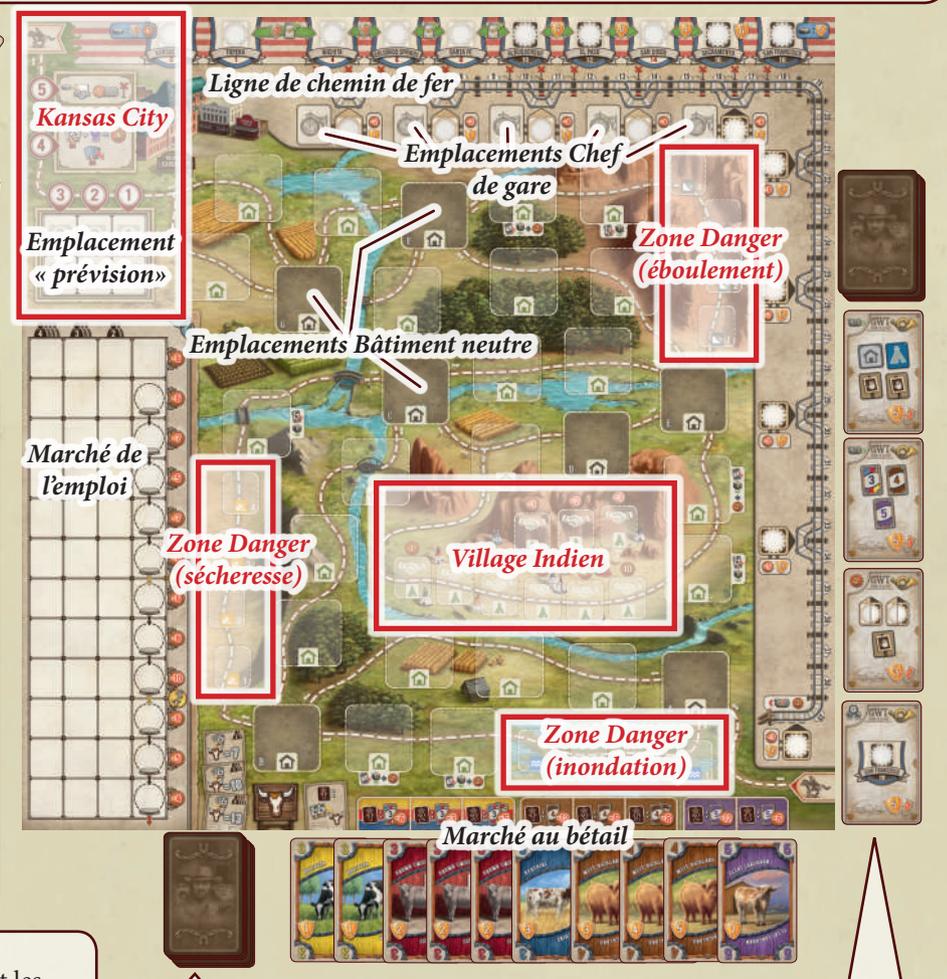


6.
Révélez les premières tuiles **1** de la Réserve de Kansas City et placez-les une par une sur le plateau de jeu, en fonction du type de tuile :

- une tuile Tipi est placée dans le Village Indien sur la case libre de plus faible valeur (en commençant par -3).
- une tuile Danger est placée dans la zone Danger correspondante du plateau (Inondation, Sécheresse ou Éboulement) sur la case libre de plus faible valeur (de 1 à 4). S'il n'y a plus de case vide, remettez la tuile face cachée dans la Réserve de Kansas City.



• Révélez des tuiles **1** jusqu'à ce que vous ayez placé au total **7 tuiles** sur le plateau de jeu.



Ligne de chemin de fer
Kansas City
Emplacement « prévision »
Emplacements Chef de gare
Zone Danger (éboulement)
Emplacements Bâtiment neutre
Marché de l'emploi
Zone Danger (sécheresse)
Village Indien
Zone Danger (inondation)
Marché au bétail

7.
Révélez les premières tuiles **2** de la Réserve de Kansas City (qui sont toutes des **tuiles Travailleur**) et placez-les une par une sur le Marché de l'emploi.

En commençant par la rangée du haut, placez la première tuile révélée juste en dessous de l'icône montrant le nombre de joueurs de la partie.

Placez la tuile suivante sur la case juste à droite, jusqu'à remplir la rangée.

Continuez sur la deuxième rangée en procédant de la même manière, mais arrêtez-vous lorsque la dernière tuile placée se trouve juste à côté du jeton Marché de l'emploi.

Ainsi, vous devriez avoir entre 3 et 7 travailleurs sur le marché du travail, en fonction du nombre de joueurs présents.

Exemple à 3 joueurs :



8.
Remplissez maintenant les **6 emplacements « prévision »** avec des tuiles de la Réserve de Kansas City :

- piochez 2 tuiles **1** et placez-les sur les 2 emplacements marqués 1 ;
- piochez 2 tuiles **2** et placez-les sur les 2 emplacements marqués 2 ;
- piochez 2 tuiles **3** et placez-les sur les 2 emplacements marqués 3.



9.
Mélangez les 36 cartes Bétail du marché et formez une pioche Bétail du marché sous le coin inférieur gauche du plateau de jeu. En fonction du nombre de joueurs, révéléz les premières cartes de la pioche :

Partie à 2 joueurs : piochez 7 cartes,
Partie à 3 joueurs : piochez 10 cartes,
Partie à 4 joueurs : piochez 13 cartes.

Triez ces cartes par couleur et placez-les face visible sous le plateau de jeu, en les faisant se chevaucher de manière à laisser apparaître le côté gauche des cartes, pour créer le Marché au bétail. Pour plus de clarté, les cartes du marché sont rangées par couleur dans l'ordre suivant : jaune, rouge, bleu, marron, violet (certaines couleurs peuvent être absentes).



10.
Mélangez les 24 **cartes Objectif** et formez une pioche Objectif face cachée, placée à droite du plateau de jeu. Révélez les 4 premières cartes du paquet et placez-les face visible en colonne le long du plateau. Ces cartes représentent les objectifs disponibles.

11.
Regroupez l'ensemble des **pièces** en une réserve accessible à tous les joueurs, appelée Banque.



12.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit le **plateau individuel** correspondant (couleur des 14 emplacements ronds). Si vous jouez à 3 ou 4 joueurs, chaque joueur reçoit également une **tuile**

Éleveur de sa couleur qui vient recouvrir l'emplacement Phase A de son plateau individuel (choisir la face en fonction du nombre de joueurs).



Pioche Bétail personnelle



Emplacement pour la défausse personnelle.



Zone d'objectifs personnels

15.

Chaque joueur reçoit ensuite les 14 **cartes Bétail** marquées d'une étoile de sa couleur.

Ces cartes forment sa pioche Bétail. Chaque joueur mélange sa pioche, la place face cachée à gauche de son plateau individuel et en prend les 4 premières cartes pour former sa main de départ.

**16.**

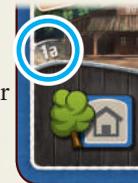
Mélangez les 4 **cartes Objectif de départ**. Chaque joueur en prend une au hasard et la place face visible sous son plateau individuel, dans sa zone d'objectifs personnels. Remettez les éventuelles cartes en excès dans la boîte.

**17.**

Pour finir, choisissez un **premier joueur**. Il reçoit 6\$ de la banque et les place devant lui. Chaque joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre reçoit 1\$ de plus que le précédent : ainsi le deuxième reçoit 7\$, les troisième et quatrième joueurs (s'il y en a) reçoivent respectivement 8\$ et 9\$.

13.

Chaque joueur prend ensuite les 10 **tuiles Bâtiment personnel** de sa couleur. Ces tuiles Bâtiment sont recto verso, chaque face présentant un chiffre (1 à 10) et une lettre (a ou b). Lors de vos premières parties, nous vous conseillons d'utiliser les faces a. Chaque joueur aligne ses tuiles Bâtiment personnel dans l'ordre ascendant à côté de son plateau individuel.



Une fois que vous connaissez bien le jeu, vous pouvez laisser un joueur décider pour chaque bâtiment quelle face sera utilisée pour la partie, ou jouer à pile ou face en lançant une tuile en l'air. Chaque joueur aligne ensuite ses bâtiments dans l'ordre ascendant en laissant visible la face choisie.

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

14.

Chaque joueur prend le matériel de sa couleur :

-  **14 disques** qui recouvrent les emplacements ronds colorés de son plateau individuel (seuls les 2 emplacements gris restent vides).
-  **1 locomotive**, placée sur le départ de la voie ferrée (bâtiment rouge) du plateau de jeu.
-  **1 marqueur de certificats**, placé tout en haut de sa piste Certificats (à côté du 0)
-  **1 éleveur** qui reste à côté de son plateau individuel pour le moment.



BUT DU JEU

À votre tour, vous déplacez votre Éleveur le long d'un parcours qui serpente depuis le coin inférieur droit du plateau de jeu jusqu'à Kansas City dans le coin supérieur gauche. Au cours de la partie, vous réalisez des actions qui vous rapportent des points de victoire : construire un bâtiment, acheter du bétail au marché, développer les gares et éviter les pièges du parcours. Chaque fois que votre éleveur atteint Kansas City, vous devez envoyer votre bétail par train dans une autre ville, ce qui peut aussi vous rapporter des points de victoire. Après chaque livraison, votre éleveur reprend la route depuis le coin inférieur droit du plateau de jeu. Lors

d'une partie, il peut atteindre Kansas City entre 5 et 7 fois.

Tous les points de victoire sont comptés à la fin de la partie sur le bloc de score. Ajoutez les points de victoire  dans les différents domaines, que ce soit sur vos cartes, vos tuiles, votre plateau individuel ou sur le plateau central. Le joueur qui possède le plus de points de victoire remporte la partie.

Votre troupeau

Votre troupeau est composé de l'ensemble de vos cartes. Chaque carte Bétail représente un animal d'une race spécifique, définie par une couleur et sa valeur d'élevage.

Les joueurs démarrent tous avec une même pioche Bétail avec des valeurs d'élevage faibles. Mais durant la partie, vous pouvez développer votre troupeau en achetant des bêtes avec de meilleures valeurs d'élevage au marché et en y ajoutant des cartes Objectif. Votre troupeau est découpé en plusieurs parties :



Valeur d'élevage

- votre pioche Bétail à gauche de votre plateau individuel,
- les cartes de votre main que vous prenez de cette pioche en fonction de votre limite de cartes en main (4 en début de partie),
- votre défausse personnelle face visible, sur laquelle vous placez toutes les cartes que vous défaussez lors de votre tour ainsi que celles que vous achetez au marché.

Important : si vous devez piocher une carte de votre pioche Bétail et que celle-ci est vide (et uniquement à ce moment-là), prenez votre défausse personnelle et mélangez-la pour former une nouvelle pioche Bétail. Ne mélangez pas votre défausse dès que votre pioche est épuisée, ne le faites que lorsque vous devez piocher une nouvelle carte. Après avoir mélangé votre défausse, vous pouvez continuer de piocher les éventuelles cartes qui vous manquent.

Les cartes Bétail

Au cours de votre périple, vous allez traverser de nombreux lieux dont les actions nécessitent de défausser des cartes Bétail spécifiques de votre main pour gagner certaines récompenses.

De même, chaque fois que vous atteignez Kansas City vous devez avoir en main autant de cartes Bétail de races à haute valeur d'élevage différentes que possible : plus votre main est variée et forte, plus vous gagnez d'argent et de points de victoire (plus de détails en pages 8 et 9).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En commençant par le premier joueur (celui qui démarre la partie avec 6\$), les joueurs effectuent leurs actions à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, un joueur réalise les phases suivantes, dans l'ordre :

Phase A) Déplacer son éleveur vers un autre lieu du parcours

Phase B) Effectuer l'action (les actions) du lieu en question

Phase C) Compléter sa main



Note : les 3 phases d'un tour sont résumées dans les 3 cadres de la partie supérieure des plateaux individuels.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Phase A) Déplacer son éleveur

Qu'est-ce qu'un lieu ?

Le lieu le plus important du parcours est Kansas City. Mais avant de l'atteindre, chaque tuile placée sur le parcours est considérée comme un lieu (tuiles Bâtiment, Danger ou Tipi).

Les cases sans tuile NE SONT PAS considérées comme des lieux et ne ralentissent pas votre avancée !

Lors de cette phase, vous devez déplacer votre éleveur du lieu où il se trouve vers un autre lieu du parcours, en respectant les règles suivantes :

- Votre éleveur a une certaine capacité de déplacement : chaque lieu que vous croisez sur votre chemin représente 1 déplacement (souvenez-vous que les cases vides du parcours ne comptent pas).

- Vous devez déplacer votre éleveur d'au moins 1 déplacement, mais pas au-delà de votre limite de déplacement indiquée sur votre plateau individuel. En fonction du nombre de joueurs, cette limite est de 3 ou 4 en début de partie, mais elle peut être augmentée.

Exemple : pour atteindre ce bâtiment neutre, l'éleveur bleu de Marie peut soit effectuer 2 déplacements en passant par le bâtiment rouge, soit effectuer 3 déplacements en passant par les 2 tuiles Inondation.



Dans cet exemple, Bleu a une limite de 3 déplacements.



Tandis que Rouge a une limite de 5.

(Nous vous expliquerons plus tard comment retirer les disques de ces emplacements.)

- Vous devez toujours avancer en direction de Kansas City (direction indiquée par les flèches).
- Si le parcours offre plusieurs chemins, choisissez librement votre itinéraire parmi ceux disponibles.
- Le lieu sur lequel votre éleveur s'arrête, que vous ayez atteint votre limite de déplacement ou que vous ayez choisi de vous arrêter avant, sera celui que vous activerez en phase B.
- Vous ne pouvez pas dépasser Kansas City. Si votre éleveur atteint la ville, son déplacement s'arrête ici.
- Les éleveurs des autres joueurs ne gênent pas vos déplacements. Plusieurs éleveurs peuvent se retrouver sur le même lieu.

Attention, certains lieux présentent une main verte ou noire (ou les 2). Dès que votre éleveur passe par un tel lieu ou s'y arrête, vous devez immédiatement payer une taxe :



• S'il s'agit d'une tuile Danger ou Tipi, vous devez payer la taxe à la banque.

• S'il s'agit d'une tuile Bâtiment d'un autre joueur, vous devez payer la taxe à ce joueur. Le montant de la taxe dépend de la couleur de la main (des mains) et du nombre de joueurs.

Partie à 2 joueurs :

- chaque main verte coûte 2\$
- chaque main noire coûte 2\$



Partie à 3 joueurs :

- chaque main verte coûte 2\$
- chaque main noire coûte 1\$



Partie à 4 joueurs :

- chaque main verte coûte 1\$
- chaque main noire coûte 2\$



Très important : si vous ne pouvez pas payer toutes ou partie des mains présentes sur votre parcours, vous pouvez quand même vous déplacer ! Si votre éleveur arrive ou passe sur un lieu dont vous ne pouvez pas payer la taxe, payez autant que vous pouvez et continuez votre tour normalement.

Vous ne payez pas les taxes rétroactivement : si vous recevez de l'argent alors que vous vous trouvez sur un lieu dont vous n'avez pas payé la taxe, vous ne payez rien.

Ceci ne s'applique qu'aux taxes sur les mains. Tous les autres coûts doivent toujours être entièrement payés.



Exemple : lors d'une partie à 4 joueurs, Marie a 2\$ en poche. Si elle déplace son éleveur par le chemin rouge (en haut), elle doit payer 2\$ à Maël, dont le bâtiment, présentant une main noire, est le premier lieu que Marie rencontre sur sa route. Elle traverse ensuite le bâtiment de Tom, présentant une main verte, mais Marie ne paie rien puisqu'elle n'a plus d'argent. Ce n'est pas un problème, elle peut malgré cela continuer son déplacement.

Toutefois, si Marie décide au contraire de passer par le chemin bleu (en bas), elle doit payer 1\$ à la banque pour la première tuile Inondation (avec une main verte) puis donner son dernier dollar à la banque pour la deuxième tuile Inondation (avec une main noire).

Au final, elle choisit le chemin bleu (par le bas) car, si dans les 2 cas elle perd ses 2\$, en passant par ici elle évite de les donner à ses adversaires.

Phase B) Utiliser l'action/les actions d'un lieu

Après avoir déplacé votre éleveur, vous utilisez les actions disponibles sur le lieu où il s'est arrêté.
Les choix possibles diffèrent selon que vous vous arrêtez sur :

- a) un bâtiment neutre ou un de vos propres bâtiments personnels
- b) une tuile Tipi, Danger ou un bâtiment appartenant à un autre joueur
- c) Kansas City

a) Sur un bâtiment neutre ou sur l'un de vos propres bâtiments, vous avez 2 options :

Soit  effectuer la ou les actions du lieu **ou**  effectuer une action de soutien simple 

Effectuer l'action/les actions du lieu

La plupart des bâtiments présentent 2 actions sur leur partie inférieure. Les différentes actions d'un lieu sont séparées par un trait continu. Quelques bâtiments présentent cependant une seule action, ou parfois plus de 2.

- Vous pouvez effectuer une seule fois chaque action du lieu.
- Vous pouvez effectuer ces actions (si plusieurs) dans n'importe quel ordre.
- Vous n'êtes pas obligé d'effectuer toutes les actions du lieu. Mais si une action présente un coût ou une condition, vous devez le payer/la remplir entièrement pour bénéficier de l'action.
- Quelques actions présentent 2 choix possibles, séparés une barre oblique blanche. Vous ne pouvez bénéficier que d'un seul des 2 choix.
- Des actions spéciales sont rattachées à certaines cases du parcours. Si une tuile Bâtiment est placée sur une telle case, l'action spéciale devient partie intégrante du bâtiment et peut donc être effectuée par son propriétaire, chaque fois qu'il active ce bâtiment.



Les actions Lieu sont détaillées en pages 11 à 14.

Effectuer une action de soutien simple

Si et seulement si vous n'utilisez aucune action du bâtiment, vous pouvez à la place effectuer une action de soutien simple.

Les actions de soutien possibles sont indiquées sur la gauche de votre plateau individuel. En début de partie, seules 2 d'entre elles sont disponibles. Chaque autre action de soutien ne devient disponible que lorsque vous avez enlevé au moins l'un de ses 2 disques (ceci sera expliqué plus tard). Les actions de soutien sont détaillées page 13.



Exemple : Marie

termine son déplacement sur l'une de ses tuiles Bâtiment personnel. Elle peut donc effectuer toutes les actions de la tuile une fois, dans l'ordre de son choix :



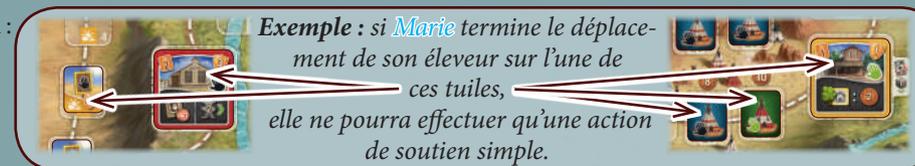
- 1 Elle peut défausser 1 carte Bétail « Guernsey » de sa main pour gagner 4\$ de la banque.
- 2 Elle peut acheter du bétail au marché
- 3 Elle peut utiliser l'action spéciale pour avancer son marqueur d'une case sur sa piste Certificat en défaussant une carte Bétail de sa main.

Si elle ne peut pas ou ne souhaite pas effectuer une ou plusieurs de ces actions, elle les passe simplement. Mais ce n'est que si elle les passe TOUTES qu'elle peut effectuer une action de soutien simple à la place.

b) Sur un bâtiment d'un autre joueur, une tuile Danger ou une tuile Tipi, vous n'avez qu'une seule option :

Effectuer une action de soutien simple (voir ci-dessus).

Note : vous allez donc généralement essayer d'atteindre l'un de vos bâtiments ou un bâtiment neutre lors de vos déplacements, puisque ce sont les seuls endroits où vous pouvez effectuer les actions Lieu.



c) Lorsque vous atteignez Kansas City, vous devez réaliser les 5 phases Kansas City dans l'ordre.

Pour vous assurer de ne rien oublier, déplacez votre éleveur de case en case et appliquez son effet avant de passer à la phase suivante.

Les 5 phases Kansas City sont :

1 Prévion 1 : choisissez une des 2 tuiles en dessous du "1" et placez-la dans la zone correspondante.

2 Prévion 2 : choisissez une des 2 tuiles en dessous du "2" et placez-la dans la zone correspondante.

3 Prévion 3 : choisissez une des 2 tuiles en dessous du "3" et placez-la dans la zone correspondante.

4 Revenu : révélez votre main, calculez votre revenu et prenez l'argent de la banque. Puis, défaussez toute votre main.

5 Livraison : placez l'un des disques de votre plateau individuel sur une ville et payez les éventuels frais de transport.



Chacune des 3 tuiles que vous avez choisies lors des phases 1, 2 et 3 doit être placée immédiatement dans la zone correspondante du plateau de jeu :

Si c'est une **tuile Tipi** (verte ou bleue), placez-la dans le village Indien sur la case vide présentant la valeur la plus faible. S'il n'y a pas de case vide, retirez la tuile du jeu et remettez-la dans la boîte.



Si c'est une **tuile Danger**, placez-la dans la zone Danger correspondante (inondation, sécheresse ou éboulement) sur la case avec le plus petit numéro visible (1 à 4). S'il n'y a pas de case vide, retirez la tuile du jeu et remettez-la dans la boîte.



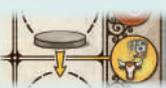
Si c'est une **tuile Travailleur**, placez-la sur la prochaine case libre du marché de l'emploi. La nouvelle tuile est placée ainsi :

- Dans la même rangée que le jeton Marché de l'emploi,
- Sur la case la plus à gauche disponible dans cette rangée,
- Si vous jouez à moins de 4 joueurs, n'oubliez pas :
 - **lors d'une partie à 3 joueurs**, n'utilisez que les 3 colonnes de droite, celle de gauche reste vide.
 - **lors d'une partie à 2 joueurs**, n'utilisez que les 2 colonnes de droite, celles de gauche restent vides.
- Remplissez toujours la case contenant le jeton Marché de l'emploi en dernier. Lorsque vous placez un travailleur ici, déplacez le jeton en suivant la flèche vers l'emplacement en pointillés de la rangée en dessous.

Exemple à 3 joueurs :



Lorsque le jeton Marché de l'emploi change de rangée, il ne se passe rien s'il se déplace le long d'une flèche noire, mais il déclenche certains effets s'il se déplace le long d'une flèche de couleur :



Si le jeton Marché de l'emploi se déplace le long d'une flèche jaune, vous devez immédiatement ré-alimenter le marché au bétail. Pour ce faire, piochez autant de cartes que nécessaire pour ramener le marché au nombre de cartes initial :

Lors d'une partie à 2 joueurs : ramenez le marché à 7 cartes.

Lors d'une partie à 3 joueurs : ramenez le marché à 10 cartes.

Lors d'une partie à 4 joueurs : ramenez le marché à 13 cartes.



Comme lors de la mise en place de la partie, triez les cartes par couleur et faites-les se chevaucher en laissant apparaître le côté gauche des cartes.

- Si vous devez remplir le marché au bétail mais que le marché est déjà plein (compte déjà autant ou plus de cartes qu'à la mise en place), n'ajoutez pas de carte.
- Si la pioche Bétail du marché est vide, plus aucune carte ne peut être ajoutée au marché.



Si le jeton Marché de l'emploi se déplace le long de la flèche rouge de la dernière rangée, il déclenche la fin de partie (voir page 15).

4 Revenu :



Révélez la totalité de vos cartes en main aux autres joueurs et calculez sa valeur totale d'élevage : ajoutez la valeur d'élevage de chaque race différente présente dans votre main. Chaque race n'est comptée qu'une seule fois, quel que soit le nombre de cartes de cette race que vous possédez (ignorez les points de victoire présents sur les cartes Bétail et les éventuelles cartes Objectif).



Vous pouvez ensuite, si vous le souhaitez, améliorer cette valeur totale d'élevage en lui ajoutant des certificats. Il existe 2 types de certificats : temporaires et permanents.

Les certificats temporaires sont indiqués sur votre piste Certificats. Le nombre à côté de votre marqueur de certificats indique combien de certificats temporaires vous possédez actuellement. Vous pouvez en utiliser le nombre que vous souhaitez en reculant votre marqueur d'autant de cases sur la piste.

Les certificats permanents sont présents sur la partie supérieure de certaines tuiles Chef de gare. Si vous possédez une ou plusieurs de ces tuiles, chacune augmente automatiquement la valeur d'élevage de votre main de 1 jusqu'à la fin de la partie (pour savoir comment remporter ces tuiles, voir « Développer les gares » page 12).



Exemple :

Marie a 4 cartes en main.

Étant donné qu'elle a 2 cartes « Dutch Belt », elle n'a que 3 races de bêtes différentes :

- Dutch Belt de valeur d'élevage 2,
- Brown Swiss de valeur d'élevage 3,
- Holstein de valeur d'élevage 3.

Sa valeur d'élevage totale est donc de 8.



Suite 1 de l'exemple :

Le marqueur de certificats de Marie indique qu'elle possède 3 certificats temporaires. Elle décide d'en utiliser 2 et recule son marqueur de 2 cases pour les ajouter à sa valeur d'élevage et ainsi atteindre un total de 10.

Si elle possédait également une tuile Chef de gare avec un certificat permanent, sa valeur totale d'élevage atteindrait 11.



Une fois votre valeur totale d'élevage déterminée (certificats inclus), prenez autant de dollars de la banque. N'ajoutez pas tout de suite cet argent à votre pécule, vous aurez besoin de cette valeur en phase 5.



Pour finir, défaissez toutes les cartes de votre main.

Suite 2 de l'exemple :

Marie atteint une valeur totale d'élevage de 10, elle prend donc 10\$ de la banque.

Elle défasse ensuite les 4 cartes de sa main et les place dans sa défasse personnelle.

5 Livraison :

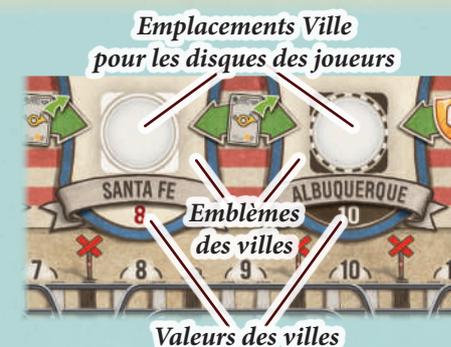


Les bêtes que vous venez de vendre (Revenu) doivent maintenant être livrées dans une ville qui borde la voie ferrée. L'emblème de chaque ville montre une valeur qui correspond à la valeur d'élevage minimum que la ville accepte : plus votre valeur d'élevage est élevée, plus vous pourrez livrer vos bêtes loin de Kansas City.

Ainsi, pour livrer vos bêtes, choisissez une ville dont la valeur est égale ou inférieure à votre valeur totale d'élevage. Vous ne pouvez cependant pas choisir une ville dans laquelle vous avez déjà livré des bêtes (sur laquelle vous avez déjà placé l'un de vos disques). Il y a toutefois 2 exceptions à cette règle :

- Kansas City, la ville de départ,
- San Francisco, la dernière ville sur la ligne.

Vous pouvez livrer dans ces villes même si vous y avez déjà placé un ou plusieurs disques.



Lorsque vous avez choisi une ville, placez l'un de vos disques sur l'emplacement Ville correspondant. S'il y a déjà un ou plusieurs disques, placez le vôtre par dessus. Prenez ce disque d'un emplacement de votre plateau individuel en gardant à l'esprit qu'il existe 2 types d'emplacements : ceux avec un cadre blanc et ceux avec un cadre noir.

Un disque d'un emplacement à cadre blanc peut être placé sur n'importe quelle ville.

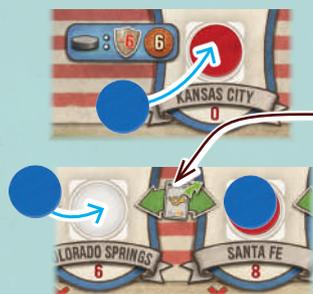
Un disque d'un emplacement à cadre noir ne peut être placé que sur un emplacement ville lui aussi encadré de noir.



Enlever un disque de votre plateau individuel débloque l'action de soutien associée. Vous obtenez également des bonus en enlevant les disques de certains emplacements à cadre noir sous certaines conditions. Voir l'encadré de droite pour plus de détail.

En plaçant un disque sur une ville, vous pouvez débloquent des points de victoire pour la fin de partie (négatifs ou positifs) et/ou déclencher des actions de livraison que vous devez effectuer immédiatement.

Attention : les actions se trouvant entre 2 villes sur des flèches vertes ne se déclenchent que si vous possédez un disque dans les 2 villes adjacentes. Il en va de même pour les points de victoire dans les flèches vertes : vous ne marquez ces points en fin de partie que si vous possédez un disque dans les 2 villes adjacentes.



En enlevant un disque de votre zone d'actions de soutien, vous augmentez vos possibilités d'effectuer des actions de soutien (voir page 13).



En libérant l'un de ces emplacements, vous augmentez votre limite de cartes en main. Toutefois, pour enlever l'un de ces disques, vous devez immédiatement payer 5\$ à la banque. Si vous ne pouvez pas, vous devez prendre un autre disque.



En libérant ces emplacements, vous augmentez votre limite de certificats temporaires (3 en début de partie). Vous pouvez libérer l'emplacement 6 avant l'emplacement 4, mais si vous faites ainsi, votre limite de certificats reste à 3 tant que vous n'avez pas également libéré l'emplacement 4.

En libérant l'un de ces emplacements, vous augmentez votre limite de déplacement. En enlevant ce disque, vous gagnez immédiatement 3\$. Vous gagnez 3 points de victoire en fin de partie si cet emplacement est vide.



Contrôlez enfin si vous devez payer des frais de transport pour votre livraison. Ils dépendent de la position de votre locomotive sur la voie ferrée :

Si votre locomotive se trouve au niveau ou au-delà de la ville choisie, vous ne payez rien.

Si la ville choisie se trouve plus loin que votre locomotive sur la voie ferrée, vous devez payer le transport : payez 1\$ pour chaque croix rouge qui se trouve entre votre locomotive et la ville.

Note : vous gagnez votre revenu avant de livrer, vous pouvez donc toujours payer les frais de transport (le déplacement des locomotives est expliqué page 12).

Suite de l'exemple : avec une valeur totale d'élevage de 10, Marie peut livrer jusqu'à Albuquerque. Si elle choisit cette ville, elle y place l'un des disques de son plateau individuel. Elle ne déclenche aucune action et ne débloque pas de point de victoire car elle n'est pas présente dans les villes adjacentes. Elle doit payer 3\$ de transport car il y a 3 croix rouges sur la voie entre sa locomotive et Albuquerque. Elle aurait également pu choisir de livrer à Santa Fe, Wichita ou Kansas City (mais pas à Colorado Springs ou Topeka, où elle a déjà livré). Toutefois, elle n'aurait pu placer qu'un disque venant d'un emplacement à cadre blanc sur ces villes. Livrer à Wichita ou Kansas City ne lui aurait coûté aucun frais de transport alors que livrer à Santa Fe lui aurait coûté 2\$.



Une fois la phase de livraison achevée, il reste 2 étapes :

1) Remplacez votre éleveur au début du parcours, sur la case Cavalier dans le coin inférieur droit du plateau. Lors de votre prochain tour, il commencera son déplacement d'ici.



2) Remplissez les 3 emplacements « prévision » vides avec des tuiles de la Réserve de Kansas City. Pour chaque emplacement, placez une tuile face visible dont le chiffre au dos correspond à celui de l'emplacement.



Phase C) Compléter sa main

Chaque joueur commence la partie avec une limite de main à 4 cartes et peut l'augmenter jusqu'à 6. Si vous avez moins de cartes en main que votre limite de main actuelle, piochez autant de cartes de votre pioche Bétail que nécessaire pour compléter votre main. Si vous devez piocher et que votre pioche est épuisée, mélangez votre défausse pour créer une nouvelle pioche, comme expliqué en page 5.

Note : Après avoir résolu les différentes phases de Kansas City, vous devez refaire complètement votre main.

C'est ensuite le tour du joueur suivant.



Exemple : la limite de main de Marie est de 5 cartes (elle a déjà enlevé un disque correspondant de son plateau individuel). En phase B, elle a défaussé 2 cartes de sa main pour effectuer une action Lieu. Elle n'a donc plus que 3 cartes en main et en pioche 2 pour compléter sa main. Notez bien que si elle n'a plus que 2 cartes dans sa pioche, elle les prend mais ne mélange pas immédiatement sa défausse. Elle ne le fera que lorsqu'elle devra piocher une nouvelle carte.

LES ACTIONS

Les bâtiments, neutres ou personnels, sont la principale source d'actions du jeu. Il n'y a que quelques autres situations qui permettent d'effectuer des actions (livraison, actions de soutien, etc).

Toutefois, une même action est toujours représentée par une même icône, quelle que soit la manière de la déclencher.

La première partie ci-dessous commence par quelques considérations générales. Les actions des bâtiments neutres sont expliquées plus en détail dans une seconde partie, dans l'ordre alphabétique. Ces explications servent également de référence pour les actions des bâtiments personnels et des cartes Objectif.

Considérations générales

La plupart des actions nécessitent de remplir une condition pour obtenir une récompense. Vous ne pouvez obtenir la récompense que si vous remplissez entièrement la condition. Les conditions sont associées à la couleur rouge (chiffres ou flèches rouges), alors que les récompenses sont associées aux couleurs verte et blanche (chiffres blancs et/ou flèches vertes).

Important : vous pouvez renoncer à tout ou partie d'une récompense. Toutefois, si vous recevez une certaine somme en \$, vous devez la prendre intégralement.

La condition la plus courante est de défausser des cartes. Quand l'icône d'une action montre une ou plusieurs cartes avec une flèche rouge, vous devez défausser le nombre exact de cartes indiqué, face visible sur votre défausse personnelle pour obtenir la récompense décrite juste à côté. Rappel : vous ne pouvez effectuer chaque action qu'une seule fois, même si vous pouvez remplir la condition à plusieurs reprises.

Précision : vous devez parfois défausser un type de carte Bétail spécifique, représenté par sa couleur et sa valeur d'élevage.



Quelques exemples d'actions qui nécessitent de défausser des cartes :

Condition :	Récompense :
Défaussez 1 carte « Black Angus » noire.	Gagnez 2\$.
Défaussez 2 cartes Bétail de la même race.	Gagnez 4\$.
Défaussez 1 carte Bétail de n'importe quelle race.	Gagnez un certificat temporaire.
Défaussez 1 carte « Jersey » grise.	Gagnez un certificat temporaire ET 2\$.
Défaussez 1 carte « Jersey » grise.	Avancez votre locomotive d'une case.

Voici quelques termes importants utilisés dans la suite de ces explications :

- DÉFAUSSER UNE CARTE signifie toujours que vous devez placer une carte de votre main face visible sur votre défausse personnelle.
- GAGNER X \$ signifie toujours que vous devez prendre autant de dollars qu'indiqué à la banque.
- PAYER X \$ signifie toujours que vous devez remettre autant de dollars qu'indiqué dans la banque. Il n'y a que lors de la phase A que vous pouvez être amené à payer les autres joueurs.
- GAGNER UN CERTIFICAT signifie toujours que vous devez déplacer votre marqueur de certificats temporaires vers le bas de votre piste Certificats du nombre de cases indiqué sur l'icône. Vous devez toutefois veiller à ne jamais dépasser votre limite de certificats temporaires (3 en début de partie).
- AVANCER VOTRE LOCOMOTIVE DE X CASES signifie toujours que votre locomotive progresse sur la voie ferrée (voir page 12 pour plus de détail).



Cette icône vous permet d'avancer votre marqueur de certificats d'une case vers le bas.



Cette icône vous permet d'avancer votre marqueur de certificats jusqu'à deux cases vers le bas.



Actions Lieu des tuiles Bâtiment neutre



Défaussez 1 carte « Guernsey » pour gagner 2\$.

Recrutez 1 travailleur au prix normal.

Recrutez 1 travailleur pour 2\$ supplémentaires.



Action : recruter 1 travailleur

Quand vous effectuez cette action, choisissez une tuile Travailleur sur le Marché de l'emploi, payez le coût indiqué et placez-le dans la zone Travailleurs de votre plateau individuel en respectant les règles suivantes :

- Vous ne pouvez pas recruter de travailleur provenant de la rangée où se trouve le jeton Marché de l'emploi. Ces travailleurs ne seront disponibles que lorsque le jeton aura été déplacé.
- Le coût de recrutement d'un travailleur est indiqué à droite de la rangée dont il provient. Toutefois, ce coût est parfois modifié par la valeur présente sur l'icône de l'action :



= le coût de recrutement n'est pas modifié.



= le recrutement coûte 2\$ de plus.



= le recrutement coûte 1\$ de moins.

Placez ensuite ce nouveau travailleur dans la première case libre (la plus à gauche) de la rangée correspondante de votre plateau individuel. Chaque joueur commence la partie avec un travailleur dans chacune des 3 catégories (cowboy, artisan et ingénieur), la première case de chaque rangée est donc déjà occupée.

Si la case sur laquelle vous placez votre travailleur présente une icône d'action immédiate, vous devez l'effectuer ou y renoncer immédiatement (les icônes de ces actions devraient être intuitives quand vous aurez fini de lire les règles).

- Si une rangée de votre plateau est déjà pleine, vous ne pouvez plus recruter de travailleur de cette catégorie
- En fin de partie, chaque travailleur placé sur la cinquième ou la sixième colonne de sa rangée rapporte 4 points de victoire.



Actions immédiates

Exemple : lors de la phase B, Marie utilise la tuile Bâtiment neutre « A ».

1 Elle commence par recruter un ingénieur. Comme elle n'a pas le droit de recruter l'ingénieur de la rangée contenant le jeton Marché de l'emploi, elle paie 7\$ pour recruter l'ingénieur de la rangée du dessus. Elle le place sur la première case libre de sa rangée ingénieur, déclenchant ainsi une action immédiate. Elle en profite pour gagner 2\$ en défaussant 1 carte « Jersey ».

2 Elle recrute ensuite un cowboy, qui lui coûte normalement 6\$. Mais comme l'icône du second recrutement montre un surcoût de 2\$, elle le paie au total 8\$. Elle le place ensuite sur la première case libre de sa rangée cowboy (la plus à gauche).

Le bâtiment lui permet également de défausser 1 carte « Guernsey » pour gagner 2\$, mais elle n'en a pas en main et doit renoncer à cette action.



Défaussez 1 carte « Dutch Belt » pour gagner 2\$.

Placez l'un de vos bâtiments personnels sur un emplacement Bâtiment du parcours.



Action : construire l'un de vos bâtiments

Pour effectuer cette action, choisissez l'une de vos tuiles Bâtiment personnel au-dessus de votre plateau individuel et vous pouvez :

- soit le placer sur un emplacement Construction vide du parcours,
- soit remplacer l'un de vos bâtiments déjà construits sur le parcours.

Rappel : tous les joueurs doivent utiliser la même face de chaque tuile Bâtiment. Vous n'avez pas le droit de les retourner pendant la partie.

Pour construire un bâtiment, assurez-vous de posséder :

- assez d'artisans pour le construire ET
- assez d'argent pour les payer.

Le nombre d'artisans nécessaires à la construction d'un bâtiment est indiqué dans le coin supérieur gauche de chaque tuile. Vous devez avoir au moins autant d'artisans sur votre plateau individuel que le nombre inscrit sur la tuile d'un bâtiment pour pouvoir le construire. Vous devez également payer le salaire de vos artisans :

Vous devez payer 2\$ pour chaque artisan nécessaire à la construction.

Si vous le souhaitez, vous pouvez plutôt construire votre nouveau bâtiment en lieu et place d'un de vos bâtiments déjà construits de valeur inférieure. De cette manière, vous n'avez besoin que d'autant d'artisans que la différence de valeur entre les 2 bâtiments, et ne payez également que pour chacun de ces artisans. Remplacez alors l'ancien bâtiment par le nouveau. Le bâtiment remplacé est définitivement retiré de la partie, remettez sa tuile dans la boîte. C'est le seul moyen de construire un bâtiment nécessitant plus de 6 artisans.



Exemple : pour construire ce bâtiment sur un emplacement vide du parcours, Marie doit avoir au moins 2 artisans dans son équipe et payer 4\$.



Si elle remplace ce bâtiment déjà construit par celui-ci, elle n'a besoin que de 3 artisans et doit payer 6\$.

Note : le bâtiment neutre « B » est le seul qui vous permette de placer vos propres bâtiments sur le plateau de jeu. La seule autre possibilité de construire l'un de vos bâtiments est de bénéficier d'une action immédiate sur votre rangée artisan. En outre, construire ainsi présente l'avantage de ne vous coûter que 1\$ par artisan au lieu de 2.





SOIT vous gagnez 1 certificat
SOIT vous prenez 1 carte Objectif
parmi celles disponibles

Avancez votre locomotive d'autant
de cases que vous avez d'ingénieurs.

Action : prendre une carte Objectif



Lorsque vous bénéficiez de cette action, vous pouvez soit prendre l'un des objectifs disponibles, soit prendre la première carte de la pioche Objectif. Placez cette carte face visible sur votre défausse. Si vous prenez une carte parmi les objectifs disponibles, remplacez-la immédiatement en révélant une nouvelle carte de la pioche Objectif (plus de détail sur les cartes Objectif en page 15).

Action : avancer votre locomotive

Si vous avancez votre locomotive grâce à cette icône, vous pouvez l'avancer d'autant de cases que vous avez d'ingénieurs.

Le déplacement d'une locomotive dépend des règles suivantes :

- En dehors de la case de départ, aucune case de la voie ferrée ne peut contenir plus d'une locomotive. Lorsque vous avancez votre locomotive, ignorez complètement toute case déjà occupée par une autre locomotive (comme si l'il n'y avait pas de case du tout).
- Le long de la voie ferrée, il y a plusieurs embranchements, menant chacun à une gare. Chaque embranchement compte comme une case supplémentaire entre les 2 cases auxquelles il est relié. Ainsi, quand vous quittez une case avec un aiguillage, vous pouvez soit avancer directement votre locomotive sur la prochaine case numérotée libre, soit prendre l'embranchement (s'il n'est pas occupé par une autre locomotive).
- Vous devez déplacer votre locomotive d'au moins une case mais n'êtes pas obligé d'utiliser la totalité du déplacement auquel vous avez droit. Vous pouvez décider d'arrêter votre locomotive avant, cependant tout déplacement non utilisé est perdu. Si vous décidez de vous arrêter sur un embranchement pour développer sa gare (voir plus bas), votre déplacement prend fin, même si vous n'avez pas avancé votre locomotive autant que vous le pouviez.

Développer une gare

Si vous arrêtez votre locomotive sur l'embranchement d'une gare, vous devez décider immédiatement si vous la développez ou non.

Attention : vous ne pouvez pas développer une gare que vous avez déjà développée (l'un de vos disques est déjà présent sur cette gare). Vous pouvez développer une gare même si un ou plusieurs autres joueurs l'ont déjà fait.

Pour développer une gare, payez le coût décrit sur sa droite.

Placez ensuite l'un de vos disques sur l'emplacement Gare correspondant, par-dessus les autres disques éventuellement présents. Prenez ce disque de votre plateau individuel, sans oublier que les gares aussi présentent un cadre noir ou blanc. Comme pour les villes lors d'une livraison, les disques des emplacements à cadre blanc de votre plateau individuel peuvent être placés sur n'importe quelle gare alors que les disques des emplacements à cadre noir ne peuvent être placés que sur une gare à cadre noir (enlever les disques de son plateau individuel : plus de détail dans le cadre jaune page 9).

Après avoir développé une gare, vous pouvez éventuellement prendre la tuile Chef de gare correspondante s'il y en a une.

Pour la récupérer, vous devez remplacer cette tuile par l'un de vos travailleurs, qui devient le nouveau chef de gare.

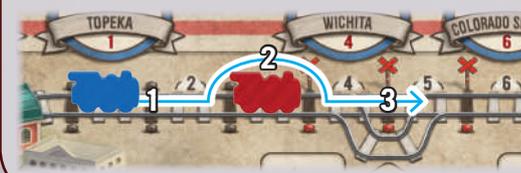
Vous devez prendre un travailleur qui se trouve le plus à droite possible dans sa rangée de votre zone Travailleurs.

Placez ensuite la tuile Chef de gare à côté de votre plateau individuel.

- Vous ne pouvez récupérer une tuile Chef de gare que lorsque vous développez la gare. Si vous renoncez à la tuile, vous ne pourrez plus l'obtenir plus tard.



Exemple : Marie a 3 ingénieurs, elle peut donc avancer sa locomotive de 3 cases. Elle avance sa locomotive de la case 1 à la case 5 (la case 3 est occupée par une autre locomotive, elle est donc totalement ignorée). Au lieu de s'arrêter sur la case 5, elle aurait pu choisir de prendre l'embranchement qui part de la case 4.



Coût de développement



Emplacement Gare
Tuile Chef de gare

- Si vous découvrez une action immédiate en retirant un travailleur de votre plateau individuel, vous bénéficierez de nouveau de cette action lorsque vous placerez un autre travailleur sur cette case.
- Si une tuile Chef de gare a été remplacée par un travailleur, ce dernier reste en place jusqu'à la fin de la partie.

Chaque tuile Chef de gare comprend 2 parties :

La moitié supérieure présente soit une action immédiate, soit un certificat permanent. Si vous prenez une tuile avec une action immédiate, vous devez utiliser immédiatement cette action ou y renoncer définitivement. L'utilisation des certificats permanents est décrite page 8.

La moitié inférieure présente un bonus de points de victoire pour la fin de partie (voir page 16).

Actions immédiates des tuiles Chef de gare:

- SOIT vous retirez un danger gratuitement (voir page suivante)
- SOIT vous effectuez l'action « Commerce avec les Indiens » (voir plus bas).
- Gagnez 2\$.



La dernière case de la voie ferrée (case 39) est particulière. Si votre locomotive l'atteint, elle doit s'arrêter ici (et vous pouvez développer la gare normalement). Vous devez ensuite reculer votre locomotive d'au moins une case jusqu'à n'importe quelle case vide de la voie ferrée (même sur un embranchement). Vous gagnez ensuite 3\$ et, si vous avez reculé sur un embranchement, vous pouvez immédiatement développer sa gare selon les règles habituelles, en utilisant éventuellement l'argent que vous venez de recevoir.



SOIT vous effectuez l'action « Commerce avec les Indiens » SOIT vous payez 2\$ pour avancer votre locomotive de 2 cases maximum.

Effectuez une action de soutien, simple ou double.



Action : commerce avec les Indiens

Lorsque vous effectuez cette action, prenez n'importe quelle tuile Tipi du village Indien et placez-la face visible devant vous. En fonction de la valeur visible au-dessus de la case où vous venez de la prendre, vous gagnez ou perdez de l'argent.

- Si le village Indien est vide, vous ne pouvez pas prendre de tuile Tipi.

Si vous prenez cette tuile, vous devez immédiatement payer 2\$.

Si vous prenez cette tuile, vous gagnez 6\$.



Action : effectuer une action de soutien

La zone d'actions de soutien de votre plateau individuel montre les 5 différentes actions de soutien possibles.

Chaque action de soutien est entourée de 2 emplacements. Tant que les 2 emplacements d'une action sont occupés par des disques, cette action n'est pas disponible, elle ne peut donc pas être utilisée. Mais dès qu'au moins un des 2 disques est retiré, l'action devient disponible.



Si vous utilisez cette icône action, vous pouvez effectuer l'une de vos actions de soutien disponibles. Si seulement l'un des 2 disques de cette action a été retiré, effectuez l'action une fois (action de soutien simple). Si les 2 disques ont été retirés, vous pouvez effectuer l'action deux fois (action de soutien double). Vous devez remplir deux fois sa condition (s'il y en a une) pour obtenir deux fois la récompense.

Si vous utilisez cette icône au lieu d'effectuer les actions Lieu, vous ne pouvez effectuer qu'une action de soutien simple. Vous ne pouvez pas effectuer l'action 2 fois, même si les 2 disques de l'action choisie ont été retirés.

Action de soutien simple

Gagnez 1\$.



Piochez 1 carte de votre pioche Bétail puis défaussez 1 carte.



Payez 1\$ et reculez votre locomotive d'1 case pour gagner 1 certificat temporaire.



Payez 1\$ pour avancer votre locomotive d'1 case.



Reculez votre locomotive d'1 case pour retirer définitivement du jeu 1 carte de votre main (remettez-la dans la boîte).



Action de soutien double

Gagnez 2\$.

Piochez 2 cartes de votre pioche Bétail puis défaussez 2 cartes.

Payez 2\$ et reculez votre locomotive de 2 cases pour gagner 2 certificats temporaires.

Payez 2\$ pour avancer votre locomotive de 2 cases.

Reculez votre locomotive de 2 cases pour retirer définitivement du jeu 2 cartes de votre main (remettez-les dans la boîte).



Lorsque vous devez reculer votre locomotive, comme lorsque vous l'avancez, si une case est occupée par une autre locomotive, ignorez cette case (vous reculez d'autant plus loin). Vous pouvez reculer sur un embranchement et en profiter pour développer la gare normalement.

Toutefois :

- Comme il s'agit d'une condition pour effectuer une action, vous êtes donc obligé de reculer du nombre exact de cases indiqué, vous ne pouvez pas vous arrêter avant.
- Si votre locomotive est toujours sur la case de départ, ou qu'elle n'est pas assez avancée pour reculer autant que demandé, vous ne pouvez pas effectuer l'action correspondante.
- Votre locomotive ne fait jamais demi-tour. Lorsque vous la reculez, l'avant de la locomotive doit toujours pointer vers la fin de la voie ferrée.



Défaussez 1 carte « Black Angus » pour gagner 2\$.

Achetez du bétail au marché.



Action : acheter du bétail du marché

Cette action vous permet d'acheter de nouvelles cartes Bétail, que vous placez face visible sur votre défausse. Le nombre et les races de bêtes que vous pouvez acheter dépendent du nombre de cowboys présents dans votre zone Travailleurs et du montant que vous dépensez. Si vous n'avez qu'un seul cowboy, vous n'avez que 2 options :

SOIT acheter 1 bête dont la valeur d'élevage est de 3 pour 6\$



SOIT acheter 1 « West Highland » pour 12\$



Si vous avez 2 cowboys, vous avez plus de choix :

Vous pouvez par exemple acheter 2 bêtes dont la valeur d'élevage est de 3 pour 6\$ chacune.



OU acheter 1 seule bête dont la valeur d'élevage est de 3 pour 3\$



OU acheter 1 « Texas Longhorn » pour 12\$



Plus vous avez de cowboys, plus vous avez de choix. Vous pouvez les répartir à votre convenance parmi ces différentes options. Prenez garde cependant à n'utiliser qu'une seule fois chaque cowboy lors de cette action.

- Tout cowboy non utilisé pour acheter du bétail lors de votre action peut être utilisé pour ajouter au marché 2 cartes face visible de la pioche Bétail du marché.



- Avec cette option, vous pouvez utiliser 3 cowboys et payer 5\$ pour acheter 2 bêtes dont la valeur d'élevage est de 3.
- Avec cette option, vous pouvez utiliser 5 cowboys et payer 8\$ pour acheter 2 « West Highland ».
- Vous ne pouvez acheter que les bêtes actuellement disponibles au marché.
- Vous n'êtes pas obligé d'acheter autant de bêtes que vous le pouvez.
- Toute bête achetée lors de cette action est placée face visible sur votre défausse.



Retirez un danger.

Défaussez 2 cartes Bétail de la même race pour gagner 4\$.

Action : retirer un danger

Cette action vous permet de retirer une tuile Danger au choix de n'importe quelle zone Danger du plateau, et de la placer face visible devant vous.

Si l'icône montre un coût, vous devez le payer immédiatement (si vous ne pouvez pas payer, vous ne pouvez pas prendre de tuile Danger).

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

- Chaque tuile Danger rapporte 2, 3 ou 4 points de victoire en fin de partie.
- Si les 3 zones Danger sont vides, vous ne pouvez pas prendre de tuile Danger.



Avancez votre locomotive d'autant de cases que vous avez d'ingénieurs.

Effectuez une action de soutien simple ou double.

Actions Lieu de vos tuiles Bâtiment personnel

Gagnez 2\$ pour chacun de vos bâtiments se trouvant dans les bois.



Un bâtiment se trouve dans les bois si au moins l'un de ses coins touche l'une des zones boisées du plateau de jeu (si le bâtiment « 1a » se trouve dans les bois, il compte pour son propre pouvoir).

Par exemple, ces 3 bâtiments bleus se trouvent dans les bois. Celui-ci ne s'y trouve pas.



Défaussez 1 carte « Guernsey » pour gagner 4\$



Achetez du bétail au marché.

Déplacez votre éleveur d'1 lieu et rejouez la phase B.



Défaussez 2 cartes Bétail de la même race pour gagner 3\$.



Déplacez votre éleveur de 2 lieux et rejouez la phase B.

Payez 5\$ pour retirer un danger.



Avancez votre locomotive d'autant de cases que vous avez d'ingénieurs.

Recrutez 1 travailleur (son recrutement coûte 1\$ de moins).



Effectuez une action de soutien, simple ou double.

Défaussez 1 carte « Holstein » pour gagner 10\$.

Action : déplacer votre éleveur

Cette action vous permet de déplacer votre éleveur sur un nouveau lieu du parcours. Si vous choisissez cette action, vous devez déplacer votre éleveur d'au moins 1 lieu, mais pas au-delà du nombre de lieux indiqué sur l'icône de l'action.

Vous rejouez la phase B sur le nouveau lieu où vous vous arrêtez.

Notez que vous ne refaites pas votre main avant cette nouvelle phase B. Ceci n'intervient qu'à la fin de votre tour.



Pour chaque paire constituée d'une tuile Tipi bleue et une tuile Tipi verte que vous avez récupérée, gagnez 2 certificats ET 2\$ (vous ne défaussez pas vos tuiles Tipi).

SOIT vous effectuez l'action « Commerce avec les Indiens »
SOIT vous effectuez une action de soutien, simple ou double.



Avancez votre locomotive de 2 cases.



Avancez votre locomotive de 3 cases.

Effectuez une livraison spéciale : reculez votre locomotive d'une ou plusieurs cases puis choisissez une ville dont la valeur est inférieure ou égale au nombre de cases dont vous avez reculé votre locomotive (les cases occupées et les embranchements ne comptent pas). Comme pour une livraison normale, vous ne pouvez pas choisir une ville où vous avez déjà livré du bétail, excepté Kansas City et San Francisco. Placez l'un de vos disques sur l'emplacement Ville correspondant et effectuez les éventuelles actions de livraison déclenchées. Vous ne payez aucun frais de transport. Pour finir, si vous avez arrêté votre locomotive sur un embranchement, vous pouvez développer sa gare selon la règle habituelle.

Gagnez autant de certificats que possible (jusqu'à votre limite de certificats temporaires).



Déplacez votre éleveur de 5 lieux et rejouez la phase B.

Défaussez 1 carte Objectif pour gagner jusqu'à 2 certificats temporaires.



Reculez votre locomotive d'une case pour gagner 3\$.

Défaussez 1 carte « Jersey » pour avancer votre locomotive d'une case.



Défaussez 1 carte « Dutch Belt » pour gagner 3\$.

Effectuez une action de soutien, simple ou double.



Déplacez votre éleveur d'1 lieu et rejouez la phase B.

Piochez autant de cartes de votre pioche Bétail que vous avez de cowboys sur votre plateau individuel. Puis défaussez autant de cartes que vous en avez piochées.



Déplacez votre éleveur de 3 lieux et rejouez la phase B.



Défaussez 1 carte « Black Angus » pour gagner jusqu'à 2 certificats.

Gagnez autant de dollars que vous avez d'ingénieurs sur votre plateau individuel.

Défaussez 1 carte Bétail de n'importe quelle race pour gagner 3\$ et prendre une carte Objectif que vous ajoutez directement à votre main.



Avancez votre locomotive d'autant de cases que vous avez de bâtiments dans les bois.



Copiez les actions Lieu d'un bâtiment adjacent. Ce bâtiment peut être neutre ou appartenir à n'importe quel joueur. Pour ce pouvoir, « adjacent » signifie qu'il ne doit y avoir aucun emplacement vide ni aucun autre lieu entre votre bâtiment et celui dont vous copiez les actions.



Développez une gare que votre locomotive a déjà dépassée, en respectant les règles habituelles.

Gagnez 4\$.
Avancez votre locomotive de 4 cases.



Déplacez votre éleveur de 4 lieux et rejouez la phase B.

Les cartes Objectif



Au cours de la partie, certaines actions vous permettent de récupérer des cartes Objectif. Elles sont généralement placées sur votre défausse, vous pouvez les retrouver un peu plus tard dans votre main.

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

- avant de jouer la phase A ou
- **avant ou après** n'importe quelle action en phase B.

Vous ne pouvez jamais jouer une carte Objectif lors de la phase C, ni lors d'une action en phase B.

Lorsque vous jouez une carte Objectif, placez-la face visible devant vous dans votre zone d'objectifs personnels (sous votre plateau individuel). Effectuez l'action immédiate présente dans le coin supérieur gauche de la carte ou renoncez-y définitivement.

Les actions immédiates sur les cartes Objectifs sont :



Déplacez votre éleveur de 3 cases en ignorant les mains noires et vertes. Vous n'activez toutefois pas le lieu sur lequel vous arrivez. Ainsi, si vous déplacez votre éleveur avant la phase A, vous commencez votre déplacement normal de la phase A depuis cet endroit. Si vous déplacez votre éleveur après avoir activé un lieu en phase B, vous passez directement à la phase C après votre déplacement. Vous n'avez pas le droit d'atteindre Kansas City de cette manière.



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



Avancez votre locomotive de 2 ou 3 cases.



Gagnez 2\$.



Effectuez une action de soutien, simple ou double.

Action immédiate



Conditions

Chaque carte Objectif présente une série de conditions à remplir pour marquer des points de victoire supplémentaires en fin de partie. Vous devez remplir toutes les conditions pour marquer les points indiqués sur la carte, sinon vous perdez autant de points que la valeur négative indiquée. Seules les cartes Objectif de départ ne présentent pas de valeur négative.

Important : chaque élément de votre jeu ne peut servir à remplir qu'une seule condition sur une seule carte Objectif. Ainsi, si une ou plusieurs de vos cartes Objectif montrent plusieurs fois la même condition, vous devez pouvoir remplir autant de fois cette condition.

Les conditions présentes sur les cartes Objectif peuvent être :



• Avoir construit 1 bâtiment sur le plateau de jeu.



• Posséder 1 tuile Tipi verte en fin de partie.



• Posséder 1 tuile Tipi bleue en fin de partie.



• Posséder 1 tuile Danger de n'importe quel type.



• Avoir placé 1 disque sur une gare.



• Avoir 1 carte Bétail de valeur d'élevage 3 dans votre troupeau.



• Avoir 1 carte Bétail « West Highland » dans votre troupeau.



• Avoir 1 carte Bétail « Texas Longhorn » dans votre troupeau.



• Avoir placé 1 disque sur la ville de San Francisco.

Exemple : pour remplir toutes les conditions de ces cartes en fin de partie, Marie doit avoir :

- construit au moins 3 de ses bâtiments personnels,
- au moins 3 tuiles Danger devant elle,
- au moins 1 tuile Tipi bleue et
- placé au moins 2 disques à San Francisco.



Si elle remplit l'ensemble de ces conditions, elle marque 18 points de victoire. Mais si, par exemple, elle n'a placé qu'un seul disque à San Francisco, elle ne marquerait que 10 points de victoire (l'une de ces cartes Objectif San Francisco lui ferait perdre 3PV au lieu de lui en faire gagner 5).

Note : vous n'êtes pas obligé de jouer vos cartes Objectif. Vous pouvez les laisser, toutes ou partie d'entre elles, parmi vos cartes Bétail (en les défaussant par exemple grâce à l'icône). Vous vous privez ainsi du bénéfice de l'action immédiate mais vous pourrez, en fin de partie, choisir de décompter ou non chaque carte Objectif que vous n'avez pas jouée. Les cartes Objectif jouées, présentes dans votre zone d'objectifs personnels sont, elles, obligatoirement décomptées, vous n'avez pas le choix.

FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée lorsqu'un joueur place une tuile Travailleur sur la **dernière case du marché de l'emploi** lors de la phase 2 ou 3 de Kansas City, faisant ainsi passer le jeton Marché de l'emploi sur la **flèche rouge**. Le joueur qui déclenche la fin de partie récupère le jeton et le place devant lui. Si cela se produit lors de la phase 2, le joueur passe à la phase 3 mais ne peut pas choisir une autre tuile Travailleur (car il n'y a plus de place sur le marché de l'emploi). S'il n'y a que des travailleurs sur les emplacements "prévision" 3, il saute la phase 3. Le joueur effectue ensuite les phases 4 et 5 et remplit les emplacements "prévision" normalement. Il s'agissait de son dernier tour, sa partie est terminée.

Chaque **autre joueur** peut ensuite effectuer un **dernier tour** de jeu, lors duquel il déplace son éleveur et active un lieu comme d'habitude. Un joueur peut atteindre Kansas City lors de ce dernier tour, il réalise alors les 5 phases normalement. Il ne peut toutefois pas choisir de tuile Travailleur lors des phases 2 et 3 (il les saute s'il n'y a que des tuiles Travailleur disponibles). Il doit remplir les emplacements "prévision" en fin de tour comme d'habitude.

Une fois que le dernier joueur a joué son dernier tour, la partie s'arrête et les joueurs procèdent au décompte final.



DÉCOMPTE FINAL

Prenez le **bloc de scores** et décomptez les 11 catégories.

Pour chaque catégorie, marquez les points de victoire de chaque joueur comme ceci :

1   Chaque joueur marque 1 point de victoire par tranche complète de 5\$ en sa possession.

2  Chaque joueur ajoute les points de victoire inscrits sur les tuiles Bâtiment qu'il a placées sur le plateau de jeu. 

3  Chaque joueur marque les points de victoire qu'il a débloqués sur les villes. Les points de victoire négatifs sont évidemment soustraits (ce qui peut donner un total négatif). Voir page 9 pour plus de détail. 
Exemple : Marie a débloqué les 6 points de victoire de Sacramento et les 4 points de victoire entre Sacramento et San Diego. Elle n'a pas de disque à El Paso, elle n'a donc pas débloqué les 8 points de victoire associés.

4  Chaque joueur marque les points de victoire inscrits à côté de chaque gare sur laquelle il a placé un disque. 

5  Chaque joueur marque la somme des points de victoire inscrits sur les tuiles Danger qu'il a collectées. 

6  Chaque joueur marque la somme des points de victoire visibles sur toutes les cartes Bétail présentes dans son troupeau (cartes en main, pioche et défausse personnelles). 

7  Chaque joueur sort toutes les cartes Objectif encore présentes dans son troupeau. Il doit choisir pour chacune d'entre elles s'il la retire du jeu ou s'il l'ajoute à sa zone d'objectifs personnels, sans utiliser son action immédiate. Puis, pour chaque carte Objectif présente dans sa zone d'objectifs personnels, il marque les points de victoire positifs s'il remplit toutes les conditions de la carte et soustrait les points de victoire négatifs si ce n'est pas le cas (ce qui peut donner un total négatif). Voir page 9 pour plus de détail.

8  Chaque joueur marque les points de victoire que lui rapportent les tuiles Chef de gare en sa possession (ces bonus sont indépendants des conditions des cartes Objectifs). 

9  Chaque joueur gagne 4 points de victoire par travailleur placé dans les cinquième et sixième colonnes de son plateau individuel. 

10  Chaque joueur gagne 3 points de victoire s'il a enlevé son disque de cet emplacement. 

11  Le joueur qui possède le jeton Marché de l'emploi gagne 2 points de victoire.

Bonus des tuiles Chef de gare

 Gagnez 1 point de victoire pour chaque travailleur présent sur la zone Travailleurs de votre plateau individuel (en comptant ceux imprimés).

 Gagnez 3 points de victoire par paire de cartes Objectif présente dans votre zone d'objectifs personnels (qu'elles soient complétées ou non).

 Gagnez 3 points de victoire par paire de tuiles Danger en votre possession (quel que soit le type).

 Gagnez 3 points de victoire par paire d'une tuile Tipi verte et une tuile Tipi bleue en votre possession.

 Gagnez 3 points de victoire par paire de certificats (permanents ou temporaires) en votre possession.

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

Précisions et cas particuliers :

- L'argent n'est pas limité. Si la banque est vide, utilisez le substitut de votre choix pour compléter.
- Si la pioche de cartes Objectif est épuisée, il peut y avoir moins de 4 objectifs disponibles. S'il n'y a plus d'objectif disponible, vous ne pouvez plus en prendre.
- Vous pouvez consulter les cartes de votre défausse à tout moment, mais vous n'avez pas le droit de consulter votre pioche Bétail.
- Vous pouvez épurer votre troupeau en retirant définitivement certaines cartes du jeu grâce à une action de soutien. Vous pouvez réduire votre troupeau autant que vous le souhaitez. Toutefois, si n'avez plus assez de cartes pour compléter votre main jusqu'à sa limite, vous continuez de jouer avec moins de cartes (vous devriez éviter).
- Lorsque vous devez placer un disque sur une ville où vous livrez ou une gare que vous développez, certains cas particuliers peuvent apparaître : si vous devez placer un disque sur un emplacement à cadre blanc, mais que vous n'avez plus que des disques sur des emplacements à cadre noir, vous êtes quand même autorisé à placer un disque de votre plateau individuel. Si vous devez placer un disque mais que vous n'en avez plus aucun disponible ou que vous ne pouvez pas le payer, retirez un de vos disques présents sur une gare et placez ce disque sur le nouvel emplacement.
- Si vous remplacez le bâtiment sur lequel se trouve votre éleveur, vous ne pouvez pas l'activer immédiatement.
- Si vous retirez une tuile Danger ou Tipi sur laquelle se trouvent un ou plusieurs éleveurs, laissez-les sur la case vide. Ils commenceront leur prochain déplacement d'ici.

CRÉDITS

Auteur : Alexander Pfister - Illustrations et graphisme : Andreas Resch
Développement, livret de règles et mise en page : Viktor Kobilke
Révision du livret de règles : Neil Crowley
Copyright : © 2015 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Allemagne
Tous droits réservés. | www.eggertspiele.de
Traduction française : Bruno Larochette, Maël Brustlein et Thomas Million



Nous voudrions remercier tous les testeurs du jeu, en particulier Michael Gantner, Gerhard Heinzle, Wolfgang Lehner, Andreas Pelikan, Stefan Widerin, Matthias Nagy et la famille Molter.

Adaptation et distribution pour la France et la Belgique :



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 12-2016