



# GREAT WESTERN TRAIL

(EGGERTSPIELE)

DÉPLACEZ VOTRE ÉLEVEUR LE LONG DES ROUTES POUR AMENER VOTRE BÉTAIL JUSQU'À KANSAS CITY. CONSTRUISEZ DES BÂTIMENTS LE LONG DU PARCOURS, ACHETEZ DES VACHES POUR VENDRE LE PLUS BEAU CHEPTTEL ET L'ENVOYER PAR TRAIN VERS DES VILLES PRESTIGIEUSES. LOUEZ LES SERVICES DE TRAVAILLEURS POUR OPTIMISER VOTRE PLATEAU PERSONNEL ET DEVENIR LE MEILLEUR VENDEUR DE BÉTAIL DE L'OUEST.



## 1 / MISE EN PLACE



### Plateau :

- Mélangez les 5 tuiles Chef de gare et placez-en une au hasard face visible sur chaque emplacement Chef de gare.
- Placez aléatoirement les 7 tuiles Bâtiment neutre sur les emplacements forcés du parcours.
- Placez le jeton Marché de l'emploi sur le deuxième emplacement de la dernière colonne du Marché de l'emploi (à gauche du plateau).
- Triez les 94 tuiles en 3 piles selon leur numéro au dos. Déposez les 3 piles juste à côté de Kansas City (en haut à gauche du plateau).
- Piochez une par une les 7 premières tuiles de la pile 1 et placez-les sur les emplacements prévus sur le plateau :
  - 1 tuile Tipi est placée dans le Village Indien en commençant par la case libre de plus faible valeur (-3).
  - 1 tuile Danger est placée dans la zone Danger correspondante du plateau (Inondation, Sécheresse ou Éboulement) sur la case libre de plus faible valeur (1).
- Remplissez les 2 premières lignes du Marché de l'emploi (selon le nombre de joueur) avec les premières tuiles de la pile 2 (tuiles travailleurs). La dernière case est occupée par le jeton Marché de l'emploi.

les premières tuiles de la pile 2 (tuiles travailleurs). La dernière case est occupée par le jeton Marché de l'emploi.

- Remplissez les 6 emplacements prévision (au-dessus du Marché de l'emploi) en piochant les 2 premières tuiles de chaque pile et en les posant sous le numéro qui leur correspond.
- Formez une pioche avec les 36 cartes Bétail mélangées (en bas du plateau à gauche). Selon le nombre de joueurs, révélez un nombre de cartes défini pour former le Marché au bétail : 7 cartes pour 2 joueurs - 10 cartes/3 joueurs. - 13 cartes/4 joueurs. Ces dernières sont ensuite regroupées par couleur.
- Formez une pioche avec les 24 cartes Objectif mélangées (à droite du plateau) et révélez les 4 premières cartes.
- Formez une banque avec les pièces du jeu.

### Chaque joueur reçoit :

- Un plateau individuel à sa couleur. À 3/4 joueurs, chacun reçoit une tuile qui vient recouvrir l'emplacement de la zone A de son plateau.
- Les 10 tuiles Bâtiment personnel de sa couleur (face A pour débutant) qu'il range dans l'ordre autour de son plateau.
- 14 disques qui recouvrent les emplacements ronds colorés de son plateau individuel
- 1 locomotive. Placez-la sur le bâtiment rouge au début des rails en haut du plateau.
- 1 Marqueur de certificats. Placez-le sur la case 0 de la piste des certificats (à droite du plateau personnel).
- Les 14 cartes Bétail marquées d'une étoile de sa couleur. Mélangez les cartes et révélez les 4 premières pour former votre main de départ.
- Une carte objectif piochée au hasard parmi les 4 cartes Objectif de départ. Placez-la, face visible, sous votre plateau.
- 6\$ pour le 1er joueur. Chaque joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre reçoit 1\$ de plus que le précédent.

## 2 / TOUR DE JEU



À son tour, un joueur réalise les actions des zones A/B/C (dans l'ordre) de son plateau individuel.

### A) DÉPLACER SON ÉLEVEUR

- Vous pouvez déplacer votre éleveur sur les cases avec des tuiles selon le niveau de déplacement indiqué sur votre plateau individuel (phase A).
- Vous devez vous déplacer vers Kansas City.
- Plusieurs éleveurs peuvent partager la même case.
- 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 dont le montant est indiqué sur votre plateau (zone A). Si vous ne pouvez pas payer, donnez ce que vous pouvez et poursuivez votre chemin.
- Vous faites l'action de la tuile où s'arrête votre éleveur.

### B) EFFECTUER LA OU LES ACTIONS DU LIEU D'ARRIVÉE

#### BÂTIMENT NEUTRE/BÂTIMENT PERSONNEL :

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

#### - Effectuer l'/les action(s) du lieu :

- Vous pouvez effectuer toutes les actions, dans l'ordre de votre choix mais une seule fois chacune.
- Certaines actions, séparées d'une barre blanche, proposent 2 choix. Choisissez l'une de ces 2 actions.
- Certaines cases possèdent déjà des actions associées. Si vous posez une tuile sur ces cases, vous pourrez en plus des actions de la tuile, effectuer les actions associées à la case.

#### - Effectuer une action de soutien simple :

- Si vous n'utilisez aucune action du bâtiment, vous pouvez faire une action de soutien à la place.
- Les actions de soutien se trouvent à gauche du plateau individuel. Seules 2 sont disponibles en début de partie.

- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox.

Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à [contact@ludovox.fr](mailto:contact@ludovox.fr)



## 2 / TOUR DE JEU (SUITE)

### BÂTIMENT ADVERSE/TUILE DANGER/TUILE TIPI

- Vous pouvez **uniquement** effectuer une action de soutien simple.

### KANSAS CITY

Lorsque vous atteignez Kansas City, vous devez réaliser les 3 phases Kansas City dans l'ordre :

#### - Prévion 1/2/3 :

• Choisissez une des **2 tuiles** pour chaque niveau (1/2/3) et placez-la dans la zone correspondante : les personnages sur la ligne du marché de l'emploi où se trouve le **jeton Marché de l'emploi**, les autres tuiles sur les emplacements indiqués sur le plateau.

#### - Revenu :

• Révélez votre main et calculez la **valeur de votre troupeau**. Ne prenez en compte que les races de **vaches différentes** (pas de doublon).

• Additionnez la valeur de chaque race indiquée dans les angles de la carte.

• Rajoutez la valeur de vos **certificats temporaires** indiquée à droite de votre plateau de jeu. Reculez votre marqueur selon le nombre de certificat dépensé pour augmenter la valeur de votre troupeau.

• Rajoutez la valeur de vos **certificats permanents**, indiquée sur la partie supérieure de certaines **tuiles Chef de gare**.

• Prenez autant de **dollars** à la banque que la valeur définie de votre troupeau.

• **Défaussez** toutes vos cartes en main.



#### - Livraison :

• Vous pouvez livrer votre bétail dans certaines **villes** selon votre valeur totale d'élevage. Sous chaque ville le long de la voie ferrée est indiquée en rouge la **valeur minimale** acceptée par cette ville.

• Lorsque vous faites une **livraison**, posez un **jeton** de votre **plateau personnel** sur l'emplacement prévu. Attention certains disques de votre plateau recouvrent un emplacement avec un **cadre noir**. Ils ne peuvent être déplacés que sur des villes dont l'emplacement possède un cadre noir.

• **Enlever** un disque de votre plateau individuel, **débloque** une action de soutien utilisable plus tard.

• Vous ne pouvez pas livrer dans une ville où vous avez déjà fait une livraison sauf Kansas City et San Francisco.

• Certaines **villes** donnent des **PV** en fin de partie et/ou des **actions immédiates**, lorsque vous posez votre jeton sur leur emplacement.

• Certaines actions et PV (**flèches vertes**) se déclenchent uniquement si vous avez posé 1 jeton sur les deux villes adjacentes.

• Vous devez aussi payer une **taxe** selon la **position** de votre **locomotive** par rapport à la ville de livraison. Payez **1\$** pour chaque **croix rouge** qui se trouve entre votre locomotive et la ville.

• Remplacez votre éleveur au début du parcours.

• Remplissez les **3 emplacements Prévion vides** avec des tuiles de la Réserve de Kansas City en respectant les numéros.

### C) COMPLÉTER SA MAIN

- Chaque fois que vous dépensez des cartes lors de votre **parcours**, vous devez compléter votre main selon votre **maximum autorisé** sur votre plateau individuel (phase C).

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

### LES ACTIONS :

Les conditions pour réaliser une action sont associées à la couleur rouge (chiffres ou flèches). Les récompenses sont associées aux couleurs vertes et blanches.

#### RECRECITER UN TRAVAILLEUR



- Choisissez un travailleur disponible sur le marché de l'emploi (**sauf rangée avec jeton**) et payez le **coût** indiqué au bout de la ligne.

- Rangez votre travailleur dans la **rangée correspondante** de votre plateau personnel (cow-boy/artisan/ingénieur), en commençant par la seconde case. Certaines cases donnent droit à une **action immédiate** lorsqu'elles sont recouvertes.

- En fin de partie, chaque travailleur placé sur la cinquième ou la sixième colonne de sa rangée rapporte 4 points de victoire.

#### CONSTRUIRE UN BÂTIMENT



- Dans le coin gauche des bâtiments est indiqué le **nombre d'artisans** qu'il faut posséder (plateau individuel) pour pouvoir construire le bâtiment.

- Vous devez payer aussi **2\$** par artisan utilisé.

- Vous pouvez ensuite déposer votre bâtiment sur une **case vide** du plateau.

- Vous pouvez poser votre bâtiment sur **un autre de vos bâtiments** de valeur inférieure (déjà posé). Le nombre d'artisan que vous devez posséder correspond à la différence de main-d'œuvre demandée pour chaque tuile bâtiment. Payez 2\$ pour chaque artisans.

#### PRENDRE UNE CARTE OBJECTIF



- Vous pouvez soit prendre l'un des objectifs disponibles, soit prendre la première carte de la pioche Objectif.

- Les cartes Objectif que vous récupérez lors de la partie sont placées dans votre **défausse**.

- Une fois en main, vos cartes objectif peuvent être jouées pour récupérer l'**action immédiate** indiquée dans le coin supérieur gauche. La carte est alors placée **devant vous** et sera **obligatoirement** décomptée en fin de partie. Si vous ne remplissez pas les conditions de la carte objectif vous perdez des points.

- Vous pouvez décider de garder les cartes Objectif **dans votre deck** sans profiter des actions immédiates. Vous pourrez alors choisir en **fin de partie** si vous les décomptez ou non.

- Chaque élément de votre jeu ne peut servir à remplir qu'une seule condition sur une seule carte Objectif.

#### AVANCER VOTRE LOCOMOTIVE



- Vous pouvez déplacer votre locomotive d'autant de cases que vous avez d'**ingénieurs** sur votre plateau individuel. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser la totalité de vos déplacements. Il n'est **pas permis** de s'arrêter sur une gare **puis** de continuer son trajet.

- Une seule locomotive par case. Lors de votre déplacement, ignorez totalement les **cases occupées** par des locomotives adverses.



## 2 / TOUR DE JEU (SUITE)

### DÉVELOPPER UNE GARE



- Pour développer une gare, payez le **coût** décrit sur sa droite puis placez l'un de vos **disques** sur l'emplacement prévu.
- Vous pouvez récupérer la **tuile Chef de gare** si elle est toujours disponible. Dans ce cas, remplacez-la par un de vos **jetons Travailleur**. Si le jeton Travailleur recouvrait une action immédiate, cette dernière est de nouveau disponible.
- La **moitié supérieure** présente soit une **action immédiate** soit un **certificat permanent**. La **moitié inférieure** présente un bonus de **points de victoire** pour la fin de la partie.

### COMMERCE AVEC LES INDIENS

- Prenez n'importe quel tipi encore disponible et selon son emplacement **payez ou recevez** de l'argent.

### EFFECTUER UNE ACTION DE SOUTIEN



Chaque action comprend 2 disques. Si les **2 disques** sont retirés, il est possible de faire l'**action 2 fois** :

- 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).

### ACHETER DU BÉTAIL AU MARCHÉ



- Vous pouvez acheter de nouvelles cartes Bétail que vous poserez face visible sur votre **défausse**.
- Les cartes Bétail que vous pouvez acheter dépendent du nombre de **cow-boys** présents sur votre plateau personnel, comme indiqué sur la frise au-dessus du Marché au bétail.

### RETIRER UN DANGER



- Récupérez une tuile Danger encore **disponible** sur le plateau. Certaines tuiles demandent un **coût** pour être récupérées. Si vous ne pouvez pas vous acquitter de ce coût, vous ne récupérez pas de tuile.
- Chaque tuile Danger rapporte des **points de victoire** en fin de partie.

## 3 / 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 (phase 2 ou 3 de Kansas City), faisant ainsi passer le jeton Marché de l'emploi sur la flèche rouge.
- Le joueur actif termine son tour et tous les autres joueurs peuvent ensuite effectuer un dernier tour.

- Chaque joueur reçoit des points de victoires pour les conditions suivantes :

- 1 P.v par tranche de 5\$ en sa possession.
- Les P.v indiqués sur les bâtiments à sa couleur posés sur le plateau.
- Les P.v qu'il a débloqués sur et entre les villes. Points négatifs possibles.
- Les P.v inscrits sur les tuiles Danger collectées.
- Les P.v visibles sur toutes les cartes Bétail présentes dans son troupeau.
- Les P.v des cartes Objectif devant lui. Il choisit ensuite parmi les cartes Objectif de sa main, celles qu'il garde (comptez les P.V) et celles qu'il défausse.
- Les P.v des tuiles chef de gare en sa possession.
- Les P.v des 5ème et 6ème colonnes de son plateau personnel s'il possède des travailleurs dessus.
- 3 P.v au-dessus de l'emplacement du 2ème disque (enlevé) dans la zone A.
- Le joueur qui possède le jeton Marché de l'emploi gagne 2 P.v supplémentaires.