

Alexander Pfister & Johannes Krenner

GREAT WESTERN TRAIL

EL PASO



Votre bétail vaut de l'or !

El Paso, fin du XIX^e siècle : la Ville du Soleil, désormais reliée au réseau de chemin de fer et desservie par cinq compagnies ferroviaires, est devenue un pôle majeur du commerce du bétail. Les éleveurs texans et mexicains des régions environnantes y conduisent leurs bêtes, qui sont ensuite envoyées aux quatre coins des États-Unis.

Incarnez des éleveurs qui doivent livrer leurs meilleures têtes à El Paso afin de gagner de l'argent et des points de victoire. Engagez des cowboys, des bâtisseurs et des ingénieurs pour atteindre plus rapidement vos objectifs !

MATÉRIEL

1 plateau de jeu (tapis de jeu)



4 plateaux Joueur

1 par joueur



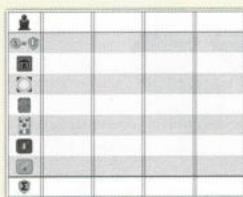
1 plateau Bétail



1 plateau Bâtiment



1 bloc de score



20 tuiles Objectif



verso de toutes les tuiles Objectif

20 tuiles Bonus



verso de toutes les tuiles Bonus

4 éleveurs

1 par joueur



8 marqueurs Propriété

2 par joueur



4 marqueurs Certificat

1 par joueur



28 disques

7 par joueur



55 pièces

30 pièces d'or de 1\$



25 pièces de bronze de 5\$



16 jetons Échange



11 cartes Solo

pour le mode Solo



BUT DU JEU

À votre tour, vous déplacez votre éleveur le long d'un parcours circulaire qui revient toujours à El Paso. Tout au long de votre périple, vous effectuez différentes actions qui vous rapportent des points de victoire, comme placer des tuiles Bâtiment commun, acheter du bétail au marché ou encore engager des ouvriers.

Chaque fois que votre éleveur atteint El Paso, vous devez livrer votre bétail à un comptoir commercial. Ensuite, votre éleveur reprend son parcours à partir d'El Paso.

À la fin de la partie, comptez les points de victoire  que vous avez obtenus. Le joueur en totalisant le plus remporte la partie.

91 cartes Bétail

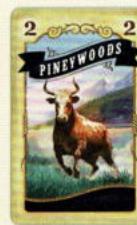
40 cartes Bétail de départ

10 par joueur :

4 Criollo



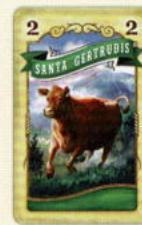
2 Pineywoods



2 Galloway



2 Santa Gertrudis



48 cartes Ouvrier

12 cowboys



12 ingénieurs



32 cartes Bétail du marché

8 Black Angus



10 Corriente



8 Shorthorn



6 Hereford



12 bâtisseurs



12 ouvriers joker



19 cartes Bétail Simmental



6 tuiles Bâtiment neutre



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

1 tuile El Paso



12 tuiles Bâtiment commun



Face a

Chaque tuile Bâtiment commun est marquée d'une lettre minuscule (a ou b), selon la face visible. Utilisez autant de faces b que vous le souhaitez quand vous maîtrisez le jeu.

Face b



MISE EN PLACE DU JEU



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

2. Prenez la **tuile El Paso** et placez-la sur la **case El Paso** du plateau de jeu. Ensuite, placez les **6 tuiles Bâtiment neutre** sur les **6 cases Bâtiment neutre** du plateau de jeu :

- Lors de votre première partie, placez chaque tuile sur la case identifiée par la même lettre (B à G).
- Lors des parties suivantes, mélangez les tuiles et placez-les au hasard sur ces cases.

3. Posez toutes les cartes **Train** (*1 locomotive et 3 wagons*) sur leur recto et placez-les sous le plateau de jeu, dans l'ordre croissant du nombre d'ingénieurs requis (1 à 4).

Lorsque vous serez familiarisés avec le jeu, vous pourrez retourner certaines cartes Train (*voire toutes*) sur leur verso, où figure l'icône ★.



4. Mélangez les 20 tuiles Objectif et les 20 tuiles Bonus face cachée puis formez des piles séparées près du train. Il s'agit de la **réserve du train**.



5. Piochez 3 tuiles de chaque pile de la **réserve du train** et placez-les face visible à côté de leur pile respective.

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

7. Placez le **plateau Bétail** près du plateau de jeu. Ensuite, prenez les **32 cartes Bétail du marché**, triez-les par race (*couleur*) et placez-les face visible autour du plateau Bétail, à côté des cases correspondantes.

8. Placez le **plateau Bâtiment** près du plateau de jeu. Ensuite, tournez toutes les **tuiles Bâtiment commun** sur leur face a. Triez-les en fonction de leur coût en ouvriers (*indiqué dans le coin supérieur gauche*), et placez les piles ainsi formées autour du plateau Bâtiment, à côté des cases correspondantes.

Lorsque vous serez familiarisés avec le jeu, vous pourrez retourner autant de piles que vous le souhaitez sur la face b.

9. Prenez les **48 cartes Ouvrier**, triez-les par type et placez les piles ainsi formées face visible près du plateau de jeu. Ces quatre piles constituent la **réserve d'ouvriers**.

10. Placez un certain nombre de **cartes Bétail Simmental** face visible sur la case correspondante du plateau de jeu :

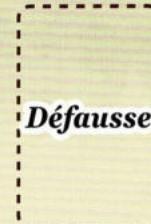
- **à 2 joueurs** : placez 9 cartes
- **à 3 joueurs** : placez 14 cartes
- **à 4 joueurs** : placez 19 cartes

Remettez toutes les cartes Bétail Simmental inutilisées dans la boîte.

MISE EN PLACE DES JOUEURS



Éleveur



Défausse

Section d'actions auxiliaires



Piste de certificats



Zone des ouvriers

11. Prenez un **plateau Joueur** et placez-le devant vous.

Prenez 4 cartes Ouvrier : **1 de chacun des trois types** et **1 carte Ouvrier joker** ; placez-les sous votre plateau Joueur, dans votre *zone des ouvriers*.

Choisissez une couleur. Prenez ensuite le matériel de votre couleur et disposez-le de la façon suivante :

 **7 disques**, sur chaque emplacement rond indiqué de votre plateau Joueur (*seuls 2 emplacements portant une icône d'engrenage, à gauche du plateau, restent vides*).

 **2 marqueurs Propriété**, à côté de votre plateau Joueur.

 **1 marqueur Certificat**, sur la case « 0 » de la piste de certificats de votre plateau Joueur

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

12. Prenez ensuite **10 cartes Bétail de départ** : 4 Criollo grises, 2 Pineywoods noires, 2 Galloway blanches et 2 Santa Gertrudis vertes.

Ces 10 cartes constituent votre *troupeau*.

Mélangez votre troupeau et placez-le face cachée pour constituer votre *pioche Bétail*, à gauche de votre plateau Joueur. Ensuite, piochez 4 cartes de ce paquet pour former votre main.

13. Désignez un premier joueur : il choisit une des tuiles Objectif face visible, et la remplace immédiatement par la tuile suivante de la pile de tuiles Objectif. Les autres joueurs procèdent ensuite de même, dans le sens horaire.



14. Enfin, chaque joueur reçoit son **capital de départ** de la banque :

- 1^{er} joueur : 4\$ et 1 jeton Échange
- 2^e joueur : 5\$ et 1 jeton Échange
- 3^e joueur : 4\$ et 2 jetons Échange
- 4^e joueur : 5\$ et 2 jetons Échange

Vous êtes maintenant prêts à commencer la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En commençant par le premier joueur, les joueurs effectuent leur tour, l'un après l'autre dans le sens horaire.

À votre tour, effectuez les phases suivantes dans l'ordre :

PHASE DÉPLACEMENT

PHASE ACTION

PHASE PIOCHE

À tout moment de votre tour, vous pouvez utiliser un jeton Échange (voir page 8) ou défausser l'un de vos ouvriers pour recevoir son bonus Ouvrier (voir page 9).

PHASE DÉPLACEMENT

Déplacez votre éleveur vers un autre lieu sur le parcours

Lors de votre premier tour uniquement : Placez votre éleveur sur **n'importe quel** lieu neutre, **sauf El Paso**, et passez immédiatement à la phase Action. Plusieurs joueurs peuvent se placer sur la même tuile.

Qu'est-ce qu'un lieu ?

La tuile **El Paso**, comme toutes les **tuiles Bâtiment** placées sur une case du parcours, est considérée comme un lieu.

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

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

- La distance que peut parcourir votre éleveur se mesure en **étapes**. **Chaque lieu** que vous atteignez compte comme **1 étape** (*les cases vides du parcours ne comptent pas*).

Exemple : L'éleveur de **Marie** se déplace de 2 étapes, et passe par le bâtiment du joueur rouge.



- Vous devez toujours faire avancer votre éleveur **dans le sens horaire** sur le parcours. Lorsque le parcours bifurque, poursuivez votre itinéraire par le chemin de votre choix.
- Vous devez vous déplacer **d'au moins 1 étape** avec votre éleveur sans dépasser la **limite de déplacement** actuelle indiquée sur votre plateau Joueur. La limite de départ est de 3, mais elle peut être augmentée à 4 de manière permanente ; en dépensant des cowboys, vous pouvez l'augmenter temporairement (voir page 9).
- Vous ne pouvez pas dépasser El Paso.** Ainsi, lorsque votre éleveur atteint El Paso, il doit y terminer son déplacement et effectuer **toutes** les actions figurant sur la *tuile El Paso*.
- Les éleveurs des autres joueurs n'interfèrent jamais avec votre propre éleveur. Plusieurs éleveurs peuvent se trouver sur le même lieu.



Dans cet exemple, la limite de déplacement est égale à 4.

PHASE ACTION

Effectuez la ou les actions du lieu atteint

Utilisez le lieu où votre éleveur s'est arrêté. Ce lieu peut être :

1) Un bâtiment neutre ou un bâtiment commun vous appartenant

Sur un bâtiment neutre ou un bâtiment vous appartenant (*une tuile Bâtiment commun comportant un de vos marqueurs Propriété*), effectuez les **actions indiquées sur la tuile**

OU

effectuez **une action auxiliaire** (voir page 11).



2) Un bâtiment commun appartenant à un adversaire

Sur un bâtiment commun comportant un marqueur Propriété adverse, vous n'avez qu'une seule option : effectuer **une action auxiliaire** (voir page 11).



Exemple :

*Si l'éleveur de **Marie** termine son déplacement sur l'une de ces tuiles, elle ne peut effectuer qu'une action auxiliaire.*



3) El Paso

Lorsque votre éleveur atteint El Paso, il **doit** y terminer son déplacement et effectuer **toutes** les actions indiquées (voir page 12 pour des explications détaillées).

PHASE PIOCHE

Piochez jusqu'à votre limite

Chaque joueur commence la partie avec une *limite de main* de 4 cartes et peut l'augmenter jusqu'à 5. Si, à la fin de votre tour, vous avez moins de cartes en main que votre limite, complétez votre main en piochant les cartes manquantes dans votre pioche Bétail. Si votre pioche est vide lorsque vous devez piocher une carte, mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche Bétail.

Important : Lorsque vous piochez une carte Ouvrier dans votre pioche Bétail, placez-la **immédiatement** dans votre zone des ouvriers, sous votre plateau Joueur. Vous n'ajoutez **jamais** de carte Ouvrier à votre main ! Ensuite, continuez à piocher des cartes, sans compter les ouvriers piochés dans votre limite de main.

Exemple : *Marie a une limite de main de 4 cartes. Pendant la phase Action, elle a dépensé 2 cartes de sa main. Elle doit maintenant piocher 2 cartes pour compléter sa main à 4. Sa pioche Bétail ne contenant plus que 2 cartes, elle les prend. Même si sa pioche est vide, elle ne mélange pas encore sa défausse : elle le fera dès qu'elle devra piocher une nouvelle carte.*

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

ACTIONS

! Les tuiles Bâtiment comportent, sous leur illustration, plusieurs actions séparées par une barre verticale. Toutes les actions sont expliquées sur cette page et les suivantes.

- Vous ne pouvez effectuer **chaque** action de la tuile qu'**une seule fois**, dans **n'importe quel ordre**.
- Vous pouvez décider de ne pas effectuer certaines des actions figurant sur les tuiles, ou de n'en effectuer aucune (*sauf El Paso, voir page 12*).
- Si une action présente un coût (*indiqué par une icône de pièce ornée d'un chiffre rouge*), vous devez payer ce coût pour effectuer l'action.



Défausser du bétail contre de l'argent

Si vous avez la carte indiquée en main, vous pouvez la placer, face visible, dans votre défausse. Dans ce cas, vous recevez la somme indiquée. Si vous ne défaussez pas de carte, vous ne recevez pas d'argent.

Même si vous avez en main plusieurs cartes du type indiqué, vous ne pouvez effectuer cette action qu'une seule fois.

Les cartes à défausser sont représentées par leur couleur et leur valeur d'élevage (le chiffre figurant dans leurs coins supérieurs) ; un astérisque signifie n'importe quelle carte Bétail.

Cas particuliers :



Défaussez n'importe quelle carte Bétail d'une valeur d'élevage égale à 2 pour recevoir 5\$.



Défaussez n'importe quelle carte Bétail pour recevoir une somme d'argent égale au double de sa valeur d'élevage.



Recevoir de l'argent

Prenez la somme indiquée en \$ **dans la banque**.



Recevoir des certificats

Déplacez votre marqueur Certificat vers le bas sur votre **piste de certificats**, d'une case par icône de certificat (*ou moins*). Vous ne pouvez pas aller au-delà de la case 4.



Exemple : Déplacez votre marqueur Certificat de 3 cases au maximum.



Recevoir un jeton Échange

Recevez **un** jeton Échange de la banque et placez-le devant vous.

Vous pouvez utiliser les jetons Échange à tout moment durant votre tour.

Pour utiliser un jeton Échange, remettez-le à la banque. Ensuite, piochez 1 carte de votre pioche Bétail, et défaussez immédiatement 1 carte de votre main.

Vous ne pouvez pas utiliser plusieurs jetons Échange pour piocher plusieurs cartes en même temps.



Payez 1\$ pour recevoir un jeton Échange. Si vous ne payez pas ce coût, vous n'obtenez pas de jeton.



Engager un ouvrier

Choisissez **une** carte Ouvrier de la réserve d'ouvriers. Payez le coût, le cas échéant, et placez **immédiatement** cet ouvrier **dans votre zone des ouvriers**, sous votre plateau Joueur.

Important : Engager un ouvrier joker coûte **toujours** 4\$ supplémentaires !



Engagez un ouvrier spécifique pour 0\$ ou un ouvrier joker pour 4\$.



Engagez un ouvrier spécifique pour 5\$ ou un ouvrier joker pour 9\$.



Engagez un ouvrier pour 5\$ ou **deux** ouvriers **différents** pour 13\$ au total. Si l'un des deux est un ouvrier joker, payez 4\$ supplémentaires.

Exemple : **Marie** dispose de 15\$ lorsqu'elle utilise le bâtiment neutre B.



Elle commence par engager un ouvrier joker, qui lui coûte 9\$ (5\$ + 4\$). Elle place ensuite l'ouvrier joker dans sa zone des ouvriers (1).



Malheureusement, il lui manque 2\$ pour engager un autre ouvrier et elle n'a pas de carte Bétail blanche en main (3). Elle défausse donc immédiatement l'ouvrier joker qu'elle vient d'engager pour recevoir 2\$ (grâce au bonus Ouvrier, voir l'encadré ci-dessous). Elle a maintenant assez d'argent pour engager un deuxième ouvrier (2). Même si elle disposait de plus d'argent, elle ne pourrait pas engager de deuxième ouvrier joker ce tour-ci.



Bonus Ouvrier

Vous pouvez défausser des ouvriers de votre zone des ouvriers (*pendant votre tour*) pour recevoir leur bonus Ouvrier.



Ouvrier joker :

Recevez 2\$.
(Ne permet pas de dupliquer le bonus Ouvrier d'un autre ouvrier.)



Bâtsisseur :

Payez 2\$ pour déplacer votre marqueur Certificat d'une case vers le bas.



Ingénieur :

Recevez 1\$.



Cowboy : Lorsque vous déplacez votre éleveur, vous pouvez parcourir 1 étape supplémentaire par cowboy défausonné.

Ce bonus augmente temporairement votre limite de déplacement, pendant la phase Déplacement ou lors d'une action qui vous permet de déplacer votre éleveur.

Vous ne pouvez pas utiliser de cowboys pour gagner une action supplémentaire ; vous ne pouvez utiliser que le bâtiment sur lequel votre éleveur termine son déplacement.

Vous ne pouvez pas utiliser de cowboys pour dépasser El Paso.



Acheter du bétail au marché

Choisissez **une** carte Bétail parmi celles du Marché au bétail : regardez sur le plateau Bétail le nombre de **cowboys** requis, défaussez ces cowboys (*et/ou des ouvriers jokers*) de votre zone des ouvriers et payez le coût correspondant (*2\$ par ouvrier*). Ensuite, placez la carte Bétail dans votre défausse.

Vous ne pouvez acheter qu'une seule carte Bétail par action.



Exemple : *Marie* défausse trois cowboys et paie 6\$. Elle obtient alors une carte Bétail Shorthorn.



Utiliser le Train

Choisissez **une** carte Train : défaussez le nombre requis d'ingénieurs (*et/ou d'ouvriers jokers*) de votre zone des ouvriers et payez le coût correspondant (*2\$ par ouvrier*). Ensuite, effectuez les actions de cette carte dans n'importe quel ordre.

Vous ne pouvez utiliser qu'une seule carte Train par action.



Exemple : *Marie*

défausse trois ingénieurs et un ouvrier joker, puis elle paie 8\$. Elle reçoit ensuite 3 certificats et une tuile de son choix de la réserve du train. Enfin, elle peut déplacer son éleveur de 2 étapes.



Recevoir une tuile Objectif ou Bonus

Choisissez une tuile du type indiqué dans la réserve du train et remplacez-la par la première de la pile correspondante. Vous pouvez choisir de prendre une tuile face cachée de la pile désignée à la place.



Prenez n'importe quelle tuile face visible de la réserve du train ou piochez-la sur une pile.



Payez 2\$ pour recevoir une tuile Bonus. Si vous ne payez pas ce coût, vous ne recevez pas de tuile.



Placer un bâtiment

Choisissez **un** bâtiment commun dans la zone d'offre de bâtiments : regardez sur le plateau Bâtiment le nombre de **bâtisseurs** requis, défaussez ces bâtisseurs (*et/ou des ouvriers jokers*) de votre zone des ouvriers et payez le coût correspondant (*2\$ par ouvrier*). Placez ensuite le bâtiment sur une **case Bâtiment vide** et payez le coût indiqué sur cette case, le cas échéant. Placez également l'un de vos marqueurs Propriété inutilisés sur la tuile. Vous ne pouvez pas retourner le bâtiment sur son autre face.



Sinon, vous pouvez effectuer cette action pour remplacer l'un de vos bâtiments (*comportant un de vos* marqueurs Propriété) par une tuile Bâtiment commun de la zone d'offre nécessitant **plus de bâtisseurs** que la tuile remplacée. Dans ce cas, vous devez défausser un nombre de bâtisseurs égal à la **différence** de bâtisseurs entre les 2 tuiles Bâtiment et payer la différence en \$. Ensuite, posez la nouvelle tuile Bâtiment commun à la place de l'ancienne et **remettez** cette dernière dans la pile correspondante de la zone d'offre.

Vous ne pouvez placer (*ou remplacer*) qu'une seule tuile Bâtiment par action.



Exemples : Pour placer cette tuile sur le parcours, *Marie* doit défausser 2 bâtisseurs de sa zone des ouvriers et payer 4\$.



Pour remplacer ce bâtiment par celui indiqué, elle doit défausser 4 bâtisseurs de sa zone des ouvriers et payer 8\$.

Note : Lorsque vous défaussez des ouvriers pour acheter du bétail, utiliser le train ou construire un bâtiment, vous ne pouvez pas utiliser leur bonus Ouvrier : le fait de les défausser fait partie du coût de l'action. (Vous pouvez, en revanche, défausser des ouvriers supplémentaires pour utiliser leur bonus Ouvrier.)



Effectuer une action auxiliaire

Choisissez l'**une** de vos actions auxiliaires disponibles et effectuez-la.



La section des actions auxiliaires de votre plateau Joueur (à gauche) présente 4 actions auxiliaires différentes.

La première et la troisième sont disponibles dès le début de la partie et peuvent être **améliorées** en retirant le disque de la case associée. Les autres actions auxiliaires ne peuvent pas être utilisées tant que le disque n'est pas retiré de la case.

(Pour savoir comment retirer les disques, consultez la section *El Paso*, à la page 12.)



Vous pouvez effectuer deux actions auxiliaires **différentes**.



Une fois débloquée, cette action auxiliaire fournit 3\$ (au lieu d'1).



Une fois débloquée, cette action auxiliaire fournit 2 actions d'échange (au lieu d'1), que vous devez effectuer l'une après l'autre. Lorsque vous utilisez cette action auxiliaire, vous pouvez toujours choisir de n'effectuer qu'une seule action d'échange.



Avancer votre éleveur sur le parcours

Déplacez votre éleveur (à nouveau) vers un autre lieu du parcours. Vous devez parcourir au moins 1 étape et au plus un nombre d'étapes égal au nombre indiqué par l'icône. Vous pouvez utiliser des cowboys pour augmenter ce nombre d'étapes.

Ensuite, effectuez les actions du lieu sur lequel votre éleveur termine son déplacement.

Note : Vous **ne pouvez pas** compléter votre main avant de déplacer votre éleveur grâce à cette action.



Recevoir du Bétail

Prenez la carte Bétail indiquée parmi celles du Marché au bétail et placez-la dans votre défausse. Vous n'avez pas besoin de défausser de cowboys ni de payer de coût.



Payez 2\$ pour obtenir une carte Bétail Shorthorn. Vous n'avez pas besoin de défausser de cowboys ; si vous ne payez pas ce coût, vous n'obtenez pas la carte.



Se débarrasser de bétail

Si vous avez en main la carte Bétail indiquée, vous pouvez la retirer de la partie (en la remettant dans la boîte de jeu).



Vous pouvez retirer de la partie une carte Bétail de n'importe quel type se trouvant dans votre main.



El Paso

Vous ne pouvez pas dépasser El Paso ; votre éleveur **doit** s'y arrêter et vous devez effectuer les 3 actions indiquées sur la tuile El Paso, l'une après l'autre :



Recevez 5\$ de la banque.



Prenez une carte Bétail Simmental (à moins que la pile ne soit vide) et placez-la face visible dans votre défausse.



Livraison : Révélez l'**intégralité** de votre main aux autres joueurs et déterminez sa **valeur d'élevage totale** en additionnant les valeurs d'élevage de chaque **type de bétail différent** que vous avez en main. Cela signifie que chaque type n'est compté qu'une seule fois, quel que soit le nombre de cartes de ce type que vous possédez.

Exemple : *Marie* a 4 cartes en main, de 3 types différents :

- Santa Gertrudis (valeur d'élevage : 2)
- Corriente (valeur d'élevage : 3)
- Black Angus (valeur d'élevage : 3)

La valeur d'élevage totale est donc de 8.



Cette tuile Bonus vous permet d'ajouter exactement **une** carte Bétail en double au total. Dans l'exemple ci-dessus, la valeur d'élevage totale passerait à 10.



Augmentez votre valeur d'élevage totale d'un pour chaque certificat **permanent** que vous possédez, qu'il soit débloqué sur votre plateau Joueur ou indiqué sur une tuile Bonus.



Vous pouvez dépenser des certificats de votre piste de certificats pour augmenter encore davantage le total (*que vous possédez des certificats permanents ou non*). Dans ce cas, déplacez votre marqueur Certificat vers le haut en conséquence. Les certificats que vous n'utilisez pas maintenant sont conservés pour vos tours suivant.

Exemple (suite) :

Marie possède une tuile Bonus lui octroyant un certificat permanent, ce qui porte son total à 9.



Sur sa piste de certificats, elle possède également 3 certificats qu'elle peut dépenser. Elle décide de les dépenser tous les 3 pour augmenter sa valeur d'élevage totale à 12.



Ensuite, placez un disque de votre plateau Joueur sur un comptoir commercial du plateau de jeu comme suit. Chaque case Comptoir commercial comporte une **valeur d'élevage minimale**. (Si des disques d'autres joueurs sont déjà placés sur cette case, placez simplement le vôtre par-dessus).



Choisissez un comptoir commercial dont la valeur minimale est **inférieure** ou **égale** à votre **valeur d'élevage totale**. Vous **ne pouvez pas** choisir un comptoir commercial sur lequel se trouve déjà l'un de vos disques ; les seules exceptions sont les cases 0, 12 et 16.





Les disques de votre plateau Joueur se trouvant sur des cases dont les angles sont noirs ne peuvent être placés que sur des comptoirs commerciaux dont les angles sont également noirs, c'est-à-dire ceux dont la valeur d'élevage est supérieure ou égale à 10.



Certains de vos disques comportent un coût, indiqué sur le côté : si le chiffre est positif, recevez ce nombre de \$ de la banque ; s'il est négatif, vous devez payer ce montant à la banque. Si vous ne pouvez pas payer ce montant, vous devez choisir un autre disque.

En retirant un disque de votre plateau Joueur, vous débloquez une capacité ou améliorez une action auxiliaire.



Vous commencez la partie avec 0 certificat permanent. Retirer le disque de cette case vous permet de recevoir 1 certificat permanent et 1\$.



Cette case augmente d'une carte votre **limite de main** et vous devez payer 4\$.



Cette case augmente d'une étape votre **limite de déplacement** et vous recevez 2\$.

Si vous êtes censé placer un disque mais qu'il ne vous en reste plus, vous n'en placez pas.

Placer un disque sur une case Comptoir commercial peut déclencher une action immédiate comme recevoir 2\$, recevoir une tuile Objectif ou engager un ouvrier. Chaque disque placé sur une case d'une valeur d'élevage de 10 ou plus rapporte également des points de victoire à la fin de la partie.

Enfin, placez **toutes** les cartes de votre main dans votre défausse (*et passez à la phase Pioche*).

Exemple (suite) :

Avec sa valeur d'élevage totale de 12, **Marie** peut placer un disque sur les cases 0, 5, 10 ou 12, mais pas sur les cases 7 et 9, car elle y a déjà placé un disque. Elle décide de placer son disque sur la case 12.



Clarifications et cas particuliers :

- L'argent et les jetons Échange sont considérés comme **illimités**. Si la banque est épuisée, utilisez d'autres éléments de votre choix comme substituts.
- Si les ouvriers, le bétail, les bâtiments, les tuiles Objectif ou les tuiles Bonus sont épuisés, leurs emplacements respectifs restent vides.
- Vous pouvez consulter les cartes de votre **défausse** à tout moment. Vous **ne pouvez pas** consulter les cartes de votre **pioche Bétail**.
- Vous pouvez vérifier combien il **reste** de cartes Bétail Simmental, de cartes Ouvrier ou de bâtiments dans les réserves et pioches respectives.



Rendez-vous en ligne pour consulter notre Annexe virtuelle détaillant les effets de jeu

FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie est déclenchée lorsque vous prenez la **dernière carte Bétail Simmental** du plateau de jeu (*vidant ainsi la pile Simmental*). Lorsque cela se produit, la partie continue jusqu'à ce que le **prochain joueur** atteigne *El Paso*. Au lieu de prendre une carte Bétail Simmental, il place son éleveur sur la case Simmental vide. Une fois que ce joueur a effectué les actions d'*El Paso*, la partie se termine pour lui.

Ensuite, **chaque autre joueur effectue un dernier tour**. Les joueurs qui atteignent *El Paso* pendant leur dernier tour ne prennent pas de carte Bétail Simmental et ne placent pas leur éleveur sur la case Simmental. Ensuite, la partie se termine et les joueurs procèdent au décompte final.

Décompte final

Prenez le **bloc de score** et comptez vos points de victoire pour chacune des 7 catégories suivantes :

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

2  Marquez les points de victoire indiqués sur chacune des tuiles Bâtiment que vous possédez. 

3  Marquez la somme des points de victoire que vous avez débloqués en plaçant vos disques sur les cases Comptoir commercial encadrées de noir (*voir page 13 pour plus de détails*). 

Triez toutes vos cartes (*votre pioche Bétail, votre main, votre défausse et votre zone des ouvriers*) en séparant vos cartes Ouvrier, vos cartes Bétail et vos cartes de départ.

4  Marquez la somme des points de victoire de vos ouvriers. 

5  Marquez la somme des points de victoire de vos cartes Bétail ; si votre éleveur se trouve sur la case Simmental, ajoutez 2 points de victoire à ce total (*comme indiqué sur la case pour rappel*). 

6  Marquez la somme des points de victoire indiqués sur chaque tuile Bonus que vous possédez.

7  Vérifiez si les conditions de vos tuiles Objectif sont remplies. Chaque élément de jeu ne peut contribuer qu'à un seul objectif : si deux objectifs nécessitent d'utiliser le même élément, le joueur doit posséder cet élément en double pour accomplir les deux objectifs. Faites la somme des points de victoire de tous vos objectifs accomplis. (*Les objectifs partiellement accomplis ne rapportent rien.*)



Le joueur ne possédant qu'1 seule carte Corriente, il ne peut remplir qu'un seul de ces deux objectifs.

Le joueur qui totalise le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur à qui il reste le plus d'argent (*après la conversion*) gagne. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

VARIANTE : MODE SOLO

MISE EN PLACE

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

- Choisissez une couleur pour Sue, votre adversaire, et attribuez-lui uniquement les disques et l'éleveur correspondants ; remettez tous les autres éléments de cette couleur dans la boîte de jeu.
- Sue n'utilise pas de carte Bétail de départ ; remettez-les dans la boîte de jeu. À la place, prenez 3 cartes de chacun des 4 types d'ouvriers, 3 cartes Bétail Black Angus jaunes et 3 cartes Bétail Corriente bleues. Mélangez ces 18 cartes ensemble, face cachée, pour former la **réserve** de Sue.
- Préparez le **paquet Solo** : parmi les 11 cartes Solo, prenez toutes les cartes A et ajoutez 0 à 3 cartes B (*chaque carte B augmente la difficulté*). Mélangez-les et remettez les cartes B inutilisées dans la boîte de jeu.
- Prenez 3 ouvriers (pas de jokers), 1 de chaque type, mélangez-les et alignez-les, face visible ; leur ordre détermine la stratégie de Sue.
- Placez l'un des disques de Sue sur la case Comptoir commercial n°5 et placez son éleveur à El Paso. Sue ne reçoit pas de tuile Objectif de départ.
- Vous êtes le premier joueur. Vous commencez avec un capital de départ de 4\$ et d'1 jeton Échange, et vous piochez 4 cartes de votre pioche Bétail. Sue ne reçoit ni argent ni jeton Échange, que ce soit en début ou en cours de partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vos tours et ceux de Sue se déroulent normalement, à l'exception de quelques différences : Sue est considérée en tout point comme une véritable joueuse. À son tour, piochez la carte du dessus de son paquet Solo (*mélangez la défausse s'il est épuisé*). La carte piochée vous indique d'avancer l'éleveur de Sue d'un certain nombre d'étapes sur le parcours, puis d'effectuer une action :

1. Déplacement : L'éleveur de Sue se déplace selon les règles de déplacement normales. Si son éleveur a plusieurs options, Sue emprunte toujours le chemin le plus court. En cas d'égalité, elle choisit le chemin intérieur.
Note : Son éleveur s'arrête à El Paso normalement.



L'éleveur de Sue avance d'1 étape sur le parcours pour chaque ouvrier de ce type en sa possession.

2. Action : Le lieu où l'éleveur de Sue termine son déplacement n'affecte pas son action, sauf El Paso. À la fin du tour de Sue, placez la carte piochée face visible dans sa défausse. Si le paquet de Sue est vide au début de son tour, mélangez sa défausse pour former un nouveau paquet. Au cours de la partie, Sue ne reçoit ni argent ni jeton Échange, et elle ne possède pas de troupeau. Chaque fois qu'elle reçoit des cartes Bétail, placez-les face visible dans une pile Bétail.



Quand Sue va au Marché au bétail, elle prend **une** carte Bétail en fonction du nombre de cowboys qu'elle possède et la place sur sa pile Bétail : 1 = Black Angus, 2 = Corriente, 3 = Shorthorn, 4 ou plus = Hereford.



Sue pioche 1 ou 2 cartes de sa réserve. Si elle pioche du bétail, ajoutez-le à sa pile Bétail. Le bétail ne sert qu'à gagner des points. Si elle pioche un ouvrier joker, ajoutez-le au type d'ouvrier qu'elle possède en plus grand nombre actuellement, sans prendre en compte les groupes de 4 ouvriers ou plus. En cas d'égalité, placez l'ouvrier joker sur l'ouvrier le plus à gauche. L'ouvrier joker est considéré comme un ouvrier de ce type jusqu'à la fin de la partie.

Exemple : Sue a 2 cowboys, 4 ingénieurs et 2 bâtisseurs. Comme elle ignore les groupes de 4 ouvriers, l'ouvrier joker ne peut pas être un ingénieur. Une égalité se présente entre les cowboys et les bâtisseurs : elle ajoute l'ouvrier joker au type d'ouvrier le plus à gauche, les cowboys. Elle possède désormais 3 cowboys.



Sue choisit une carte Train en fonction du nombre d'ingénieurs en sa possession. Elle n'effectue que les actions suivantes, et ignore toutes les autres actions des cartes Train.



Elle prend la tuile Objectif/Bonus affichant le plus de PV (en cas d'égalité, elle choisit celle la plus à gauche).



À la place d'engager un ouvrier, Sue pioche une carte de sa réserve.



Sue prend une carte Bétail Corriente du Marché au bétail et l'ajoute à sa pile Bétail.



Effectuez la première action possible :

- Si Sue n'a pas encore construit 2 bâtiments : prenez un bâtiment en utilisant le plus de bâtisseurs possible. Placez-le sur la case Bâtiment vide la plus chère. En cas d'égalité, choisissez la case la plus proche de l'éleveur de Sue (dans le sens horaire).
- Si Sue possède 2 bâtiments, remplacez-en un en utilisant le plus de bâtisseurs possible. En cas d'égalité, choisissez le plus proche de l'éleveur de Sue (dans le sens horaire).
- Si elle ne peut remplacer aucun des deux bâtiments, Sue ajoute une carte Bétail Hereford à sa pile Bétail.



Parmi ces 3 actions, Sue choisit celle pour laquelle elle a le plus d'ouvriers (en cas d'égalité, les ouvriers les plus à gauche l'emportent).

El Paso : Comme d'habitude, El Paso met fin à tout déplacement. Effectuez d'abord l'action de la carte Solo, puis l'action de livraison : prenez une carte Bétail Simmental et ajoutez-la à la pile Bétail de Sue. Sue livre d'abord à la case 7 ; les livraisons suivantes se font généralement au comptoir commercial dont la valeur d'élevage est la plus élevée. Placez un disque de sa réserve sur la case Comptoir commercial. Si la récompense d'une livraison est une tuile Objectif, Sue prend celle affichant le plus de PV (en cas d'égalité, elle choisit celle la plus à gauche). Si la récompense est un ouvrier, Sue pioche une carte de sa réserve.

Décompte final : Le score de Sue est calculé normalement, mais Sue ne marque pas de points pour les dollars (catégorie 1) et considère que toutes les conditions de ses tuiles Objectif sont remplies.

CRÉDITS

Auteurs : Alexander Pfister, Johannes Krenner

Illustrateur : Chris Quilliams

R&D : André Bierth, Grzegorz Kobiela,
Maren Holderbaum

Direction artistique : Plan B Games &
Ricarda Kleine

Conception graphique et mise en page :

Plan B Games & atelier198

Adaptation française : Edge Studio

Traduction : Magali Delobbe

Supervision : Pauline Marcel, Pyrène Lasseube

Mise en page : Sonia Gallardo Márquez

Nous tenons à remercier tous les testeurs, et tout particulièrement Daniela Fessl.



© 2025 Lookout GmbH

Publié par :

Lookout Games
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Allemagne
www.lookout-games.de

Distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol,
Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France.

asmodee.com

Distribué au /Distributed in Canada par/by : Asmodee Canada 4001
F.X. Tessier, Local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada

Fabriqué en Chine



Adresses sur quefairedemesdechets.fr