

STEVEN ARAMINI
DANNY DEVINE
& PAUL KLUKA

LES CHARIOTS DE L'OUEST



2 JOUEURS | Dès 14 ans | 15 MINUTES

Chaque joueur des Chariots de l'Ouest s'est fixé pour objectif de construire la plus belle bourgade de l'Ouest.

MATÉRIEL

18 cartes Territoires au recto et Conditions de Scoring au verso.

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes et placez-en 3 au hasard au centre de la table face Conditions de Scoring visible.

Ces 3 cartes indiquent les conditions spécifiques qui s'appliquent à cette partie.

Placez les 15 cartes restantes face Territoires visible en formant un cercle autour des 3 cartes centrales.

Choisissez un premier joueur. Le second joueur désigne n'importe quelle carte du cercle comme carte de départ pour le premier joueur.



TERRITOIRES

Un Territoire est défini par une zone rectangulaire.

Il existe six types de Territoires :
désert, forêt, montagnes,
plaines, neige et mer.
Chaque carte est composée
de quatre Territoires.



CONSTRUIRE VÔTRE BOURGADE

À votre tour, vous devez piocher une carte du cercle et la placer dans votre Bourgade.

Lorsque vous placez votre première carte, posez-la simplement face à vous pour commencer à Construire votre ville. Chaque fois que vous piochez une nouvelle carte, vous devez la placer de manière à ce qu'au moins un bord du Territoire touche le bord d'un autre Territoire de votre Bourgade.

Vous pouvez placer votre carte de manière à ce qu'elle couvre un ou plusieurs Territoires.

Vous ne pouvez pas placer une carte de manière à ce qu'elle ne soit reliée à votre Bourgade que par un coin.

Vous pouvez tourner une carte (180°) mais vous ne pouvez pas la placer horizontalement.

Vous ne pouvez jamais glisser une carte (même partiellement) sous une autre carte; en revanche vous pouvez recouvrir une carte (partiellement ou entièrement).



AUTORISÉ



AUTORISÉ



INTERDIT

CHOISIR UNE CARTE

Si vous êtes premier joueur, vous pouvez soit : **prendre la carte de départ** (désignée par le second joueur) OU, en vous déplaçant dans le sens horaire, **sauter une ou plusieurs cartes et prendre celle de votre choix.**

Calculez bien votre coup car votre adversaire récupère chaque carte que vous sautez.

Il est obligé de prendre les cartes que vous sautez, il ne peut pas les refuser.

Une fois que vous avez choisi votre carte et que vous l'avez placée dans votre ville, votre tour est terminé.

Votre adversaire doit maintenant placer les cartes qu'il a reçues. Il DOIT les placer dans sa ville en respectant l'ordre initial du cercle. Cela signifie qu'il doit placer en priorité la 1^{ère} carte que vous avez sautée, et ainsi de suite.

Une fois qu'il a placé ses cartes, votre adversaire commence son tour. Il a le choix entre **prendre la prochaine carte disponible** OU **sauter une ou plusieurs cartes et prendre celle de son choix.**

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes aient été choisies et placées.

Lorsque la dernière carte a été placée, le jeu se termine et les scores sont comptabilisés.



Exemple : Le second joueur commence la partie en désignant cette carte comme carte de départ.

Le premier joueur a le choix entre prendre cette carte de départ ou sauter 1 ou plusieurs cartes dans le sens horaire. Il décide de sauter la carte de départ et de prendre la suivante qu'il place dans sa Bourgade.

Le second joueur récupère la carte de départ sautée par le premier joueur et doit la placer dans sa Bourgade. Il effectue ensuite son tour de jeu en commençant son choix à partir de la carte suivante de celle prise précédemment par le premier joueur.

COMPTEZ VOS POINTS !

Territoires :

Chaque joueur marque 1 point de Prospérité par Territoire dans son **plus grand groupe de chaque type de Territoire** (désert, forêt, montagnes, plaines, neige et mer). Plusieurs Territoires du même type reliés par au moins un bord forment un groupe. Seul le plus grand groupe de chaque type de territoire est compté. Si 2 ou plusieurs groupes de Territoires du même type sont à égalité, vous ne comptez tout de même qu'un groupe.

Conditions de Scoring :

Après avoir compté vos points pour les 6 groupes de Territoire , ajoutez-y les Points de Prospérité que vous marquez pour chacune des 3 cartes Conditions de Scoring. Chacune d'entre elles a des conditions uniques décrites sur la carte.

Le total de vos groupes et de vos points de Conditions de Scoring donne à chaque joueur son score final. Le joueur avec le plus grand score remporte la partie !

Exemple : Vous venez de terminer votre Bourgade.

Comptez le nombre de Territoires dans chacun de vos plus grands groupes de chaque type : Désert 4, Forêt 1, Montagnes 6, Plaines 5, Neige 1 et Mer 3.

*Cela vous donne un total de **20 points de Prospérité**. Ajoutez-y les points de Conditions de Scoring pour obtenir votre score final.*



DÉSERT FORêt NEIGE MONTAGNES MER PLAINES



BIÈRE



VACHE



FORT



PISTOLET



PIOCHE



CHARRETTE



Remarque : Le Désert avec la Bière sur la dernière ligne ne rapporte pas de point car il ne fait pas partie du plus grand groupe groupe de Désert.

Création : Steven Aramini,
Danny Devine & Paul Kluka
Illustrations : Beth Sobel
2021 Button Shy Games
Traduction : Cédric Basso



MATAGOT

Remerciements à GameKrackers pour les tests.