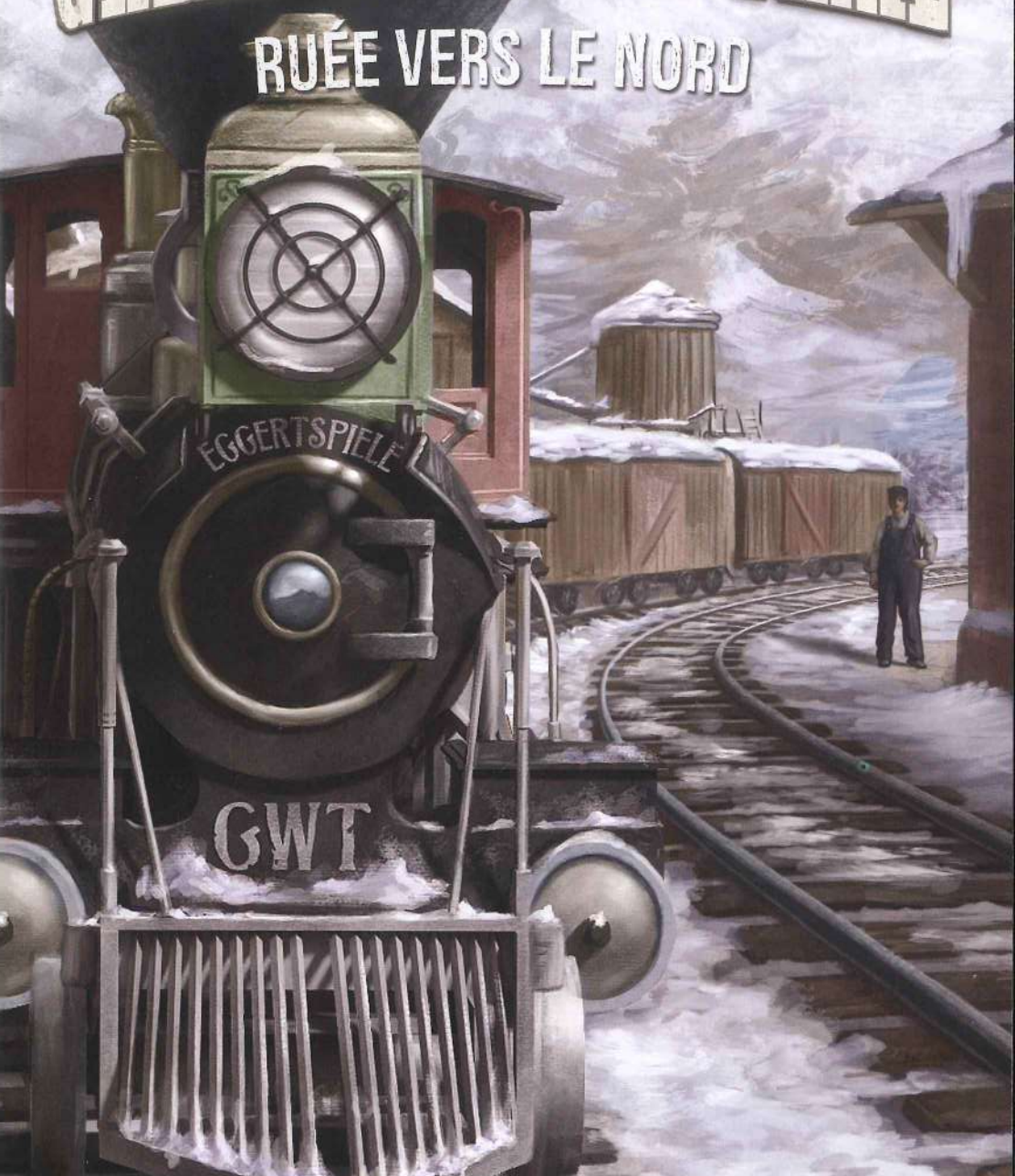


GREAT WESTERN TRAIL

RUÉE VERS LE NORD



Une extension par **ALEXANDER PFISTER** pour 2 à 4 joueurs, à partir de 12 ans

Dans «Great Western Trail - Ruée vers le nord», votre parcours pour mener votre troupeau du Texas jusqu'à Kansas City se poursuit.

Avec le plein essor de l'industrialisation, les destinations pour vos livraisons de bétail ont également changé pour des villes plus au nord et à l'est du pays, telles que Chicago et New York. Par contre, les affaires sont plus difficiles dans ce coin de la nation. Vous seriez bien avisés d'étendre vos activités vers le nord en établissant des magasins dans les villes connectées par cette autre voie ferrée, vous donnant maintenant accès à de nouvelles et avantageuses options.

MATÉRIEL

1 plateau d'extension



8 tuiles Bâtiment personnel

2 par joueur, recto verso



face a



face b



face a



face b

6 nouvelles tuiles Chef de gare



back

60 magasins

15 par joueur



10 tuiles Ville moyenne

2 de chaque



verso

4 annexes de plateau Joueur

1 par joueur



20 jetons Échange



4 disques

1 par joueur



MISE EN PLACE

Commencez par la mise en place en suivant les règles du **jeu de base**, à l'exception de la règle suivante : sautez complètement l'**étape 2** pour l'instant (i. e. ne placez pas les tuiles Chef de gare sur le plateau). De plus, assurez-vous de garder un espace libre en haut du plateau de jeu.

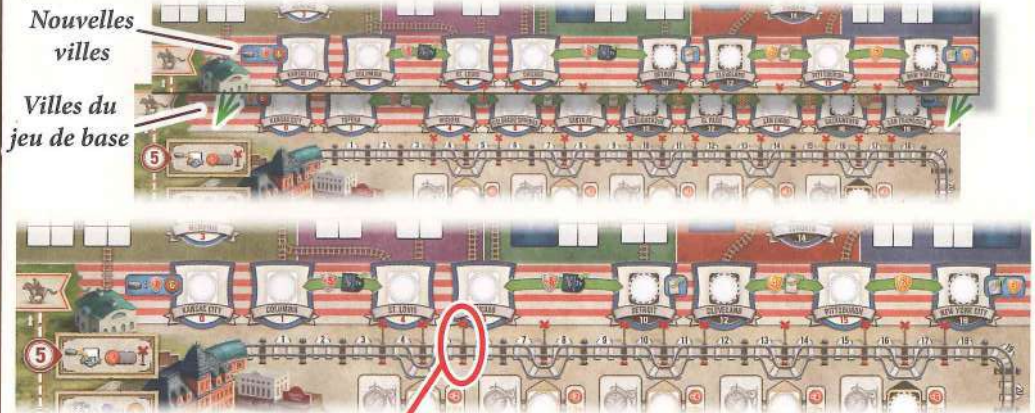
Lorsque la mise en place du jeu de base est terminée, continuez avec l'extension :

18.

Pliez le plateau d'extension de la façon suivante :



Placez ensuite le plateau d'extension en haut du plateau de jeu et glissez-le vers le bas afin de recouvrir le bord supérieur du plateau de jeu, de sorte que la *bande illustrant les villes* du jeu de base soit remplacée par la *nouvelle bande*.



Assurez-vous que le poteau de chaque croix du plateau d'extension soit aligné avec le poteau correspondant du plateau de jeu.

19.

Mélangez les 10 **tuiles Ville moyenne**, face cachée. Piochez ensuite 6 de ces tuiles et placez-les aléatoirement sur le plateau d'extension, sur chacun des 6 *espaces Ville moyenne* avant de les révéler. Remettez les 4 tuiles restantes dans la boîte.



20.

Mélangez les 6 **nouvelles tuiles Chef de gare** parmi celles du jeu de base.

Ensuite, placez-en une aléatoirement sur chacun des 5 *espaces Chef de gare* du plateau de jeu.



Placez-en une aléatoirement sur chacun des 2 *espaces Chef de gare* du plateau d'extension.



Finalement, placez les 4 tuiles restantes, face visible, à côté de New York City.



21.

Constituez une réserve avec tous les jetons Échange et placez-la à gauche du plateau d'extension.



22.

Chaque joueur reçoit le matériel de sa couleur et le place de la façon suivante :

Les **nouvelles tuiles Bâtiment personnel** qu'il ajoute à ses autres tuiles Bâtiment.
(Comme dans le jeu de base, tous les joueurs doivent utiliser la même face pour chacune de ces nouvelles tuiles Bâtiment.)



L'**annexe de plateau Joueur** qu'il place en bas à gauche de son plateau Joueur.

Un **disque supplémentaire** qu'il place sur l'emplacement coloré de son annexe.

15 **magasins** qu'il place en groupes de 3 sur chacun des 5 *espaces Cloche* de son annexe.

Un **jeton Échange** provenant de la réserve qu'il place devant lui.



Espace Cloche



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

De façon générale, le jeu se déroule tel que décrit dans la règle du jeu de base.

Le principal ajout qu'apporte cette extension est l'action « Placer un magasin ».

Cette action est généralement effectuée dans le cadre d'une action auxiliaire simple ou double (cette 6^e action auxiliaire est présentée sur votre annexe).

L'emplacement de gauche de cette nouvelle action auxiliaire est déjà libéré au début de la partie.

L'emplacement de droite peut être libéré normalement, mais vous devez immédiatement payer 2\$ lorsque vous retirez le disque.

Action auxiliaire simple

Défaussez **une** carte Bétail ayant une valeur d'élevage de 2 et placez un magasin (voir plus bas).



Action auxiliaire double

Défaussez **deux** cartes Bétail, chacune ayant une valeur d'élevage de 2, et placez 2 magasins (voir plus bas).



Action : Placer un magasin

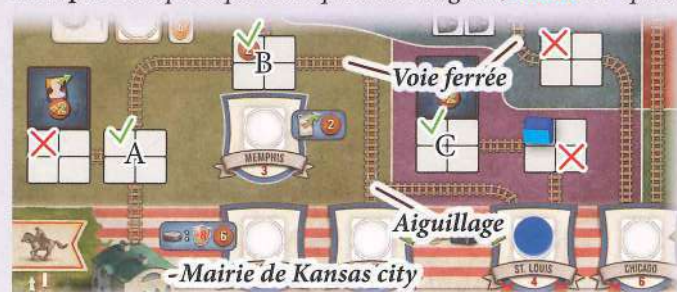
Lorsque vous effectuez cette action, prenez un magasin de l'espace Cloche le plus à gauche de votre annexe.

Ensuite, placez ce magasin dans une case Commerce libre d'un centre-ville qui vous est accessible.

Vous avez accès à un centre-ville si au moins une partie de la voie ferrée le connecte directement à au moins un des éléments de jeu suivants :

- la mairie de Kansas city ou
- un emblème de ville où se trouve un de vos disques ou
- un autre centre-ville où se trouve un de vos magasins.

Exemple : Lorsqu'elle place son prochain magasin, Marie a 3 options :



Note : une connexion est considérée comme étant directe même si elle passe par des aiguillages.

Attention : Vous ne pouvez pas placer un magasin dans un centre-ville où se trouve déjà un de vos magasins (c.-à-d. chaque joueur ne peut placer au maximum qu'un seul magasin par centre-ville).

- centre-ville A, car il est directement connecté par le rail provenant de la mairie de Kansas City,
- centre-ville B, car il est directement connecté par le rail provenant de St. Louis où se trouve déjà un de ses disques, tout en passant par un aiguillage,
- centre-ville C, car il est directement connecté à un autre centre-ville où se trouve déjà un autre de ses disques.

Tous les autres centres-villes lui sont inaccessibles.



Si la case Commerce choisie présente un coût, vous devez payer ce coût immédiatement à la banque afin d'y placer votre magasin.



Si un bonus en argent est présenté, recevez ce montant immédiatement.



Si une **action immédiate** est présentée, effectuez-la immédiatement ou renoncez-y.

Action immédiates sur les cases Commerce



Prenez un jeton Échange de la réserve et placez-le devant vous. (Pour plus de détails, voir la section « Les jetons Échange » à la page 9.)



Obtenez une carte Objectif de l'offre d'objectifs.



Avancez d'une case votre marqueur de certificats.

Après avoir placé votre magasin, identifiez le **type de ville** auquel ce centre-ville appartient. Selon son type, une action supplémentaire pourrait être déclenchée :

- Si vous avez placé votre magasin dans le centre-ville d'une *petite ville*, aucune action n'est déclenchée.
- Si vous l'avez placé dans le centre-ville d'une *ville station*, vous pouvez **immédiatement** améliorer la gare normalement (mis à part le fait que cette amélioration a été déclenchée par le placement de votre magasin et non pas par le déplacement de votre locomotive), ou y renoncer. Si vous renoncez à cette amélioration maintenant, vous ne pourrez pas en bénéficier plus tard.
- Si vous l'avez placé dans le centre-ville d'une *ville moyenne*, l'action immédiate de la ville moyenne correspondante est déclenchée (pour un aperçu des ces actions immédiates, voir à la page suivante). Vous devez effectuer cette action ou y renoncer immédiatement.
- Si vous l'avez placé dans le centre-ville d'une *grande ville*, aucune autre action n'est déclenchée. Par contre, chaque grande ville comporte un emblème. Si un de vos magasins se trouve dans le centre-ville d'une grande ville, vous pouvez désormais y effectuer une livraison. (Voir la section « Changements à l'étape 5 'Livraison' de Kansas City » à la page suivante.)



Petite ville



Ville station



Ville moyenne



Grande ville

Actions immédiates des tuiles Ville moyenne



Embauchez 1 ouvrier dont le coût est diminué de 2\$.



Retirez du jeu 2 cartes de votre main en les remettant dans la boîte.



Avancez votre locomotive de 3 cases.



SOIT vous recevez 5\$ SOIT vous prenez gratuitement du marché au bétail une carte Bétail ayant une valeur d'élevage de 3, et placez-la sur votre défausse. Si le marché ne comporte aucune carte correspondant à ce critère, vous ne pouvez pas choisir cette option.



« Placez une de vos tuiles Bâtiment sur une case du parcours ». Vous devez posséder assez d'artisans pour le construire, mais vous n'avez rien à payer car le coût par artisan est de 0\$.

Notes supplémentaires :

- Dès qu'un magasin est placé sur une case Commerce, il y demeure jusqu'à la fin de la partie.
- S'il ne vous reste plus aucun magasin sur votre annexe, vous ne pouvez plus effectuer l'action « Placer un magasin ».

Changements à l'étape 5 « Livraison » de Kansas City

Lorsque votre éleveur atteint Kansas City, réalisez les 5 étapes de Kansas City normalement, incluant la livraison à l'emblème d'une ville à l'étape 5. Par contre, de nouveaux emblèmes sont disponibles en dehors de la bande de villes longeant la voie ferrée. Vous avez accès à l'emblème d'une grande ville si un de vos disques se trouve sur une case Commerce de son centre-ville. Les règles concernant une livraison à une de ces villes sont généralement les mêmes que celles concernant les villes situées dans la bande de villes :

- La valeur de la ville doit être égale ou inférieure à votre valeur totale d'élevage.
- Soyez attentif à la couleur de la bordure de l'emplacement Ville.
- Si une action de livraison est déclenchée, vous devez l'effectuer ou y renoncez immédiatement (voir l'encadré gris à la page suivante).



Comme d'habitude, les frais de transport que vous devez éventuellement payer varient selon la position de votre locomotive. Pour calculer les frais pour une livraison vers une grande ville, procédez ainsi : repérez la case de la voie ferrée dont la valeur imprimée est égale à la valeur de l'emblème de la grande ville où vous avez effectué la livraison. Si votre locomotive se trouve à droite ou exactement au niveau de cette case, aucun frais de transport ne s'applique. Si votre locomotive se trouve à gauche de cette case, vous devez payer des frais de transport : payez 1\$ à la banque pour chaque croix se trouvant entre votre locomotive et la case repérée.

Exemple: Marie effectue une livraison à Minneapolis dont la valeur est de 13. Sa locomotive se trouve sur la case 9 de la voie ferrée. Elle doit payer des frais de transport de 3\$ car 3 croix se trouvent entre sa locomotive et la case 13 de la voie ferrée.



Gardez en tête que vous ne pouvez toujours pas effectuer plusieurs livraisons à la même ville. Les seules exceptions sont toujours Kansas City et San Francisco. Par contre, veuillez noter que **San Francisco** se trouve désormais dans la **section supérieure gauche** du plateau d'extension. La dernière ville de la bande de villes est maintenant New York City, à laquelle vous ne pouvez effectuer qu'une seule livraison.

Nouvelles actions de livraison et bonus en fin de partie

Si vous effectuez une livraison à Memphis, obtenez une carte Objectif de l'offre d'objectifs ET recevez 2\$.



Si vous effectuez une livraison à Milwaukee, obtenez une carte Objectif de l'offre d'objectifs ET recevez 3\$.



Dès que deux de vos disques se trouvent chacun à Columbia et à St. Louis, recevez un jeton Échange de la réserve et placez-le devant vous. À la fin de la partie, perdez 5 points de victoire.



La même action de livraison est déclenchée dès que deux de vos disques se trouvent chacun à Chicago et à Detroit.



Lorsque vous effectuez une livraison à New York City, prenez gratuitement **une** tuile Chef de gare se trouvant à côté de cette ville et placez-la devant vous. Si cette tuile présente une action immédiate, effectuez-la normalement.



À chaque fois que vous effectuez une livraison à Kansas City, vous recevez toujours 6\$, comme dans le jeu de base. Par contre, à la fin de la partie, pour chacun de vos disques se trouvant sur l'emplacement de Kansas City, vous perdez désormais 8 points de victoire.



À la fin de la partie, vous marquez des points de victoire pour chacun de vos disques se trouvant à San Francisco. Par contre, le nombre de points varie selon le nombre d'espaces Cloche que vous avez libérés sur votre annexe durant la partie (*pour plus de détails, voir à la page suivante*).



FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie et le décompte final se déroulent exactement comme dans le jeu de base.

Par contre, à l'étape 3 du décompte final, portez une attention particulière au point suivant : si vous avez effectué des livraisons à San Francisco durant la partie, vous devez maintenant déterminer la valeur en points de victoire de vos disques se trouvant sur l'emblème de San Francisco. Cette valeur est déterminée par le nombre d'espaces Cloche que vous avez **complètement libérés** sur votre annexe : Pour chacun de vos disques sur l'emblème de San Francisco, vous marquez 2 points par espace Cloche complètement libéré.


Exemple : Sur l'annexe de **Marie**, il reste encore 4 magasins. Autrement dit, 3 espaces Cloche ont été libérés, et chacun de ses 2 disques se trouvant sur l'emplacement de la ville de San Francisco vaut 6 points de victoire (3 espaces Cloche x 2 points de victoire).



APERCU DU NOUVEAU MATÉRIEL

2x LES JETONS ÉCHANGE

Chaque joueur commence la partie avec un jeton Échange et peut en recevoir d'autres de plusieurs façons :

-  2x • un bonus de livraison
- un bonus immédiat lorsqu'il place un magasin
- le bonus immédiat d'une tuile Chef de gare

De plus, vous pouvez prendre immédiatement un jeton Échange lorsque vous :

- libérez complètement le second *espace Cloche* de votre annexe (puisque vous avez placé un total de 6 magasins sur le plateau d'extension).
- libérez complètement le 5^e *espace Cloche* de votre annexe (puisque vous avez placé un total de 15 magasins sur le plateau d'extension).



Usage des jetons Échange

Les jetons Échange sont particuliers car vous pouvez les utiliser à **tout moment** de la partie, même au cours d'une action et même quand ce n'est pas votre tour.

Pour utiliser un jeton Échange, remettez-le dans la réserve à côté du plateau d'extension. Piochez ensuite jusqu'à 2 cartes de votre pioche Bétail et défaussez ensuite autant de cartes que vous en avez piochées.

LES ACTIONS DES NOUVELLES TUILES BÂTIMENTS PERSONNELS

Note : La tuile Bâtiment (11) a déjà été publiée en tant qu'article promotionnel dans la boîte « DSP-goodie box 2017 » par Frosted Games. Si vous la possédez déjà, veuillez n'inclure qu'un seul exemplaire par joueur lors de vos parties.



Retirez une tuile Danger.



Avancez votre locomotive d'autant de cases que le nombre de tuiles Danger que vous possédez.



Pour chaque cloche complètement révélée sur votre annexe, avancez votre marqueur de certificats d'une case ET recevez 1\$.



Recevez autant d'argent que le nombre d'artisans que vous possédez.

Placez un magasin.

LES NOUVELLES TUILES CHEF DE GARE



1 certificat permanent.

Bonus en fin de partie : Marquez 3 points de victoire pour chaque paire de gares où se trouve un de vos disques.



Action immédiate : Avancez votre marqueur de certificats de 2 cases.

Bonus en fin de partie : Marquez 2 points de victoire pour chacun de vos bâtiments construits sur le plateau.



Action immédiate : Placez un magasin.

Bonus en fin de partie : Marquez 5 points de victoire pour chaque paire de jetons Échange qui se trouvent encore devant vous.

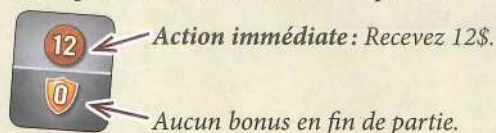
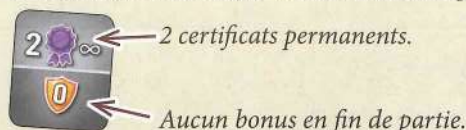


Action immédiate : Prenez 1 jeton Échange de la réserve et placez-le devant vous.

Bonus en fin de partie : Marquez 2 points de victoire pour chaque section du plateau d'extension dans laquelle vous avez placé au moins un de vos magasins. Le plateau d'extension comporte 6 sections de couleurs différentes.



Note : Les 2 tuiles Chef de gare suivantes ont déjà été publiées en tant qu'article promotionnel. Si vous les possédez déjà, veuillez n'inclure qu'un seul exemplaire de chacune lors de vos parties.



CRÉDITS

Auteur :	Alexander Pfister
Réalisation :	Sophie Gravel
Développement :	Viktor Kobilke
Illustrations :	Andreas Resch
Edition/Mise en page :	Viktor Kobilke
Traduction :	Anh Tú Tran
Relecture :	Louise Samoïsette
Communications :	Mike Young
Affaires étrangères :	Andrea Ahlers, Katja Wienicke
Marketing :	Martin Bouchard

Développement par :



info@eggertspiele.com
www.eggertspiele.com

© 2018 Plan B Games Europe GmbH
Sinstorfer Weg 70, 21077
Hambourg, Allemagne

Eggertspiele est une marque de Plan B Games Europe GmbH.

Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique.

Informations à conserver.

Fabriqué en Allemagne.