

MOON RIVER™



Bruno Cathala
Yohan Servais
Régis Torres



Vous venez d'hériter de terres de l'autre côté de la fameuse Moon River. Champs de maïs ? Prairies ? Forêts ? Qu'allez-vous y découvrir ? À vous d'assembler vos parcelles de la façon la plus astucieuse afin d'y faire prospérer vos troupeaux, créant ainsi un ranch légendaire. Mais le Far West n'est pas sans danger : saurez-vous faire face à la rudesse du climat et aux coups bas de vos adversaires ?

MATÉRIEL DE JEU

★ **4 plateaux Réserve** : chaque plateau présente une face Campement et une face Légende de l'Ouest.



★ **8 pions Ranchero** : 2 violets, 2 orange, 2 verts, 2 blancs.



★ **96 parcelles** permettant de former 48 dominos



★ **20 jetons Associé** : chaque jeton présente une face Cowboy et une face Spécialiste.



★ **32 pions Vache**



★ **2 tuiles Paysage Bonus** (pour la version à 2 joueurs) présentant un paysage différent sur chaque face



★ **1 plateau Saloon**



★ **1 carnet de score**



BUT DU JEU

Assemblez vos parcelles pour constituer chacun de vos dominos. Agencez-les pour créer votre ranch. Développez vos troupeaux et exploitez le mieux possible vos terres pour cumuler le maximum de points.



LEXIQUE

Plateaux Réserve

Chaque joueur possède devant lui un plateau de jeu qui délimite la largeur de son ranch. Ce plateau Réserve présente une face **Campement** (**Mode Moon River - Jeu de Base**) et une face **Légende de l'Ouest** (**Mode Légendes de l'Ouest**). Chaque face a une capacité de stockage de parcelles qui lui est propre.



Une parcelle

Chaque pièce de puzzle est nommée « *parcelle* ». Chaque parcelle présente une face Paysage et une face numérotée. Il existe 6 différents types de parcelles :



Les Déserts

Les Canyons

Les Prairies

Les Forêts

Les Champs de maïs

Les Fermes

Un domino

Un domino est un assemblage de 2 pièces de puzzle, faces Paysage visibles. Les 2 parcelles assemblées peuvent avoir une orientation différente.



Un ranch

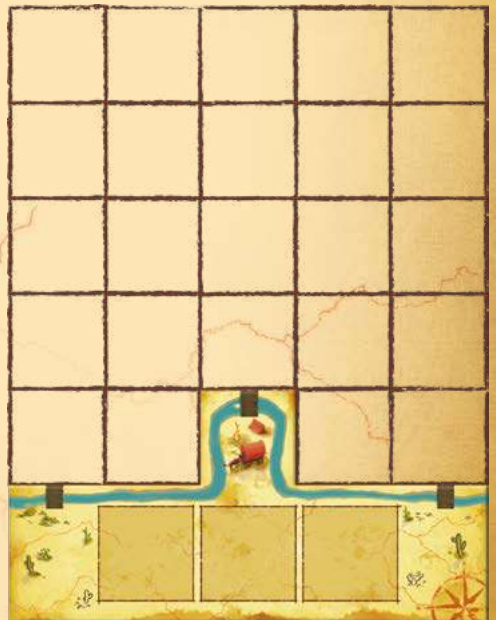
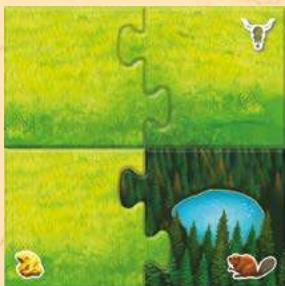
Au fil des tours, chaque joueur va récupérer des parcelles pour constituer des dominos afin de créer son propre ranch. Un ranch est composé au maximum de 12 dominos, soit 24 parcelles. Un ranch est composé de 5 lignes de parcelles, contenues dans une largeur délimitée par le plateau du joueur : voir schéma ci-contre.

Un territoire

Un territoire est un ensemble de parcelles de même type, connectées entre elles par au moins un côté.

Ci-contre un territoire comportant 3 parcelles Prairie et un territoire comportant 1 parcelle Forêt.

Vous pouvez composer votre ranch d'autant de territoires que vous le souhaitez. Un ranch peut contenir plusieurs territoires d'un même type.



Les ressources

Des ressources apparaissent sur certaines parcelles. Il en existe 3 différentes :



Les pépites d'or sont présentes dans les déserts, les prairies et les canyons.



Les castors sont présents dans les forêts.



Les épis de maïs sont présents dans les champs de maïs.

Chacune de ces ressources vous rapportera 1 point de victoire en fin de partie.

Vous voilà maintenant prêts à mettre le jeu en place !

Moon River vous propose 2 modes de jeu. Pour de meilleures sensations de jeu, nous vous conseillons de les jouer dans cet ordre :

★ **Mode Moon River - Jeu de base**

★ **Mode Légendes de l'Ouest - Jeu avancé**

Ces textes présentent les règles pour 3 et 4 joueurs. Les spécificités pour 2 joueurs sont présentées en fin de livret.

Mode Moon River - Jeu de Base

MISE EN PLACE

A. Choisissez chacun une couleur, puis prenez les éléments suivants à votre couleur dans la boîte du jeu :

- ★ un plateau Réserve que vous placez sur sa face Campement
- ★ un pion Ranchero

B. Rassemblez tous les pions Vache en une zone commune pour les joueurs sur l'aire de jeu.

C. Laissez le carnet de score de côté, il servira en fin de partie.

D. Posez le plateau Saloon à côté de la boîte. Mélangez tous les jetons Associé, faces Cowboy visibles, puis formez 2 piles que vous posez sur le plateau, à l'entrée du Saloon.

Retournez 5 jetons d'une des 2 piles sur leur face Spécialiste et posez-les sur les 5 emplacements dédiés du Saloon.



E. Mélangez les 96 parcelles, faces numérotées visibles, puis placez-les aléatoirement dans la boîte de jeu qui constitue la pioche. Installez alors la boîte de jeu comme indiqué sur l'image ci-contre.

F. Piochez au hasard 4 parcelles et disposez-les en ligne devant la boîte, faces numérotées visibles. Classez-les dans l'ordre croissant, le plus petit chiffre étant toujours placé le plus près de la boîte. Lorsque plusieurs parcelles présentent le même chiffre, placez-les dans l'ordre de leur arrivée. Puis retournez toutes les parcelles sur leur face Paysage.

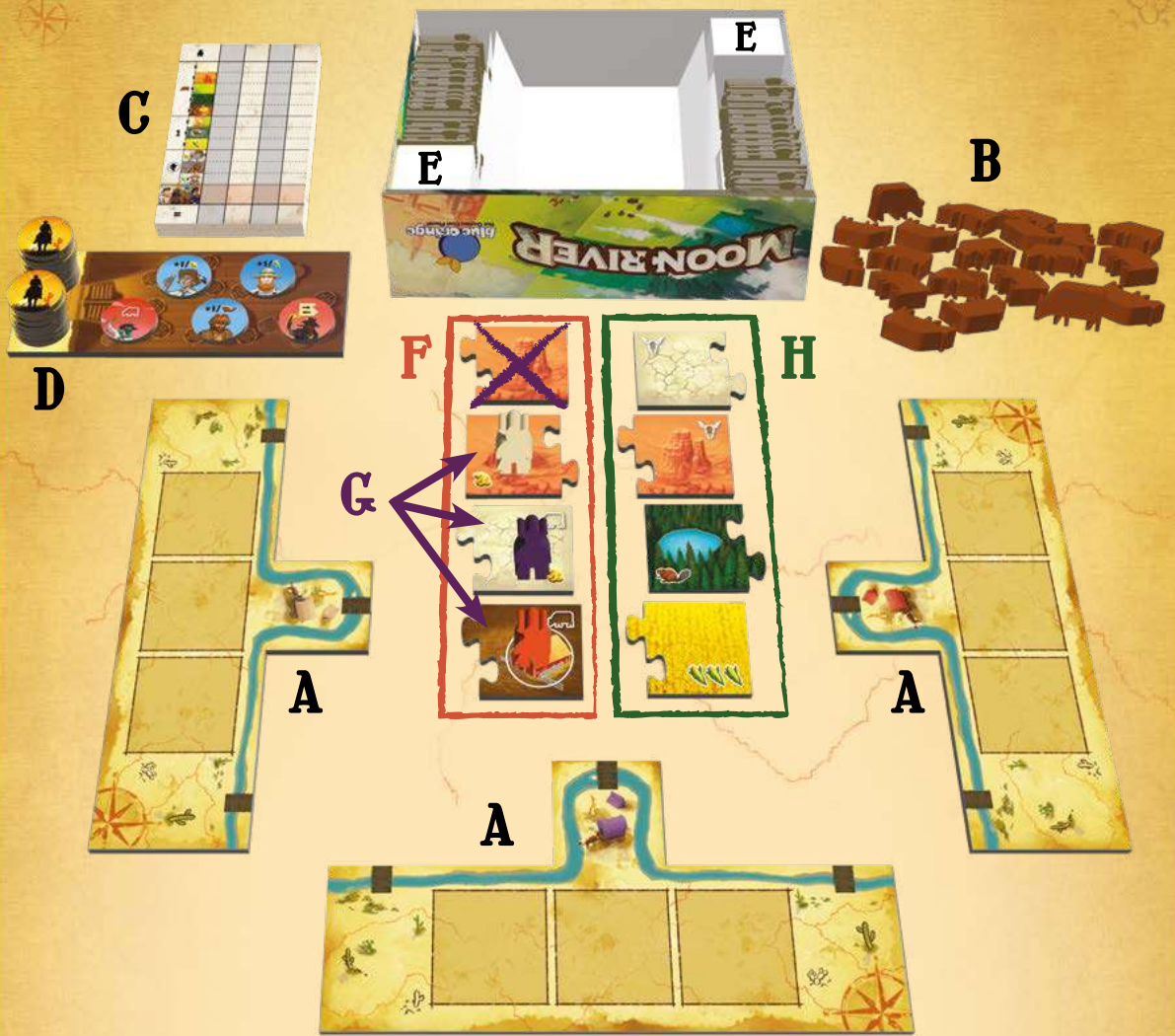


G. Un joueur récupère tous les pions Ranchero en jeu, les mélange dans sa main puis les pioche au hasard un par un. Lorsque votre ranchero apparaît, placez-le sur une parcelle libre de votre choix de la ligne créée en étape **F**. On nomme « libre » une parcelle sur laquelle il n'y a pas de pion Ranchero.

★ À 3 joueurs, la dernière parcelle non sélectionnée est retirée du jeu pour tout le reste de la partie.

★ À 4 joueurs, le dernier joueur n'a pas le choix et doit poser son ranchero sur la dernière parcelle libre restante. Les parcelles les plus éloignées de la boîte sont les plus intéressantes. Mais vous serez parmi les derniers à choisir au prochain tour !

H. Lorsque tous les rancheros ont été posés, piochez 4 nouvelles parcelles pour former une nouvelle ligne à côté de la première : voir étape **F**.



Exemple de mise en place à 3 joueurs

La partie peut commencer !

TOUR DE JEU

L'ordre du tour de jeu est déterminé par la position des rancheros sur la première ligne de parcelles. On commence par le joueur dont le ranchero est placé sur la parcelle la plus proche de la boîte, puis on passe au joueur suivant, jusqu'à terminer par le joueur dont le ranchero est placé sur la parcelle la plus éloignée de la boîte.

Lorsque vient son tour, le joueur doit effectuer dans l'ordre les actions ci-dessous, avant de passer au joueur suivant :

1. Récupérer sa parcelle (Obligatoire)
2. Agrandir son ranch (Facultatif)
3. Sélectionner une nouvelle parcelle (Obligatoire)

1. Récupérer sa parcelle (Obligatoire)

Récupérez votre pion Ranchero ainsi que votre parcelle sélectionnée et posez-la sur l'un des emplacements libres de votre plateau Réserve.

→ Si votre plateau Réserve ne possède plus d'emplacement libre, alors l'action **2. Agrandir son ranch** devient OBLIGATOIRE en choisissant 2 parcelles parmi celles de votre réserve et celle que vous venez de récupérer !



Réserve

2. Agrandir son ranch (Facultatif)

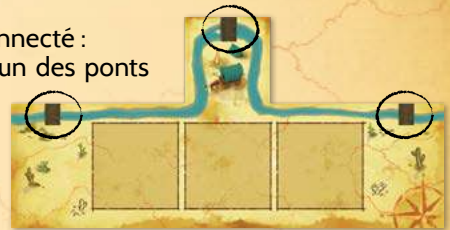
À partir du moment où vous disposez d'au moins 2 parcelles sur votre plateau Réserve, vous pouvez agrandir votre ranch. Pour cela, choisissez 2 parcelles de votre réserve et assemblez-les pour constituer un domino, puis ajoutez ce domino à votre ranch en respectant les règles de connexion ci-dessous.

Règles de connexion

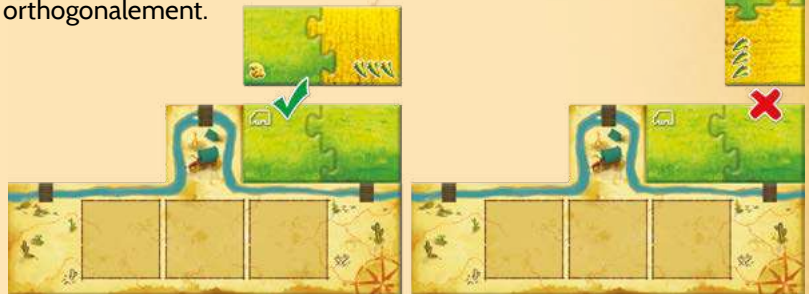
★ Chaque domino doit être placé au-dessus de votre plateau Réserve, dans un espace de 5 x 5 parcelles, sans déborder de cet espace.



★ Chaque domino doit être connecté :
→ soit de façon adjacente à l'un des ponts de votre plateau, sachant que n'importe quel type de parcelle peut être connecté à ces ponts.



→ soit de façon adjacente à un autre domino déjà présent, en faisant correspondre au minimum 1 type de territoire, orthogonalement.



- ★ Il est interdit d'ajouter à votre ranch une parcelle seule.
- ★ Une fois le domino posé, il ne peut pas être déplacé.

★ Si vous disposez d'au moins 4 parcelles lors d'un tour, vous pouvez constituer jusqu'à 2 dominos et les ajouter à votre ranch l'un après l'autre lors de ce tour.

★ Dans le cas où vous devez agrandir votre ranch mais qu'il vous est impossible de poser un domino en respectant les règles de connexion, alors retirez définitivement du jeu 2 de vos parcelles : elles ne vous rapporteront aucun point.

★ **Actions des parcelles** : certaines parcelles présentent des symboles spéciaux. Chaque symbole implique d'effectuer l'action correspondante. Il existe 3 symboles différents : la vache, le crâne et le cercle.



Après avoir ajouté un domino dans votre ranch, appliquez immédiatement l'action de chaque symbole, en respectant l'ordre suivant :

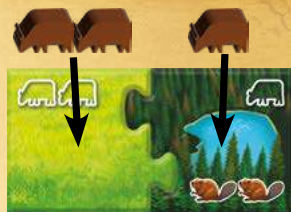
- Effectuez d'abord l'action de chaque symbole Vache,**
- Puis ensuite l'action de chaque symbole Crâne,**
- Et enfin l'action de chaque symbole Cercle.**

A. Les vaches

Chaque symbole Vache représente une vache tout simplement.

Après avoir ajouté un domino dans votre ranch, pour chaque symbole Vache présent sur ce domino :

- ★ récupérez un pion Vache dans la zone commune,
- ★ placez-le sur la parcelle concernée.



B. Les crânes

Chaque symbole Crâne représente un épisode de sécheresse.

Lorsque vous agrandissez un territoire avec une parcelle comportant un symbole Crâne :

- ★ retirez un pion Vache présent dans ce territoire,
 - ★ remettez-le dans la zone commune.
- Si plusieurs pions Vache sont présents sur ce territoire, retirez celui ou ceux de votre choix.
→ Si aucun pion Vache n'est présent sur ce territoire, ignorez cette action.

Une fois l'action Sécheresse effectuée, le symbole Crâne correspondant devient sans effet pour le reste de la partie.

Exemple 1 : en ajoutant ce domino à son ranch, ce joueur doit retirer une de ses 2 vaches de son territoire Canyon. Il ne se passe rien dans le territoire Désert car aucune vache n'est présente.



Exemple 2 : en ajoutant ce domino à son ranch, ce joueur doit retirer les 2 vaches de son territoire Canyon.

C. Les Cercles

Chaque symbole Cercle représente le recrutement d'un associé qui va venir vous aider dans la gestion de votre ranch.

Après avoir ajouté un domino comportant une parcelle avec un symbole Cercle, effectuez les trois étapes suivantes dans l'ordre :

- C.1.** Choisissez un jeton Associé parmi les 5 jetons disponibles dans le Saloon.
- C.2.** Conservez ce jeton sur sa face Spécialiste ou retournez-le sur sa face Cowboy, puis posez-le sur le symbole Cercle de la parcelle concernée.
- C.3.** Appliquez immédiatement l'effet de ce jeton : voir **Les Associés**.

IMPORTANT : les emplacements vides du saloon ne seront remplis qu'à la **Fin du tour**.

→ Si les 2 parcelles de votre domino comportent chacune un symbole Cercle, effectuez chaque recrutement l'un après l'autre, dans l'ordre de votre choix.

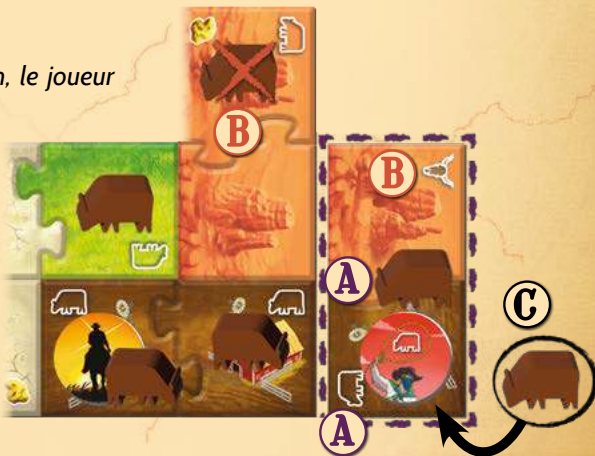
→ Dans le cas où il n'y a plus de jeton Associé disponible sur les 5 emplacements du plateau Saloon, vous ne pouvez pas effectuer de recrutement pour ce symbole Cercle.

Exemples :

A. VACHE : en ajoutant ce domino à son ranch, le joueur place 1 pion Vache sur la parcelle Ferme.

B. SÉCHERESSE : ce joueur défasse ensuite 1 pion Vache présent sur son territoire Canyon.

C. CERCLE : enfin, pour le symbole Cercle présent sur sa parcelle Ferme, il récupère l'un des 5 associés du plateau Saloon qu'il choisit de placer sur sa face VOLEUSE, et il en applique l'effet (vol d'une vache).



Les Associés

Chaque associé que vous ajoutez dans votre ranch, vous permet de bénéficier de 2 effets :

1. Effet commun à tous les Associés : Gardien de Troupeau

Chaque associé, peu importe qu'il ait été placé sur sa face Cowboy ou sur sa face Spécialiste, est avant tout un gardien de troupeau dans le territoire concerné. Cela signifie qu'il protège toutes les vaches présentes dans ce territoire contre la **Voleuse de vaches**.

Exemple : cette chercheuse d'or protège toutes les vaches du territoire Prairie contre la Voleuse de vaches.



2. Effet spécifique à chaque Associé

★ **Associés à effet immédiat** : appliquez l'effet de votre associé au moment où vous le placez sur votre parcelle. L'effet d'un associé est facultatif : chaque joueur est libre d'appliquer son effet ou non.



Le Cowboy

Il vous permet d'effectuer jusqu'à 3 déplacements de vaches vers des parcelles orthogonalement adjacentes.

★ Une même vache peut être déplacée plusieurs fois.

Attention : les vaches ne peuvent ni passer ni stationner dans un champ de maïs.

★ **Important** : les symboles Crâne (Sécheresse) ont un effet au moment où ils sont ajoutés à votre ranch. Plus tard dans la partie, ils sont considérés comme des terrains normaux et peuvent accueillir des vaches !

Exemple : après avoir posé un Cowboy dans son ranch, vous choisissez de déplacer une première vache d'une parcelle et une seconde vache de 2 parcelles.



Le Desperado

Il vous permet d'échanger une parcelle de votre plateau Réserve avec une parcelle du plateau Réserve d'un autre joueur.

Cette action n'est possible que si l'adversaire ciblé et vous-même possédez chacun au moins une parcelle.



La Voleuse de vaches

Elle vous permet de voler une vache non protégée de votre choix dans le ranch d'un autre joueur. Posez ensuite ce pion Vache sur la parcelle de votre voleuse.

Rappel : toute vache présente sur un territoire contenant au moins un associé est protégée contre la Voleuse de vaches.

★ **Associés à effet de fin de partie** : ils vous procureront des points supplémentaires lors du décompte final selon les ressources présentes dans votre ranch.



La Chercheuse d'or

Chaque chercheuse d'or rapporte 1 point par symbole Pépite présent sur l'ensemble de votre ranch en fin de partie.



Le Trappeur

Chaque trappeur rapporte 1 point par symbole Castor présent sur l'ensemble de votre ranch en fin de partie.



Le Cultivateur

Chaque cultivateur rapporte 1 point par symbole Maïs présent sur l'ensemble de votre ranch en fin de partie.



3. Sélectionnez une nouvelle parcelle (Obligatoire)

Placez votre pion Ranchero sur une parcelle libre de la nouvelle ligne de parcelles.

Fin du tour

★ Lorsque tous les joueurs ont réalisé leurs actions, formez une nouvelle ligne de 4 parcelles comme décrit dans l'étape **F** de la **MISE EN PLACE**.

★ Si des associés ont été recrutés lors de ce tour, complétez les emplacements vides du plateau Saloon en piochant dans la pile autant de jetons Associé que nécessaire pour en avoir à nouveau 5 disponibles. Posez-les, faces Spécialiste visibles dans le Saloon.

FIN DU JEU

Le dernier tour des joueurs arrive lorsque vous devez former une nouvelle ligne de parcelles mais que la pioche est vide dans la boîte. Complétez simplement les emplacements libres du plateau Saloon avec des jetons Associé, puis jouez le dernier tour.

À l'issue de ce dernier tour, effectuez l'action **2. Agrandir son ranch** autant de fois que nécessaire pour vider votre plateau Réserve, toujours en respectant les règles de connexion.

→ Si un domino peut être posé en respectant les règles de connexion, alors il doit être joué même si cela n'arrange pas forcément le joueur.

→ Si aucun domino ne peut être posé, défaussez vos parcelles non utilisées. Ainsi, certains ranchs peuvent être incomplets si vous avez été obligés de défausser un ou plusieurs dominos.

La partie prend alors fin, mais avant le calcul des scores, l'événement **Surpopulation** doit être appliqué à tous les joueurs : dans tout votre ranch, il ne peut y avoir qu'un seul pion Vache par parcelle. Retirez donc toute vache excédentaire de vos parcelles concernées.

Exemple : ce joueur a une vache de trop sur l'une de ses parcelles Prairie. Il retire ce pion Vache et le remet dans la zone commune.



Calcul des scores

Il est temps de déterminer le score des joueurs ! Munissez-vous du carnet de score et reportez-y les points générés par le ranch de chaque joueur de la façon suivante :

Points des Territoires

Chaque territoire rapporte autant de points de victoire que son nombre de parcelles multiplié par le nombre de pions Vache présents sur ce territoire.

Attention : les symboles Vache des parcelles ne sont jamais considérés lors du calcul des points. Seuls les pions Vache présents sur vos dominos sont à prendre en compte.
Un territoire sans vache ne rapporte rien.

Rappel :

- ★ Vous pouvez avoir plusieurs territoires d'un même type dans votre ranch. Calculez alors les points rapportés par chaque territoire.
- ★ A ce stade, les champs de maïs ne rapportent pas de point car les vaches ne peuvent pas rester sur ces parcelles.

→ Reportez sur le carnet de score les points générés par tous vos types de territoires.

1 **Points des Ressources**

Chaque symbole Pépité, Castor et Maïs présent sur votre ranch rapporte 1 point chacun.

Points des Associés

Chaque Chercheuse d'Or, chaque Trappeur et chaque Cultivateur rapporte 1 point supplémentaire pour chacun de leurs symboles respectifs (Pépité, Castor et Maïs).

→ Additionnez tous vos points marqués pour obtenir votre score final. Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui a construit le territoire le plus étendu, peu importe que ce territoire possède des vaches ou non, remporte la partie.

En cas de nouvelle égalité, le joueur qui a le plus de vaches remporte la partie.

Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Exemple de décompte des points

Après avoir appliqué l'évènement *Surpopulation*, Charlie calcule son score final :

Points des Territoires

Elle a constitué un territoire Désert de 5 parcelles sur lequel est présent 1 pion Vache : cela lui rapporte **5 points** (5 x 1).
De la même façon, elle remporte **21 points** pour son territoire Canyon (7 x 3), **6 points** pour son territoire Prairie (3 x 2) et **16 points** pour son territoire Ferme (4 x 4).
Son territoire Forêt qui ne contient aucun pion Vache ne lui rapporte rien.

Points des Ressources

Charlie possède sur son ranch un total de 4 symboles Pépité, 1 symbole Castor et 18 symboles Maïs : ces ressources lui rapportent respectivement **4 points**, **1 point** et **18 points**.

Points des Associés

Au cours de la partie, elle a pu placer un jeton Cultivateur sur l'un de ses dominos : celui-ci lui rapporte donc **18 points** supplémentaires grâce aux 18 symboles Maïs présents sur son ranch.

Charlie termine donc la partie avec un total de **89 points**.

| | C | B | Y |
|---|----|---|---|
| * | 5 | | |
| * | 21 | | |
| * | 6 | | |
| * | / | | |
| * | 16 | | |
| 1 | 4 | | |
| 1 | 1 | | |
| 1 | 18 | | |
| 1 | / | | |
| 1 | / | | |
| 1 | 18 | | |
| 1 | / | | |
| = | 89 | | |



Mode des Légendes de l'Ouest

- Jeu Avancé -



Dans ce mode de jeu, vous allez vivre un scénario commun, en incarnant chacun un personnage légendaire différent.

MISE EN PLACE

Effectuez la même mise en place que celle du jeu de base, à l'exception du fait que vous posez votre plateau face Légende de l'Ouest visible.

Chaque plateau possède ses propres spécificités en ce qui concerne le nombre de ponts, ainsi que leur positionnement et le nombre d'emplacements de réserve pour vos pièces de puzzle :

- Mary** (Violet) : 1 seul pont et 4 emplacements de réserve
- Wesley** (Blanc) : 2 ponts et 3 emplacements de réserve
- Calamity** (Orange) : 2 ponts et 3 emplacements de réserve
- Big Jo** (Vert) : 3 ponts et 2 emplacements de réserve



CHOIX DU SCÉNARIO

Vous pouvez :

- ★ soit choisir le scénario que vous voulez jouer,
- ★ soit vous en remettre au hasard : un joueur récupère 4 parcelles numérotées 1, 2, 3 et 4. Il les mélange et en pioche une aléatoirement. Le numéro de cette parcelle détermine le scénario de la partie :

1. **Grand flottage**
2. **Ruée vers l'or**
3. **Horde sauvage**
4. **Moon River City**

Les 4 parcelles sont ensuite remélangées avec les autres parcelles dans la boîte.

Chaque scénario apporte une façon supplémentaire pour marquer des points en fin de partie :

- ➔ Après avoir appliqué l'évènement Surpopulation, chaque joueur pourra reporter ses points sur la dernière ligne du carnet de score.

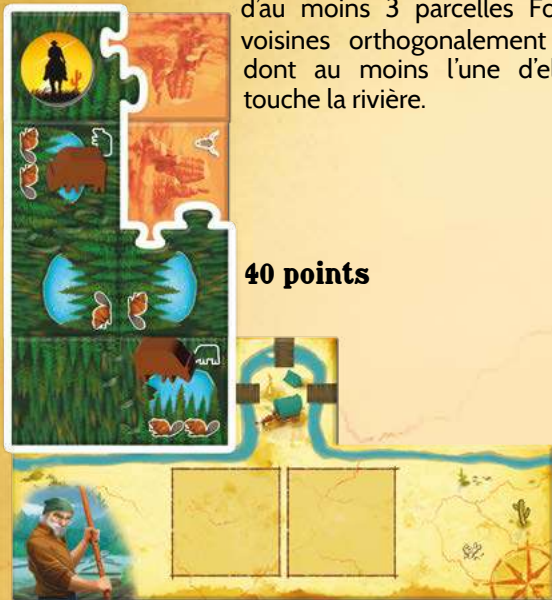
TOUR DE JEU

L'ensemble des règles du jeu du mode Légendes de l'Ouest reste exactement le même que celles du jeu de base.

1. GRAND FLOTTAGE

Le commerce du bois s'avère très prospère ! Pour en profiter, il vous faudra une coupe de bois accessible depuis la rivière.

Coupe de bois : une coupe de bois est un groupe d'au moins 3 parcelles Forêt voisines orthogonalement et dont au moins l'une d'elles touche la rivière.



Exemple : une coupe de bois de 6 parcelles Forêts rapportera 40 points.

Récompense du scénario « Grand flottage »

En fin de partie, chaque coupe de bois rapportera : 10 points + 10 points par forêt supplémentaire qui la compose.



Deux coupes de bois de 3 parcelles Forêts chacune rapporteront 20 points.

2. RUÉE VERS L'OR

Une rumeur prétend soudain que vos ranchs cachent non pas de simples pépites mais de véritables filons d'or ! Saurez-vous les mettre à jour ?

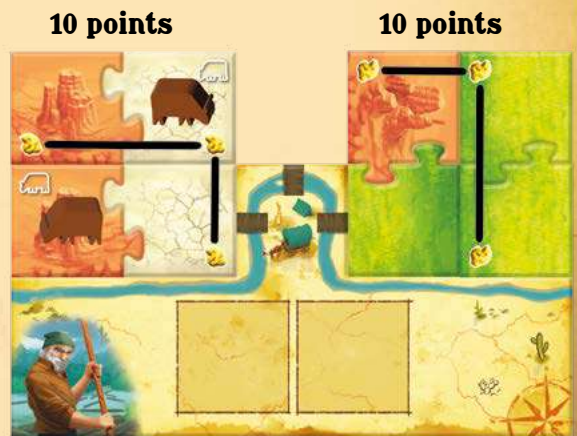
Filon : un filon est un groupe d'au moins 3 parcelles contenant des pépites, voisines orthogonalement.

Récompense du scénario « Ruée vers l'Or »

En fin de partie, chaque filon rapportera : 10 points + 10 points par pépite supplémentaire qui le compose.



Exemple : un filon de 6 pépites rapportera 40 points.



Deux filons de 3 pépites chacun rapporteront 20 points.

3. HORDE SAUVAGE

La découverte de mines d'or sur vos terres a favorisé l'arrivée de mercenaires sans foi ni loi, regroupés désormais en hordes sauvages !

Horde sauvage : une horde est un regroupement d'au moins 3 associés voisins orthogonalement, peu importe les types de territoires sur lesquels ils se trouvent et dont au moins l'un d'eux est **un associé offensif**, c'est-à-dire un **Desperado** ou une **Voleuse de vaches**.

Récompense du scénario

« Horde sauvage »

En fin de partie, chaque horde sauvage rapportera : 10 points + 10 points par associé supplémentaire qui la compose.



40 points



10 points

10 points

Exemple : une horde de 6 associés rapportera 40 points.

Deux hordes de 3 associés chacune rapporteront 20 points.

4. MOON RIVER CITY

Vos ranchs devenant de plus en plus prospères, développez des villes pour accueillir les nouveaux habitants.

Ville : une ville est un regroupement d'au moins 3 parcelles Ferme voisines orthogonalement.

Récompense du scénario « Moon River City »

En fin de partie, chaque ville rapportera : 10 points + 10 points par ferme supplémentaire qui la compose.



40 points



10 points

10 points

Exemple : une ville de 6 fermes rapportera 40 points. Deux villes de 3 fermes chacune rapporteront 20 points.

Règles spéciales pour une partie à 2 joueurs

Il est possible de jouer à 2 joueurs au jeu de base ou avec les règles avancées Légendes de l'Ouest. Les règles sont les mêmes que celles décrites ci-dessus, à l'exception des points suivants :

Surface de ranch

Dans une partie à 2 joueurs, les rancheros s'affrontent pour développer un ranch de plus grande taille en utilisant la totalité des 96 parcelles.

Vous allez ainsi construire chacun votre ranch sur une surface contenue dans une grille de 5 x 10 emplacements de parcelles, en incluant la partie de votre plateau.

Mise en place

Effectuez la mise en place du *Mode Moon River* ou du *Mode Légendes de l'Ouest* selon votre choix, à l'exception des trois ajustements suivants :

★ Lors de l'étape **A** : chaque joueur récupère 2 pions Ranchero de même couleur et le plateau Réserve correspondant.

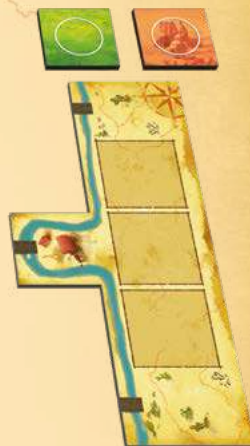
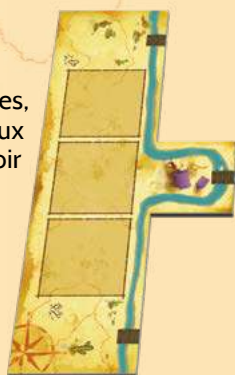
★ Lors de l'étape **G** : le joueur dont le pion Ranchero est pioché en premier choisit l'une des 4 parcelles libres de la ligne et pose son ranchero dessus. Le second joueur récupère aussitôt ses 2 pions Ranchero, choisit 2 parcelles libres de la ligne et pose respectivement ses rancheros dessus. Enfin, le premier joueur place son second pion Ranchero sur la dernière parcelle libre de la ligne.

★ Placez à côté de la zone de jeu les deux tuiles Paysage Bonus.



Tour de jeu

Pour chaque ligne de parcelles, les joueurs effectuent deux tours de jeu chacun, à savoir un tour par pion Ranchero.



Tuiles Paysage Bonus

Chaque joueur va poser au maximum 24 dominos, soit 48 parcelles. Or, chaque ranch comporte 49 cases disponibles. La case vacante devra alors être occupée par une tuile Paysage Bonus.

Conquête de l'Ouest : gain d'une tuile Paysage Bonus

Le premier joueur à atteindre la 10^e et dernière ligne de son ranch, après avoir effectué les effets habituels du dernier domino posé, doit :

- ★ récupérer 1 tuile Paysage Bonus parmi les 2 disponibles,
- ★ choisir alors une face de cette tuile,
- ★ poser immédiatement cette tuile en respectant les règles de connexion et appliquer l'effet Recrutement.

S'il ne peut pas poser cette tuile, il doit la retirer du jeu.

Le second joueur, lorsqu'il atteindra à son tour la 10^e et dernière ligne de son ranch, devra récupérer et utiliser de la même façon la tuile Paysage Bonus restante.



x 7



x 6



x 4



x 2



x 2



x 6



x 5



x 4



x 2



x 1



x 1



x 3



x 4



x 4



x 2



x 2



x 2



x 1



x 4



x 4



x 6



x 4



x 9



x 6



x 5



x 20



x 5



x 5



x 3



x 5



x 2