

J. ALEX KEVERN

GOLD WEST

CA. 1849

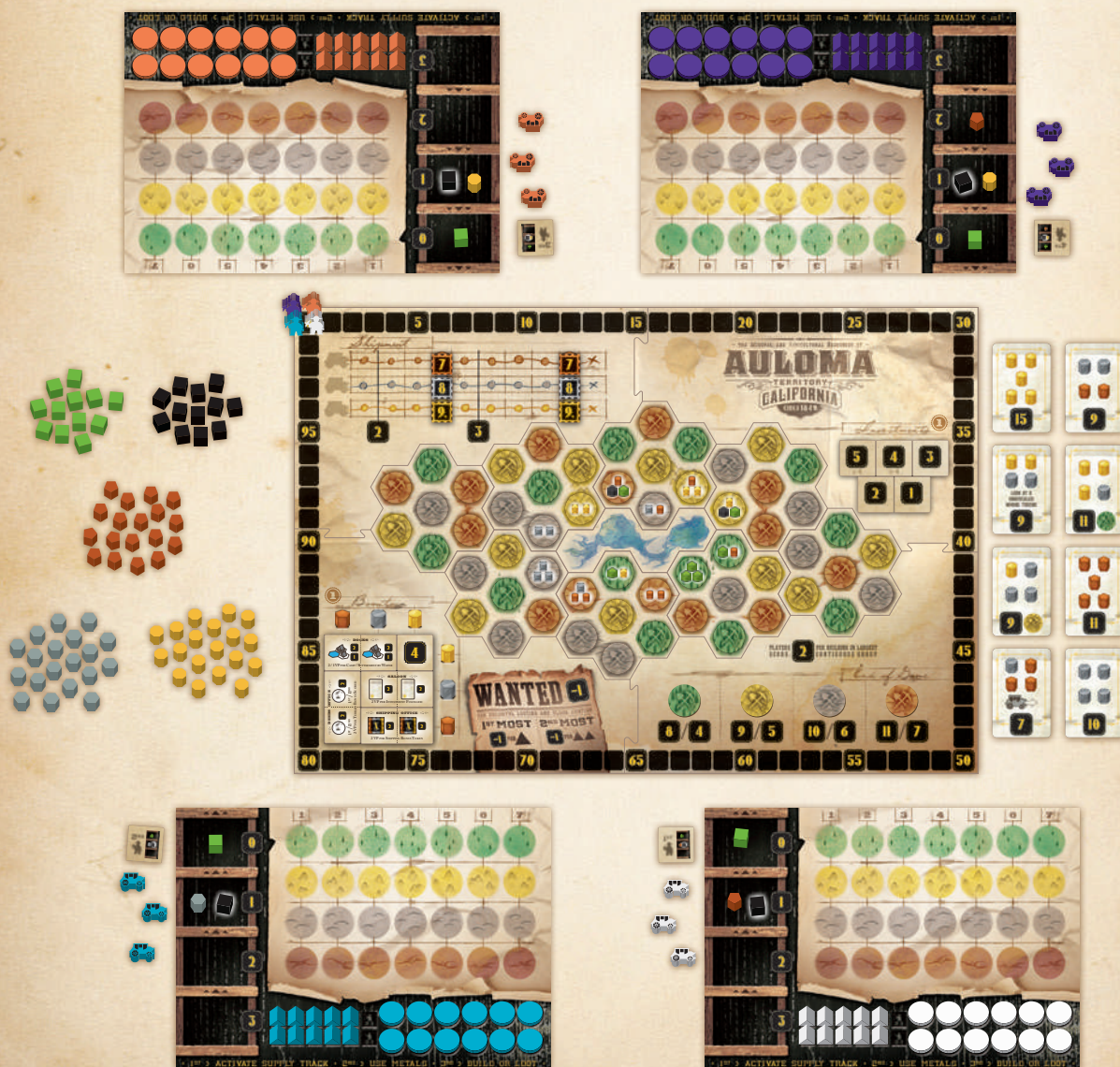
Rulebook

J. ALEX KEVERN

GOLD WEST

CA. 1849

Dans Gold West, les joueurs s'affrontent en jouant des prospecteurs construisant leur empire minier en rivalisant pour obtenir les précieux métaux de la frontière. Dans un délicat mélange de gestion des ressources et contrôle de zone, les joueurs doivent établir leurs stratégies de construction tout en gérant soigneusement leur stock. Affiner les bonnes ressources au bon moment pour gagner de l'influence à Boomtown, rester dans la compétition et mener l'Ouest vers son Age d'Or!



Mise en place et matériel

1 - Le Plateau

- 1 Plateau 4 plateaux sections, 8 tuiles terrain, 1 tuile eau
- 56 Jetons Mines

Pour installer le plateau, assemblez les 4 plateaux sections extérieurs pour créer le cadre des tuiles terrains. Arrangez les tuiles terrains de façon que 6 bordent la tuile rivière et mettez une tuile terrain de chaque côté. Pour une partie à 2, retrouvez les deux tuiles qui ne touchent pas l'eau comme montré ci-dessous: elles ne sont pas utilisées.



Le plateau est maintenant prêt pour recevoir les ressources. Mettez en place tous les jetons mines avec la face pioche et pelle visible et en prenant soin de mettre les jetons sur des hexagones de même couleur. Les jetons cuivres vont sur les hexagones cuivres, les argents sur l'argent, etc...

Une fois placés, retournez les 12 jetons mines touchant la tuile rivière au milieu du plateau de façon à montrer les ressources. Ce sont les cases ressources disponibles au début du jeu.

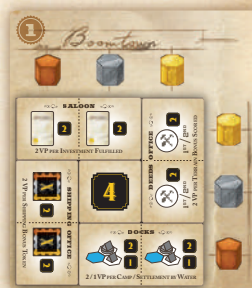
2-Matériel

- 4 plateaux joueurs 1 par joueur
- 4 pions de score mineurs 1 par joueur
- 48 camps 12 par joueur
- 48 pions influence 12 par joueur
- 12 diligences 3 par joueur

Donnez à chaque joueur un plateau joueur, un pion de score mineur, 12 camps et 12 pions influence à sa couleur. A 4 joueurs, on n'utilise que 10 camps (remettre les deux autres dans la boîte). Chaque joueur place son mineur sur la case zéro de la piste score.

3-Boomtown

Prenez 4 bureaux Boomtown au hasard pour la partie. Arrangez les bureaux arbitrairement de façon à ce qu'ils tiennent dans une grille de 3x3 et placez la tuile 4 PV dans l'espace vide. Utilisez tout arrangement possible pour disposer les bureaux. Voir ci-dessous quelques exemples d'arrangement (utilisant les mêmes tuiles):



4 - Investissements

• 20 cartes investissements 

• 5 tuiles bonus investissement 

Prenez 8 cartes investissements au hasard. Placez-les faces visibles à côté du plateau et remettez les autres dans la boîte. Placez les tuiles Bonus Investissement à côté des cartes.

Note: la tuile 4 PV est uniquement utilisée dans le jeu à 3 - 4 joueurs et la tuile 5 PV seulement pour le jeu à 4 joueurs.

5 - Piste Stock

• 12 tuiles bonus transport 

Placez les tuiles Bonus Transport sur chacune des deux sections bonus au-dessus des icônes ressources correspondantes. Chaque piste de ressource dispose de deux icônes et chaque icône a une pile de deux tuiles. Placez les tuiles faces visibles de façon à ce que la valeur la plus haute soit sur le dessus. Chaque joueur place sa diligence au début de chacune des trois pistes transports.



1er joueur



2ème joueur



3ème joueur



4ème joueur

6 - Ordre du tour et ressources

• 4 jetons ordre du tour 

• Ressources pierre 

• Ressources bois 

• Ressources cuivre 

• Ressources argent 

• Ressources or 

Choisissez un premier joueur au hasard et distribuez les jetons ordre du tour dans l'ordre du sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs débutent la partie avec des ressources différentes, basées sur l'ordre du tour. Placez les ressources de départ indiquées sur le jeton ordre du tour sur votre piste stock, comme indiqué. La mise en place standard des ressources à 4 joueurs est illustrée ci-dessous. Si il y a moins de 4 joueurs, remettez le(s) jeton(s) ordre du tour non utilisé(s). Triez les ressources restantes en tas à côté du plateau principal.

Vous êtes maintenant prêt à jouer.

MECANIQUE

INTRODUCTION

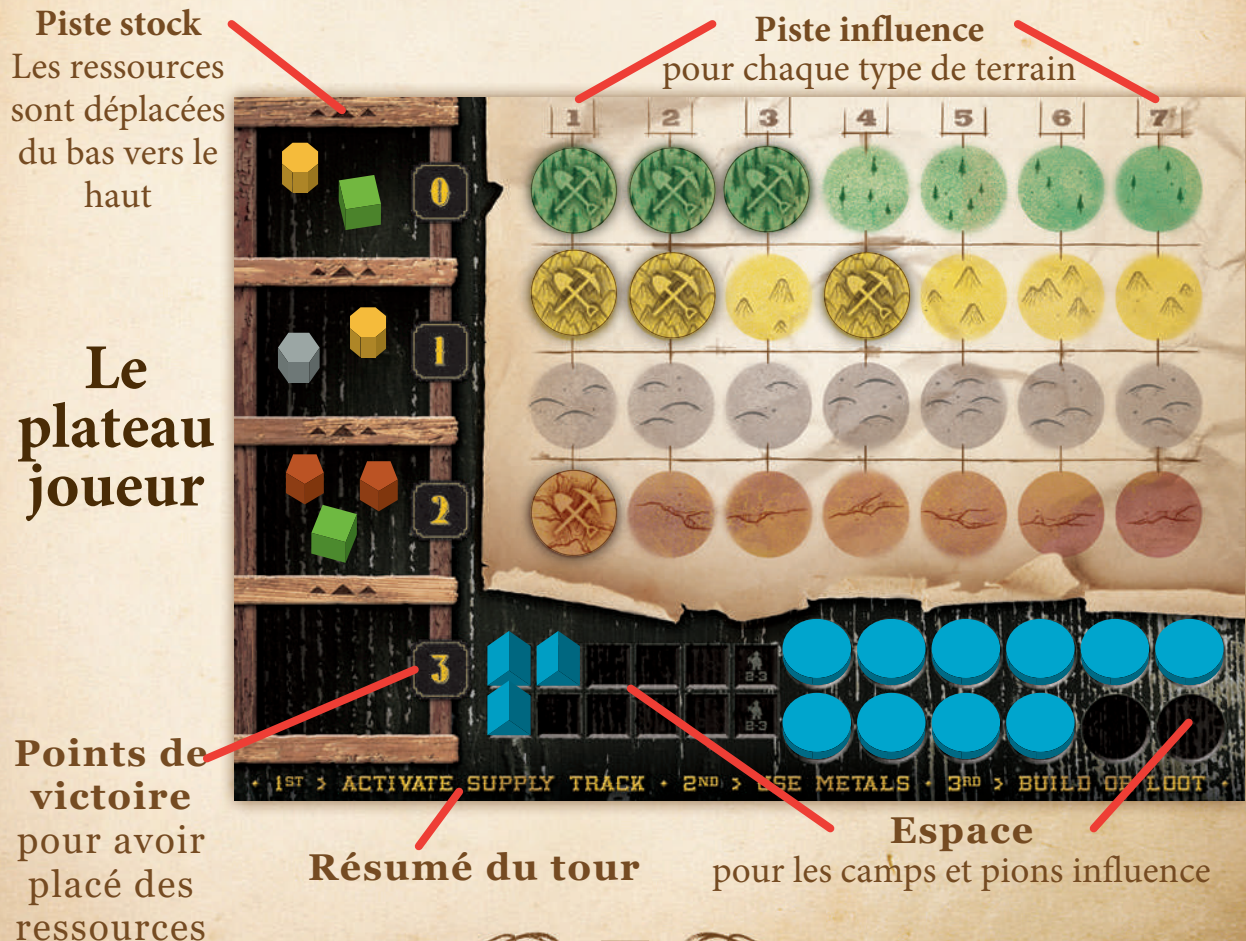
Le but de Gold West est d'accumuler le plus de points de victoire au travers d'une gestion intelligente de votre empire minier grandissant. Le jeu comporte cinq ressources - cuivre, argent et or sont les métaux, utilisés pour acquérir des points de victoire de différentes façons. Le bois et la pierre (verte et noire) sont les matériaux utilisés pour construire les camps et les colonies sur le plateau pour collecter ressources et influence.

Chaque type de ressource est associée à une couleur différente d'hexagone. Vous êtes sûr de trouver au moins un cuivre sur

un hexagone cuivre, vous pouvez aussi en trouver sur des hexagones argent ou or. Le bois et la pierre apparaissent de façon certaine sur les hexagones verts de forêt et peuvent apparaître (bien que moins souvent) sur d'autres hexagones.

Chaque hexagone contient soit 2 ou 3 ressources. L'or vaut en général plus de points, l'argent et le cuivre en accorde moins. De plus, chaque type de terrain octroiera des points pour le joueur y ayant le plus d'influence à la fin du jeu. Les terrains de cuivre rapportent le plus de point, les terrains argent, or et forêts en rapportent un peu moins. Ceci est expliqué un peu plus loin, dans la partie Décompte (page 10).

Le diagramme ci-dessous indique les différentes sections d'un plateau joueur:



COMMENT JOUER

TOUR DE JEU

A votre tour, réalisez dans l'ordre les trois étapes suivantes:

1. Activez votre piste stock
2. Utilisez des métaux
3. Construisez ou pilliez

1 - Activez votre piste stock

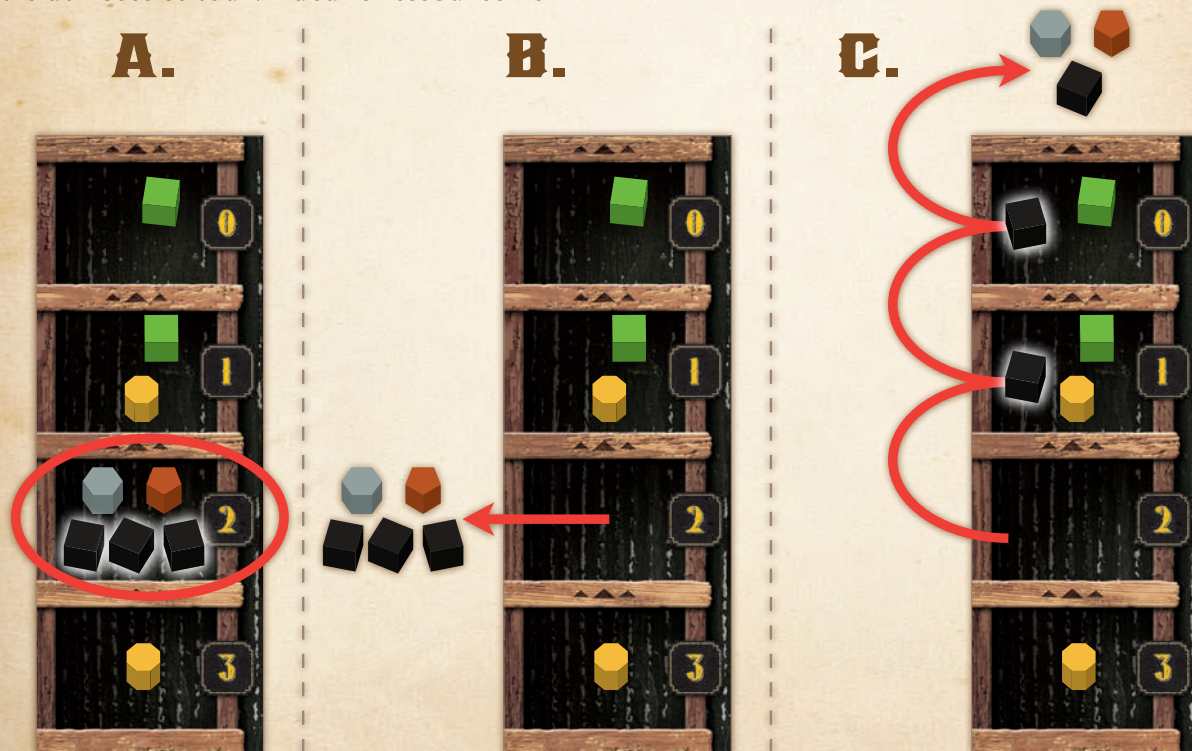
Pour débuter votre tour, vous devez prendre toutes les ressources d'une case de votre piste stock et les déplacer vers le haut d'autant de cases possibles, en laissant exactement une ressource dans chaque case traversée. Les ressources qui arrivent en haut (au-dessus de votre plateau) peuvent être utilisées ce tour. Aucune ressource ne

peut être gardée d'un tour à l'autre. Si vous n'utilisez pas une ressource qui se trouve dans votre zone d'usage, elle sera défaussée à la fin de votre tour.

Dans l'exemple ci-dessous, Levi choisi la 3ème case de sa piste stock, contenant 3 pierres, 1 argent et 1 cuivre. Il transporte ces ressources vers le haut de sa piste stock, en laissant exactement une ressource (pierre) dans la 2ème case et exactement une ressource (une autre pierre) dans la première case. Laissant ainsi à Levi une pierre, un cuivre et un argent à utiliser pour son tour.

Note

Il est possible de n'avoir aucune ressource dans sa zone d'usage après avoir activé sa piste stock. Dans ce cas, vous n'aurez pas de métaux ni matériel de construction à utiliser, et donc vous ne ferez que l'action piller. Vous ne pouvez pas choisir une case vide de votre piste stock dans le but de ne bouger aucune ressource - vous devez choisir une case contenant au moins une ressource.



2 - Utilisez des métaux

Le cuivre, l'argent et l'or sont des ressources métaux. Tous les métaux disponibles dans votre zone d'usage peuvent être utilisés ce tour pour marquer des points de trois façons:

- A. Investissements
- B. Boomtown
- E. Transports

A. Investissements (1x par tour)

Les investissements sont des objectifs publics auxquels tous les joueurs ont accès. Vous ne pouvez prétendre à plus d'un Investissement par tour. Pour cela, vous devez défausser de votre zone d'usage les métaux indiqués sur la carte. Prenez la carte d'investissement et placez la à côté de votre plateau. Vous marquez immédiatement les points indiqués, et si la carte offre une capacité spéciale, résolvez la immédiatement également. De plus, vous pouvez prendre le jeton Bonus Investissement le plus élevé restant. Dans une partie à 3 joueurs, seuls les jetons bonus 4, 3, 2, et 1 sont disponibles. Dans une partie à 2 joueurs, seuls les jetons bonus 3, 2 et 1 sont disponibles.

Rappel

Vous ne pouvez prétendre qu'à un investissement par tour.

Référez-vous au glossaire pour une description détaillée des investissements octroyant une capacité spéciale.

B. Boomtown (1x par tour)

Les bureaux de Boomtown proposent des bénéfices pour avoir atteint certains objectifs pendant le jeu. Vous ne pouvez influencer Boomtown plus d'une fois par tour.

Pour influencer un bureau de Boomtown, vous devez payer deux ressources - celle située en haut de la colonne de la grille et celle de la ligne, située à droite du bureau que vous voulez influencer. Défaussez de votre zone d'usage les métaux nécessaires et placez un jeton influence sur le bureau. Cela vous octroiera des points bonus en fin de partie, associés au bureau. On ne peut placer qu'un jeton influence par espace de bureau, donc un bureau ne peut contenir qu'un maximum de deux jetons influence. Si vous détenez les deux, vous décomptez le bonus deux fois.

Si vous placez un jeton influence sur la tuile 4 PV, marquez immédiatement ces 4 points.

Rappel

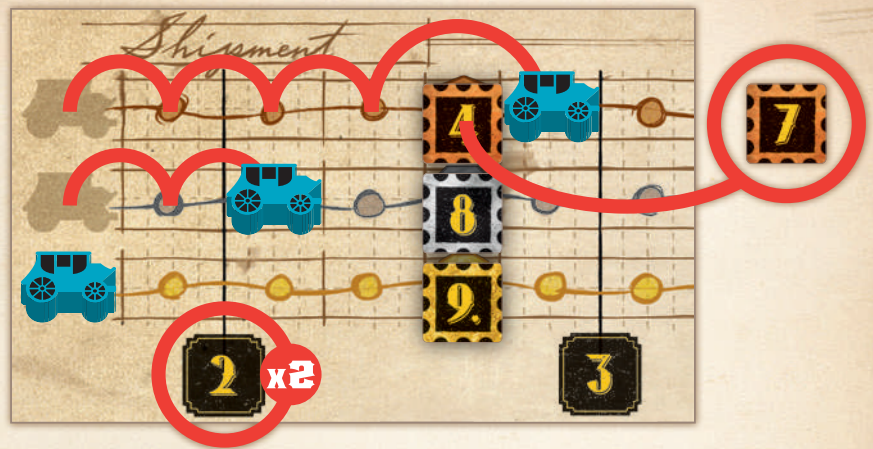
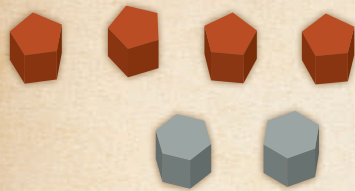
Vous ne pouvez placer à Boomtown qu'un seul jeton influence par tour.

Dans l'exemple ci-dessous, Sara peut utiliser ses ressources or et argent pour placer un jeton influence dans les zones entourées marquées d'un A et d'un B, en considérant qu'aucune n'est occupée. L'option A correspond à la colonne argent et ligne or et l'option B à la colonne or et la ligne argent.



Voir le glossaire Boomtown pour une description détaillée de chaque bureau de Boomtown.

Exemple de transport:



E. Transports

Vous pouvez transporter n'importe quel nombre de métaux dans un tour. Pour ce faire, défaussez les métaux de votre zone d'usage. Déplacez votre diligence le long des pistes transports correspondantes, à raison d'une case par métal défaussé. Ne vous arrêtez jamais sur la case des tuiles bonus de transport, passez par dessus et prenez la tuile bonus du haut de la pile (s'il en reste) et marquez immédiatement les points indiqués.

Vous devez réaliser une des actions suivantes :

- A. Construire un camp:** *en utilisant un bois ou une pierre*
- B. Construire une colonie:** *en utilisant un bois et une pierre*
- E. Piller:** *en n'utilisant aucun matériel de construction*

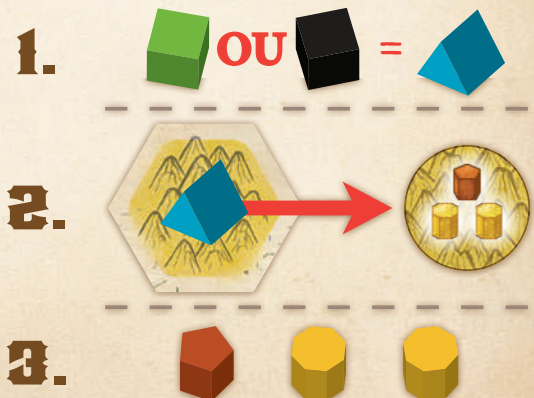
A. Construire un camp

Si vous avez soit un bois soit une pierre, vous pouvez placer un camp sur le plateau.

Pour placer un camp, choisissez un jeton mine révélé et remplacez le par un de vos camps. Prenez toutes les ressources indiquées sur ce jeton et placez les dans votre piste de stock (voir Compléter l'action construire - p.9). Puis placez le jeton mine face cachée sur la piste d'influence de votre plateau personnel pour un indiquer une influence dans ce type de terrain.

3 - Construire ou piller

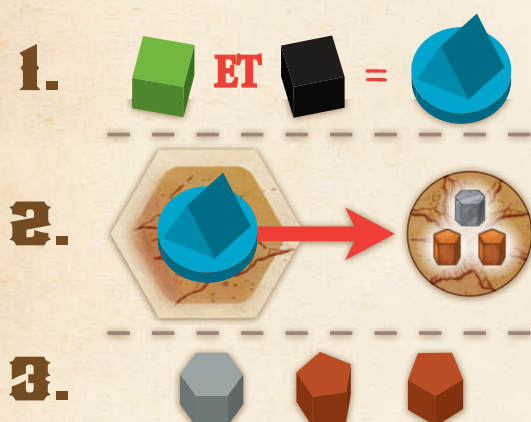
Le bois et la pierre sont des matériaux de construction et vous permettent de répondre à la demande d'infrastructure nécessaire pour le minage. Si vous n'êtes pas en capacité de construire pendant un tour, vous serez obligé de piller, ce qui entraîne une pénalité. Quoiqu'il en soit, **vous placerez toujours exactement un camp sur le plateau à chaque tour**. Vous ne pouvez réaliser qu'une construction par tour, tout matériel de construction superflu est défaussé.



B. Construire une colonie

Si vous avez un bois et une pierre, vous pouvez placer une colonie sur le plateau.

Pour placer une colonie, choisissez un jeton mine révélé et remplacez le par un de vos camps, en plaçant un jeton influence en dessous. Prenez toutes les ressources indiquées sur le jeton et placez les dans votre piste stock (vois compléter l'action construire). Puis placez le jeton mine face cachée sur la piste d'influence de votre plateau joueur, en sautant une case pour indiquer deux influences dans un type de terrain.



C. Piller

Si vous n'avez ni bois ni pierre, vous devez piller.

Pour piller, placez un camp dans la section Wanted (recherché) du plateau et perdez immédiatement 1 point. Puis choisissez un jeton mine révélé, prenez toutes les ressources indiquées sur ce jeton et placez les dans votre piste stock (voir compléter l'action construire), puis retirez du jeu le jeton mine. Vous ne gagnez aucune influence dans ce type de terrain et l'hexagone reste innocenté.

Le(s) joueur(s) ayant le plus de camp dans la zone Wanted à la fin du jeu perdra(ont) encore des points.

Note

Vous placez toujours exactement un camp sur le plateau à chacun de vos tours. Ceci peut être un camp, une colonie ou dans la zone Wanted.

Important

Vous n'êtes pas obligé de construire de façon adjacente à vos autre construction. Néanmoins, vous gagnerez 2 points pour chaque construction connectée (camp ou colonie) de votre groupe de construction continue le plus important à la fin du jeu.

Compléter l'action construire

Après avoir construit ou pillé, faites ce qui suit:

Révélez immédiatement les ressources de tous les jetons mine adjacents à celui que vous avez choisi - ces lieux sont dorénavant disponibles pour la construction.

Placez toutes les ressources prises du jeton mine dans une case de votre piste stock et gagnez des points. Plus vous placez les ressources en bas, plus vous recevrez de points, mais plus cela vous prendra de temps pour les utiliser. La première case ne rapporte aucun point, les 2ème, 3ème et 4ème rapportent respectivement 1, 2, et 3 points. Marquez ces points immédiatement après avoir alloué vos ressources. Toutes les ressources doivent être placées dans la même case et il peut déjà y avoir des ressources dans la case choisie.



Note

Tous les joueurs doivent eux-mêmes s'assurer que leur plateau reflète leurs influences dans chaque terrain. Ceci peut être facilement vérifié en comptant le nombre de camps et de colonies dans chaque terrain sur le plateau.

FIN DE TOUR

Une fois que vous avez terminé votre construction ou pillage, votre tour est terminé et celui du joueur suivant débute.

Dernier tour et Fin de la partie

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé tous leurs pions camps.

Lorsque le dernier camp est placé sur le plateau, chaque joueur dispose d'un dernier tour. Pendant ce dernier tour, les joueurs ne font qu'activer leur piste stock et utilisent leurs métaux; les étapes construire et piller sont sautées. Aucune action construction n'est réalisée et aucune ressource n'est prise pendant ce dernier tour.

Lorsque le dernier joueur a joué son dernier tour, le jeu se termine et il est temps de décompter les points.

Décompte

Utilisez le guide suivant pour procéder au décompte final:

1. Groupes de constructions

Marquez 2 points par construction appartenant à votre groupe de constructions continu le plus grand (camps et colonies).

2. Boomtown

Décomptez les bonus de fin de partie de chaque bureau que vous avez influencé à Boomtown.

3. Pénalités de pillage

Appliquez la pénalité de pillage au(x) joueur(s) ayant le plus de camp dans la zone Wanted:

Le joueur ayant le plus de camp dans la zone Wanted est le joueur le plus recherché et perd 1 point pour chaque camp qu'il ou elle a dans la zone Wanted. Le second joueur ayant le plus de pièces dans la zone Wanted perd 1 point pour chaque paire de camp (arrondi à l'inférieur). En cas d'égalité pour le plus recherché, tous les joueurs concernés reçoivent la pénalité et celle pour la seconde place est ignorée. Dans le cas d'une égalité pour la seconde place du plus recherché, tous les joueurs concernés reçoivent la deuxième pénalité.

4. Bonus de terrains

Attribuez les bonus de terrain aux joueurs qui sont premier et deuxième en terme d'influence sur chaque terrain:

Les égalités sont remportées par le joueur ayant le plus de colonie dans ce terrain. Si l'égalité persiste, les points de la première et deuxième places sont partagés, arrondi à l'inférieur.

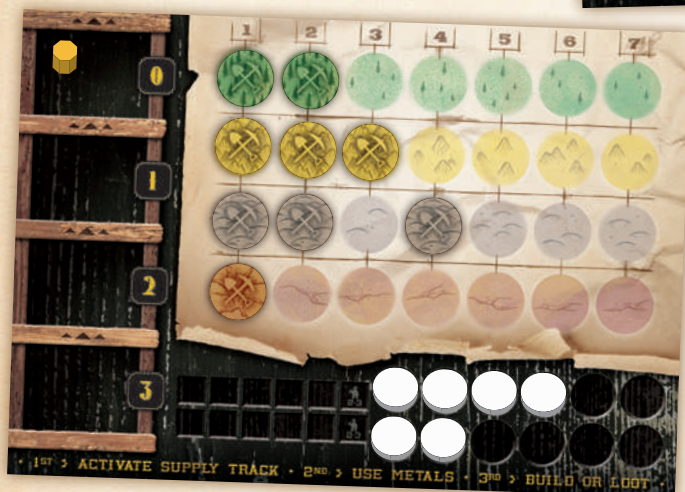
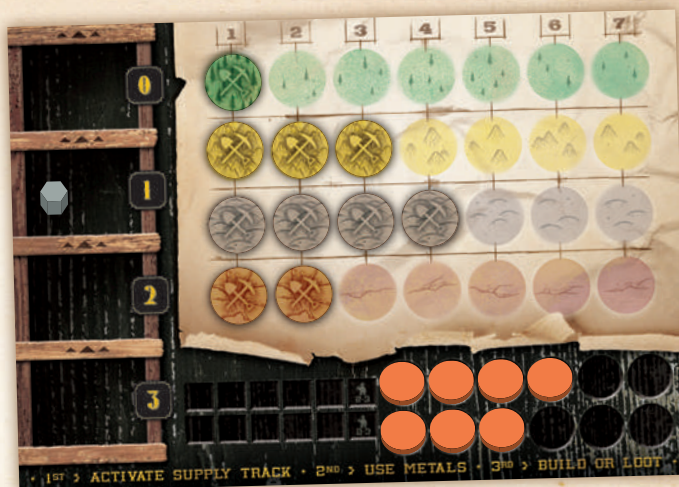
Plateau de Sara:

Influence Forêt: **1**

Influence Or: **3**

Influence Argent: **4**

Influence Cuivre: **2**



Plateau de Levi:

Influence Forêt: **2**

Influence Or: **3**

Influence Argent: **4** (1 colonie)

Influence Cuivre: **1**

Note

Dans une partie à 2 joueurs, personne ne marque les points pour la 1ère place. A la place, le joueur ayant le plus d'influence est récompensé par les points de la 2ème place. L'autre joueur ne reçoit aucun point.

Exemple 1

Sara a 4 camps dans les terrain argent et Levi a 2 camps et 1 colonie (tous les autres joueurs ont une influence inférieure à 4 dans l'Argent). Sara et Levi ont tous les deux une influence de 4 dans les terrains argent, mais Levi remporte le bonus car il a plus de colonie dans ce type de terrain. Levi reçoit 10 points, Sara 6 points.

Exemple 2

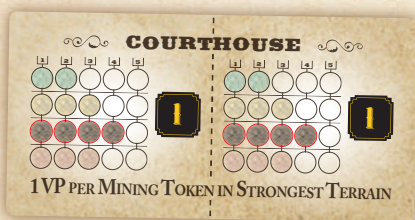
Sara et Levi ont chacun 3 camps dans le terrain Or (tous les autres joueurs ont une influence inférieure à 3 dans l'Or). Puisqu'aucun n'a de colonie, ils partagent les points de la 1ère et 2ème place et marquent 7 points chacun.

Exemple 3

Dans une partie à 2 joueurs, le joueur avec le plus d'influence dans le terrain Argent marquera 6 points.

Le joueur avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur concerné ayant le moins de camps dans la zone Wanted l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur concerné ayant le plus de ressources dans sa piste stock l'emporte. Si l'égalité persiste après ça, il va falloir refaire une partie!

BOOMTOWN



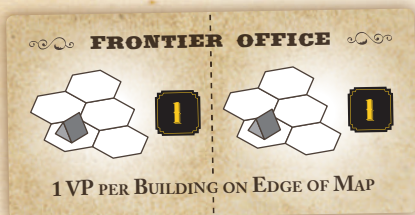
TRIBUNAL

1 point par jeton mine dans le terrain le plus fort - Déterminez le terrain où avez le plus d'influence et marquez 1 point pour chaque jeton mine que vous avez dans ce terrain. Note: 1 point par jeton mine, pas par influence.



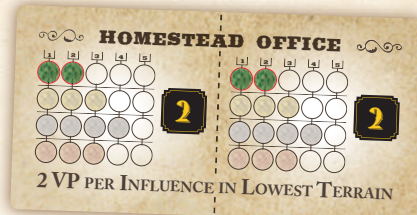
BUREAU DES ACTES

2 points à chaque fois que vous décomptez un bonus de terrain pendant le décompte final - Marquez 2 points supplémentaires pour chaque 1ère et 2ème place de majorité terrain que vous remportez.



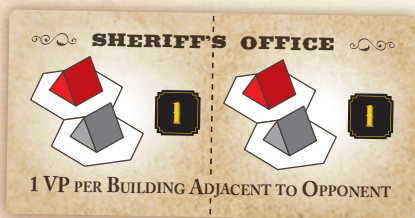
BUREAU FRONTIERE

1 point pour chaque construction sur le bord de la carte - Marquez 1 point par construction (camp ou colonie) touchant le bord de la carte.



BUREAU DES PROPRIETES

2 points par influence dans le terrain où vous avez le moins d'influence - Déterminez dans quel terrain vous avez le moins d'influence, marquez 2 points par influence que vous avez dans ce terrain.



BUREAU DU SHERIFF

1 point par construction adjacente à un adversaire - Marquez 1 point par construction (camp ou colonie) touchant au moins 1 construction d'un adversaire.



BUREAU DES TRANSPORTS

2 points par jeton bonus transport - Marquez 2 points pour chaque jeton bonus transport que vous avez collecté.



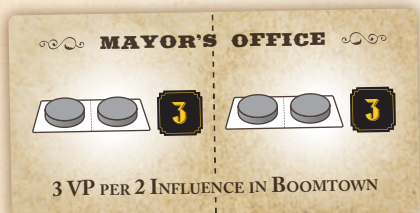
DEPOT

2 points par construction dans votre second groupe le plus grand - Marquez 2 points pour chaque construction dans votre 2ème groupe continue le plus large. Si vous n'avez qu'un seul groupe continue, alors vous ne marquez aucun point pour le Dépôt.



DOCKS

2 ou 1 points par colonie ou camp adjacent à l'eau - Marquez 1 point pour chaque camp et 2 points pour chaque colonie touchant la tuile eau.



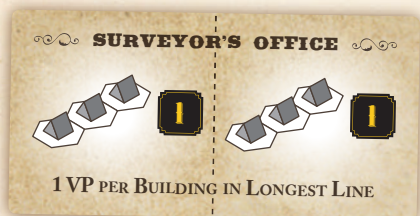
BUREAU DU MAIRE

3 points pour chaque paire d'influence à Boomtown - Marquez 3 points pour chaque paire d'influence que vous avez à Boomtown (arrondi à l'inférieur).



SALOON

2 points par investissement rempli - Marquez 2 points pour chaque carte investissement devant vous.



BUREAU DE L'ARPENTEUR

1 point par construction dans la ligne la plus grande - Choisissez une ligne droite d'hexagones et marquez 1 point pour chacune de vos constructions (camps et colonies) dans cette ligne. Les constructions ne doivent pas obligatoirement être adjacentes continues.



MAIRIE

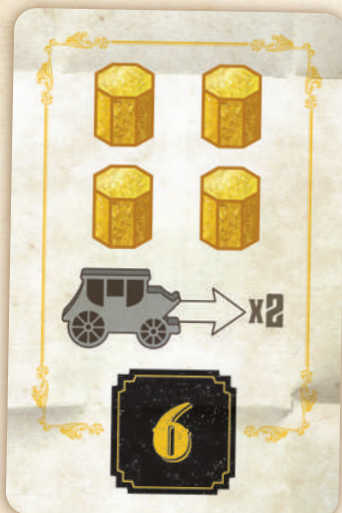
1 point par colonie - Marquez 1 point par colonie vous appartenant sur le plateau.

INVESTISSEMENTS

Les investissements non listés ci-dessous marquent uniquement les points indiqués.



Vous pouvez avancer une de vos diligences d'une case sur n'importe quelle piste transport.



Vous pouvez soit déplacer une de vos diligences de 2 cases sur n'importe quelle piste transport ou 2 diligences d'une seule case.



Une influence supplémentaire dans le terrain Forêt. Placez un jeton influence forêt dans la piste forêt de votre plateau



Une influence supplémentaire dans le terrain Or. Placez un jeton influence or dans la piste or de votre plateau



Une influence supplémentaire dans le terrain Argent. Placez un jeton influence argent dans la piste argent de votre plateau



Une influence supplémentaire dans le terrain Cuivre. Placez un jeton influence cuivre dans la piste cuivre de votre plateau



Vous pouvez placer un jeton influence dans un bureau libre de Boomtown. Si toutes les cases sont occupées, cette capacité est inutilisée.



Vous pouvez placer un jeton influence au-dessus d'une case occupée par un adversaire à Boomtown. Vous et votre adversaire décompterez les points bonus en fin de partie.



Vous pouvez regarder deux jetons mines faces cachées. Remplacez les faces cachées à leur emplacement d'origine.



Vous pouvez ajouter 2 ressources de n'importe quelle sorte à votre piste stock (elles peuvent être placées séparément; ne marquez aucun point pour ce placement)



Vous pouvez améliorer un camp en une colonie. Ajustez votre piste influence en conséquence.

CREDITS

AUTEUR

J. Alex Kevern

DESIGN

Adam P. McIver

GRAPHIQUE

Adam P. McIver

DEVELOPPEMENT DU JEU

Seth Jaffee

TRADUCTION

Oni60 - Julien Béguin - Ludo Ergo Sum

TESTEURS

Levi Baer, Pocket Earnhart, Kerry Rundle, Jacob Grant, Jamie Grant, TC Petty III, Ed Marriott, Adam Buckingham, Ben Pinchback, Brian Frahm, David Chott, Chris Bryan, Donald Shults, Darrell Louder, Kyle Hendricks, Michael Huven-Moore



Copyright © 2014
Tasty Minstrel Games
www.playTMG.com

