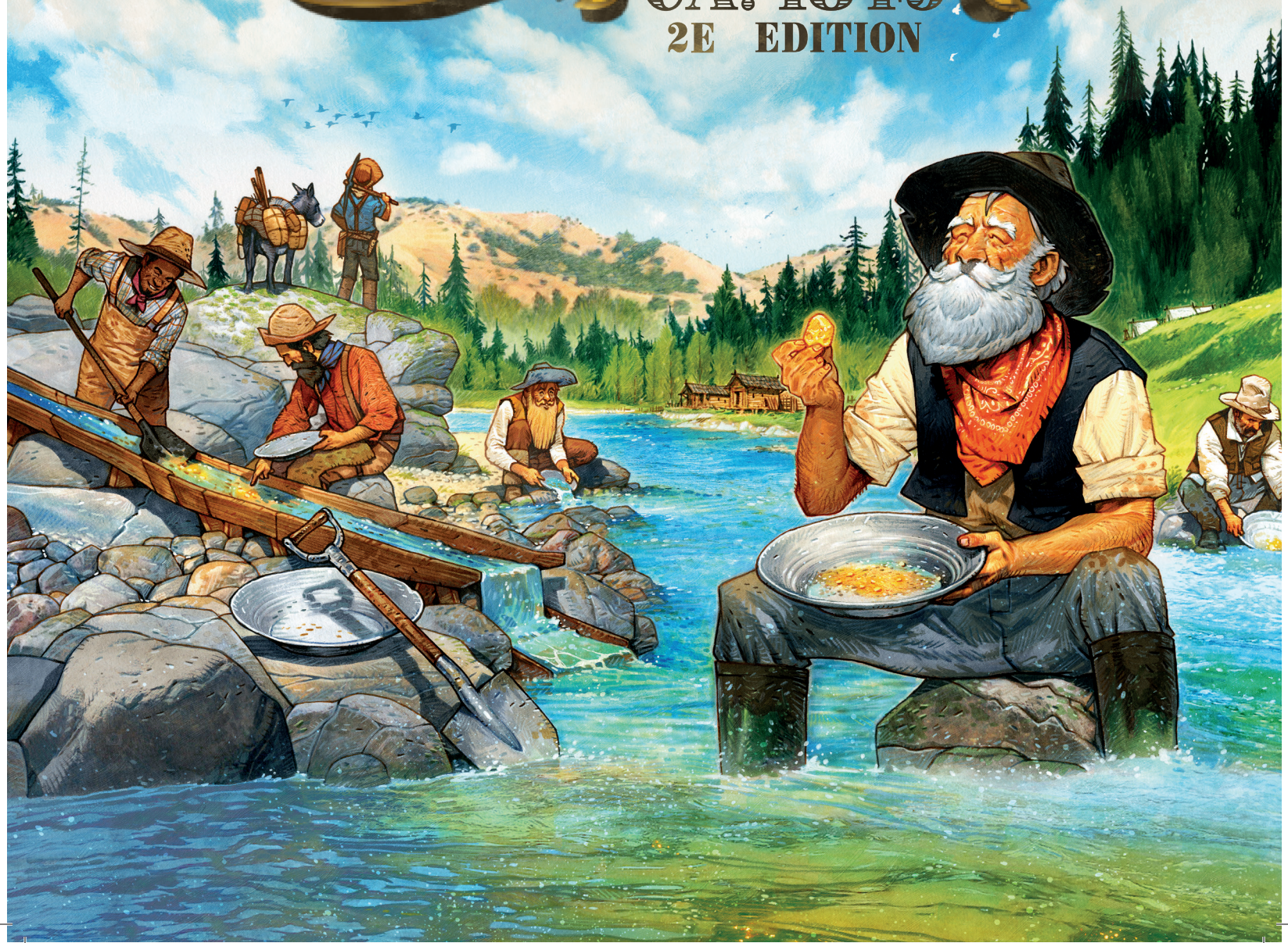


# GOLD WEST

*Règles*

CA. 1849  
2E EDITION



Dans Gold West, les joueurs incarnent des prospecteurs qui s'affrontent en construisant leurs empires miniers, tout en se disputant les métaux précieux de la frontière. Dans un subtil équilibre de gestion de ressources et de contrôle de territoires, les joueurs planifient leurs stratégies de construction tout en gérant précautionneusement leurs ressources. Raffinez les bonnes ressources au bon moment pour gagner de l'influence dans Boomtown, devancer la concurrence, et conduire l'Ouest vers son Âge d'Or !



# MISE EN PLACE ET MATÉRIEL

## 1 > LE PLATEAU

### • PLATEAU

4 bords de plateau, 8 tuiles Terrain, 1 tuile Rivière

### • 56 JETONS MINAGE

14 de chaque type



Forêt



Cuivre



Argent



Or

Pour mettre en place le Plateau, alignez les 4 bords de plateau pour créer le cadre des tuiles Terrain. Arrangez les tuiles Terrain de façon à ce que 6 tuiles Terrain soient adjacentes à la tuile Rivière, et qu'1 tuile Terrain soit placée à chaque extrémité. Dans une partie à 2 joueurs, retournez face cachée les 2 tuiles des extrémités comme indiqué ci-dessous :



Mise en place pour 2 joueurs

Placez les Ressources sur le Plateau.

1. Retournez chaque jeton Minage face 'pioche' visible et placez chacun de ces jetons sur un hexagone de la même couleur. Placez les jetons Minage Cuivre sur les hexagones Cuivre, le jetons Minage Argent sur les hexagones Argent, etc.
2. Retournez face 'ressources' visible les 12 jetons Minage adjacents à la tuile Rivière au milieu du Plateau. Ce sont les hexagones Ressource disponibles au début de la partie.



## 2 > MATÉRIEL DE JOUEUR

### • 4 TABLEAUX

1 par joueur

### • 4 MARQUEURS SCORE

1 par joueur



### • 48 CAMPEMENTS

12 par joueur



### • 48 MARQUEURS INFLUENCE

12 par joueur



### • 12 DILIGENCES

3 par joueur

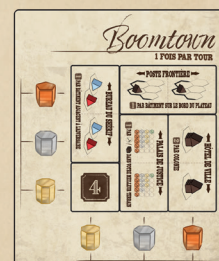
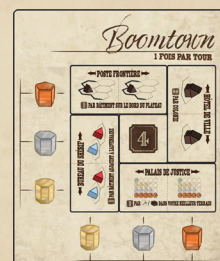


Chaque joueur reçoit à sa couleur 1 Tableau, 1 marqueur Score, 3 Diligences, 12 Campements et 12 marqueurs Influence. Dans une partie à 4 joueurs, n'utilisez que 10 Campements par joueur. Chaque joueur place son marqueur Score dans la case '0' de la piste Score.

## 3 > BOOMTOWN

Choisissez 4 Bureaux au hasard pour cette partie. Placez ces Bureaux dans Boomtown au hasard de façon à ce qu'ils rentrent dans la grille de 3x3 et placez la tuile Bureau "4 PV" dans la case vide restante.

Utilisez n'importe quelle disposition qui permet à 4 Bureaux de rentrer. Voici quelques exemples de disposition (utilisant les mêmes tuiles) :



\*Note\*

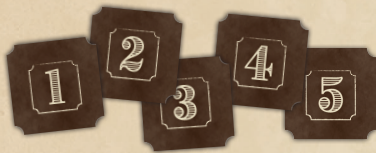
Une "boomtown" est une ville en plein essor, d'où le nom de la ville dans laquelle vous allez jouer.

## 4 > INVESTISSEMENTS

• 20 CARTES INVESTISSEMENT



• 5 TUILES BONUS INVESTISSEMENT



Mélangez faces cachée les cartes Investissement et tirez-en 8 au hasard. Placez-les faces visible près du Plateau et rangez les autres dans la boîte. Placez les tuiles Bonus Investissement dans la section Investissements du Plateau.

*\*Note\**

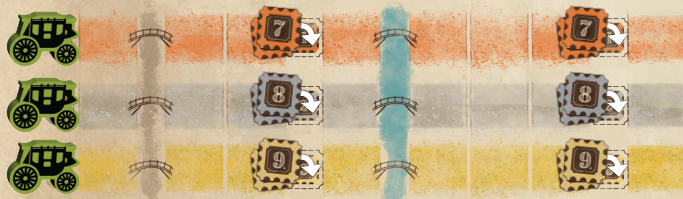
*La tuile Bonus Investissement "4 PV" n'est utilisée que dans les parties à 3 ou 4 joueurs, et la tuile Bonus Investissement "5 PV" que dans les parties à 4.*

## 5 > PISTES LIVRAISON

• 12 TUILES BONUS LIVRAISON



Placez les tuiles Bonus Livraison dans chacune des 2 sections Bonus sur les icônes Ressource correspondantes. Chaque piste Livraison possède 2 icônes, et chacune d'elle aura une pile de 2 tuiles Bonus. Placez ces tuiles face visible de façon à ce que la valeur la plus élevée soit au-dessus. Chaque joueur place 1 de ses Diligences sur la gauche de chacune des 3 pistes Livraison.



## 6 > ORDRE DU TOUR ET RESSOURCES

• 4 MARQUEURS ORDRE

Déterminez au hasard un premier joueur : il reçoit le marqueur Ordre 1<sup>er</sup> joueur, puis distribuez les autres marqueurs Ordre en ordre croissant et en sens horaire depuis le premier joueur. Dans une partie à moins de 4 joueurs, rangez les marqueurs Ordre inutilisés dans la boîte.



• RESSOURCES



Bois



Pierre



Cuivre



Argent



Or

Triez les Ressources près du Plateau pour créer la Banque.

Chaque joueur commence avec un nombre de Ressources et une position sur sa piste Réserve dépendant de son marqueur Ordre. La mise en place standard des Ressources pour 4 joueurs est illustrée ci-dessous.

La partie peut commencer.



# APERÇU DU JEU

## INTRODUCTION

Dans *Gold West*, le but du jeu est d'accumuler le plus de points de victoire (PV) grâce à une gestion optimale de la croissance de votre empire minier.

Il existe 5 Ressources différentes dans le jeu : le Cuivre, l'Argent et l'Or sont les métaux, utilisés pour gagner des PV de diverses façons ; le Bois et la Pierre sont des matériaux de construction, utilisés pour construire des Bâtiments (Campements et Colonies) sur le Plateau pour obtenir des Ressources et de l'Influence.

Chaque type de Ressource est associé à une couleur de Terrain. Alors que vous êtes certain de trouver au moins 1 Cuivre sur un Terrain Cuivre, il est également possible

d'en trouver sur les Terrains Argent et les Terrains Or. Le Bois et la Pierre se trouvent toujours sur les Terrains Forêt, mais il est possible d'en trouver plus rarement sur d'autres types de Terrain.

Chaque Terrain comporte 2 ou 3 Ressources. L'Or rapporte en général le plus de PV, l'Argent et le Cuivre en rapportent moins. De plus, chaque type de Terrain rapportera des PV au joueur qui possède le plus d'Influence pour ce type de Terrain en fin de partie. Les Terrains Cuivre sont ceux qui rapportent le plus, Les Terrains Argent, Or et Forêt rapportent moins de PV. Voir le chapitre Décompte final p.10.

## TABLEAU D'UN JOUEUR

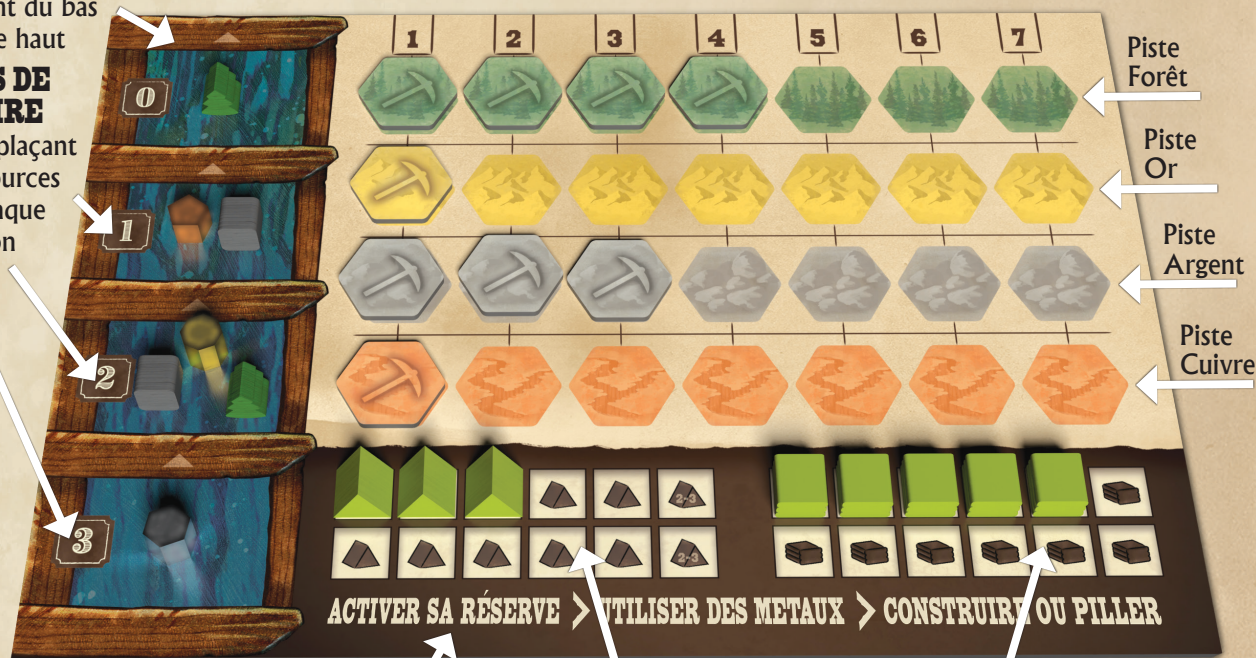
### PISTE RÉSERVE

composée de 4 cases.  
Les Ressources s'écoulent du bas vers le haut

**POINTS DE VICTOIRE**  
gagnés en plaçant des Ressources dans chaque section

ZONE D'UTILISATION

**PISTES INFLUENCE**  
pour chaque type de Terrain



**RÉSUMÉ DU TOUR**

**CASES DE STOCKAGE**  
pour les Campements et les marqueurs Influence

# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie est une succession de tours de jeu. Le 1<sup>er</sup> joueur est le premier joueur actif de la partie.

## TOUR DE JEU

À son tour, le joueur actif résout les 3 étapes suivantes dans l'ordre :

1. ACTIVER SA RÉSERVE
2. UTILISER DES MÉTAUX
3. CONSTRUIRE OU PILLER

### 1 > ACTIVER SA RÉSERVE

Au début de son tour, le joueur actif choisit 1 des cases non vides de sa piste Réserve pour l'activer : il prend toutes les Ressources qui s'y trouvent et les déplace vers le haut d'autant de cases que possible en laissant 1 Ressource dans chaque case qu'il traverse. Les Ressources qui finissent dans sa Zone d'utilisation (au-dessus de son Plateau) peuvent être utilisées durant ce tour.

Les Ressources de sa Zone d'utilisation qu'il n'utilise pas durant son tour seront défaussées à la fin de son tour.

Dans l'exemple ci-dessous, Levi choisit la 3<sup>e</sup> case de sa piste Réserve qui contient 3 Pierre, 1 Argent et 1 Cuivre. Il déplace ces Ressources vers le haut de sa piste Réserve, laissant 1 Ressource (Pierre) dans la 2<sup>e</sup> case et 1 Ressource (une autre Pierre) dans la 1<sup>ère</sup> case. Levi pourra donc utiliser 1 Pierre, 1 Cuivre et 1 Argent.

*\*Note\**

*Il est possible d'avoir zéro Ressource dans votre Zone d'utilisation après avoir activé votre piste Réserve. Dans ce cas, vous n'aurez aucun métal et aucun matériau de construction à utiliser, vous ne pourrez que Piller. Vous ne pouvez pas choisir d'activer une case vide de votre piste Réserve afin de ne faire monter aucune Ressource.*

#### ÉTAPE 1



#### ÉTAPE 2



#### ÉTAPE 3



## 2 > UTILISER DES MÉTAUX

Tout métal dépensé par le joueur actif est pris dans sa Zone d'utilisation et est remis dans la Banque.

Tout métal présent dans la Zone d'utilisation du joueur actif peut être utilisé pour gagner des PV de 3 façons :

### A. INVESTISSEMENTS

### B. BOOMTOWN

### C. LIVRAISON

## A. INVESTISSEMENTS

1 fois par tour.

Les Investissements sont des objectifs publics auxquels chaque joueur a accès. Un même joueur ne peut valider qu'1 Investissement par tour. Pour valider un Investissement, le joueur actif dépense les métaux indiqués. Il prend la carte Investissement et la place près de son Tableau. Il gagne immédiatement le nombre de PV indiqué, et si l'Investissement possède une capacité spéciale, il la résout immédiatement. De plus, il prend la tuile Bonus Investissement ayant la plus haute valeur encore disponible et gagne immédiatement les PV indiqués. Dans une partie à 3 joueurs, n'utilisez que les tuiles Bonus Investissement 4, 3, 2 et 1. Dans une partie à 2 joueurs, n'utilisez que les tuiles Bonus Investissement 3, 2 et 1.

*\*Rappel\**

*Vous ne pouvez valider qu'1 Investissement par tour.*

Voir le glossaire Cartes Investissement p.14, pour une description détaillée des Investissements possédant une capacité spéciale.

## B. BOOMTOWN

1 fois par tour.

Chaque Bureau rapporte des PV en accomplissant certains objectifs durant la partie. Un même joueur peut influencer un Bureau 1 fois par tour. Pour influencer un Bureau, le joueur dépense 2 Ressources, celle indiquée à gauche de ligne dans laquelle se situe ce Bureau et celle indiquée au bas de la colonne dans laquelle se situe ce Bureau, puis place 1 de ses marqueurs Influence dans cette case Bureau.



Il gagnera le bonus de PV de ce Bureau en fin de partie. Il ne peut y avoir qu'1 marqueur Influence dans chaque case Bureau (chaque Bureau peut donc comporter 2 marqueurs Influence). Un joueur qui possède 2 marqueurs Influence sur le même Bureau comptera le bonus associé 2 fois.

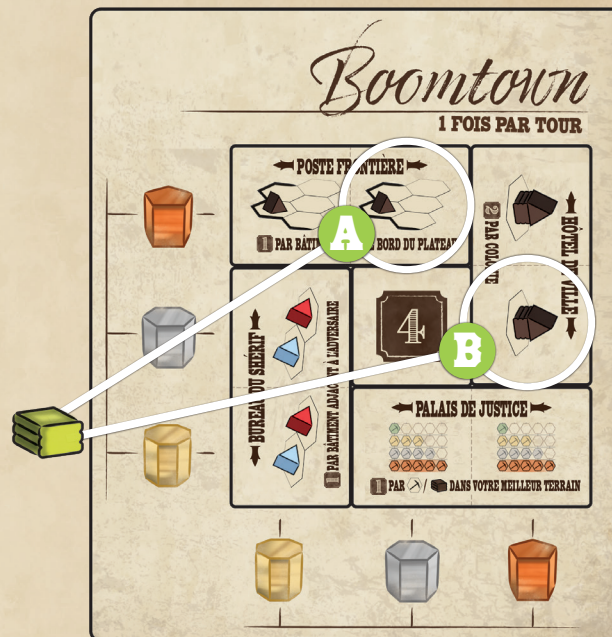
Un joueur qui place un marqueur Influence sur la tuile 4 PV gagne immédiatement 4 PV.

*\*Rappel\**

*Un même joueur ne peut placer qu'1 marqueur Influence dans Boomtown à chaque tour. Vous pouvez valider un Investissement qui vous permet d'influencer Boomtown une deuxième fois.*



Dans l'exemple ci-dessous, Stella peut utiliser ses Ressources Cuivre et Argent pour placer 1 marqueur Influence dans une des zones entourées (marquées A et B), en partant du principe qu'elles sont libres. L'option A est dans la colonne Argent et la ligne Cuivre, et l'option B dans la colonne Cuivre et la ligne Argent.



Voir le glossaire Tuiles Bureau p.12, pour une description détaillée de chaque Bureau de Boomtown.

## C. LIVRAISON

Vous pouvez livrer n'importe quel nombre de métaux durant le même tour.

Le joueur actif dépense les métaux indiqués et avance d'1 case sa Diligence sur la piste Livraison correspondante pour chaque métal dépensé de cette façon. Si la Diligence entre dans une case Bonus Livraison, il saute par-dessus et prend la tuile Bonus Livraison du dessus de la pile (s'il en reste), et gagne immédiatement les PV indiqués. Notez qu'il y a des Ponts de 2 PV et de 3 PV sous les pistes Livraison. Dès qu'une Diligence franchit un Pont, son propriétaire gagne immédiatement les PV indiqués.

### EXEMPLE DE LIVRAISON



Dépensez 4 Cuivre pour avancer de 4 cases votre Diligence sur la piste Livraison Cuivre. À la traversée du Pont gagnez 2 PV et prenez la tuile Bonus Livraison du dessus de la pile lorsque vous passez-par-dessus.



Dépensez 2 Argent pour avancer de 4 cases votre Diligence sur la piste Livraison Argent. À la traversée du Pont gagnez 2 PV.



## 3 > CONSTRUIRE OU PILLER

Le Bois et la Pierre sont les matériaux de construction pour les infrastructures de minage. Si le joueur actif est dans l'incapacité de Construire durant un tour, il doit Piller, ce qui lui inflige une pénalité. Dans tous les cas, chaque joueur place 1 Campement chaque tour. Le joueur actif ne peut effectuer qu'1 action Construire par tour. Campement et Colonie sont des Bâtiments.

**Le joueur actif effectue 1 de ces actions :**

**A. CONSTRUIRE UN CAMPEMENT :**

en utilisant du Bois ou de la Pierre.

**B. CONSTRUIRE UNE COLONIE :**

en utilisant du Bois et de la Pierre.

**C. PILLER :**

en n'utilisant aucun matériau de construction.

### B. CONSTRUIRE UN CAMPEMENT

Si le joueur possède au moins 1 Bois ou 1 Pierre, il peut placer 1 Campement sur le Plateau.

Il dépense 1 Bois ou 1 Pierre, puis choisit 1 jeton Minage révélé et le remplace par 1 de ses Campements. Il prend toutes les Ressources indiquées sur ce jeton Minage et les place sur sa piste Réserve (voir Résoudre l'action Construire p.9). Puis, il place le jeton Minage face cachée sur la piste Influence correspondante de son Tableau pour augmenter d'1 son Influence pour ce type de Terrain.

#### ÉTAPE 1

Dépensez 1 Bois ou 1 Pierre pour construire un Campement.



#### ÉTAPE 2

Remplacez le jeton Minage par 1 Campement. Gagnez des Ressources.



#### ÉTAPE 3

Placez les Ressources et le jeton Minage sur les pistes correspondantes de votre Tableau.



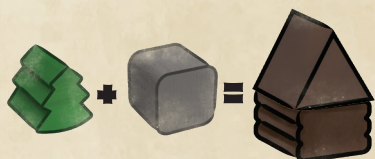
## B. CONSTRUIRE UNE COLONIE

Si le joueur possède du Bois et de la Pierre, il peut placer 1 Colonie (Campement + marqueur Influence) sur le Plateau.

Il dépense 1 Bois et 1 Pierre, puis choisit 1 jeton Minage révélé et le remplace par 1 de ses Campements qu'il pose sur 1 de ses marqueurs Influence. Il prend toutes les Ressources indiquées sur ce jeton Minage et les place sur sa piste Réserve (voir Résoudre l'action Construire ci-après). Puis, il place le jeton Minage face cachée sur la piste Influence correspondante de son Tableau en sautant 1 case pour augmenter de 2 son Influence pour ce type de Terrain.

### ÉTAPE 1

Dépensez 1 Bois ET 1 Pierre pour construire une Colonie.



### ÉTAPE 2

Remplacez le jeton Minage par 1 Campement et 1 marqueur Influence. Gagnez des Ressources.



### ÉTAPE 3

Placez les Ressources sur votre piste Réserve. Placez le jeton Minage sur la piste Influence correspondante de votre Tableau en sautant 1 case.



## RÉSOUTRE L'ACTION CONSTRUIRE

Après avoir construit ou pillé, le joueur actif résout les étapes suivantes :

1. Révélez immédiatement tous les jetons Minage adjacents à celui que vous avez choisi, ils sont maintenant disponibles à la construction.
2. Placez toutes les Ressources indiquées sur le jeton Minage dans 1 case de votre choix de votre piste Ressources et gagnez les PV indiqués dans cette case. *Important : Plus les Ressources sont placées bas, plus le gain de PV est important, mais plus il faudra de temps pour pouvoir les utiliser.*

## C. PILLER

Si le joueur ne possède ni Bois, ni Pierre, il doit Piller.

Il place 1 de ses Campements dans la section Wanted du Plateau et perd immédiatement 1 PV. Puis, il choisit 1 jeton Minage révélé, il prend toutes les Ressources indiquées sur ce jeton Minage et les place sur sa piste Réserve (voir Résoudre l'action Construire ci-après). Enfin, il retire du jeu ce jeton Minage et ne gagne donc pas d'Influence pour ce type de Terrain, l'hexagone correspondant reste vide.

*Attention ! Les joueurs qui possèdent le plus de Campements dans la section Wanted en fin de partie perdent des PV supplémentaires.*

### \*Note\*

*Chaque joueur place toujours exactement 1 Bâtiment sur le Plateau chaque tour : soit 1 Campement, soit 1 Colonie, sur le Plateau ou dans la section Wanted.*

### \*Important\*

*Vous n'êtes pas tenu de placer votre Bâtiment adjacent à un autre. Cependant, en fin de partie, vous gagnerez 2 PV pour chacun de vos Bâtiments connectés dans votre groupe le plus important.*

### \*Note\*

*Chaque joueur doit s'assurer que son Tableau reflète son Influence pour chaque type de Terrain. Ceci se fait en comptant les Campements et les Colonies sur le Plateau et le Terrain associé.*

La case du haut rapporte 0 PV, la 2<sup>e</sup> rapporte 1 PV, la 3<sup>e</sup> rapporte 2 PV et la 4<sup>e</sup> rapporte 3 PV. Gagnez ces PV juste après avoir placé vos Ressources. Rappel : Toutes ces Ressources doivent être placées dans la même case et il peut déjà y avoir des Ressources présentes dans cette case.



## FIN DU TOUR

Une fois que le joueur actif a terminé son action Construire ou son action Piller, il défausse toute Ressource présente dans sa Zone d'utilisation. Puis, le joueur à sa gauche devient le joueur actif et joue son tour.

## DERNIER TOUR ET FIN DE PARTIE

La partie continue jusqu'à ce que chaque joueur ait placé tous ses Campements.

Lorsque le dernier Campement est placé, chaque joueur joue un dernier tour. Durant ce dernier tour, les joueurs ne résolvent que les étapes Activer sa Réserve et Utiliser des Métaux ; l'étape Construire ou Piller est ignorée.

**Ne résolvez aucune action Construire, ne prenez aucune Ressource du Plateau durant ce dernier tour.**

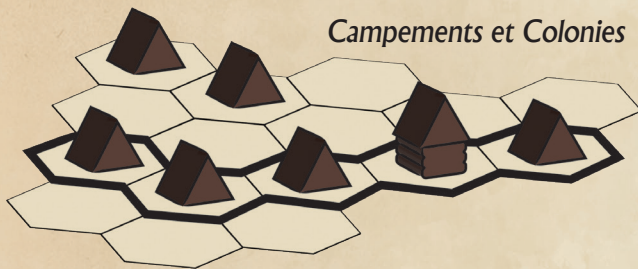
Lorsque le dernier joueur a joué son dernier tour, la partie prend fin, procédez au Décompte final.

# DÉCOMPTÉ FINAL

Calculez les scores finaux en résolvant les étapes suivantes :

## 1. GROUPE DE BÂTIMENTS

Chaque joueur gagne 2 PV par Bâtiment dans son plus grand groupe continu de Bâtiments.



## 2. PÉNALITÉS DE PILLAGE

Appliquez la pénalité de pillage aux joueurs possédant le plus de Campements dans la section Wanted :

Le joueur possédant le plus grand nombre de Campements dans la section Wanted est le Plus Recherché, il perd 1 PV par Campement à sa couleur dans la section Wanted. Le joueur possédant le deuxième plus grand nombre de Campements dans la section Wanted est le Second Plus Recherché, il perd 1 PV par lot de 2 Campements à sa couleur dans la section Wanted (arrondi à l'inférieur).

**LE PLUS RECHERCHÉ**



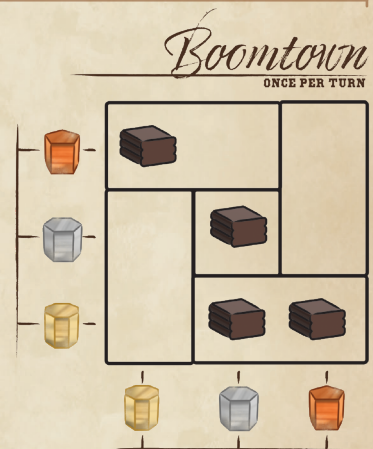
**LE 2<sup>È</sup> PLUS RECHERCHÉ**



En cas d'égalité pour le Plus Recherché, tous les joueurs à égalité pour cette place subissent cette pénalité, et le Second Plus Recherché est ignoré. En cas d'égalité pour le Second Plus Recherché, tous les joueurs à égalité pour cette place subissent cette pénalité.

## 3. BOOMTOWN

Chaque joueur gagne les PV de fin de partie pour chaque case Bureau dans laquelle il possède une Influence.



## 4. BONUS TERRAIN

Pour chaque type de Terrain :

- attribuez la grande valeur de Bonus Terrain au joueur qui possède la plus grande Influence.
- attribuez la petite valeur de Bonus Terrain au joueur qui possède la seconde plus grande Influence.

En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de Colonies sur le type de Terrain concerné remporte les PV. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la somme des PV de la grande valeur et de la petite valeur, arrondie à l'inférieur.



Dans une partie à 2 joueurs, personne ne gagne la grande valeur de Bonus Terrain. Au lieu de cela, attribuez la petite valeur de Bonus Terrain au joueur qui possède la plus grande Influence pour ce type de Terrain et l'autre joueur ne gagne pas de PV.

# RÉSOUUDRE LES ÉGALITÉS DE BONUS TERRAIN

## TABLEAU DE STELLA

0	1	2	3	4	5	6	7
1	2	3	4	5	6	7	
2	3	4	5	6	7		
3	4	5	6	7			
ACTIVER SA RÉSERVE > UTILISER DES MÉTAUX > CONSTRUIRE OU PILLER							

 Influence Forêt **1**  
 Influence Or **3**  
 Influence Argent **4**  
 Influence Cuivre **2**

## TABLEAU DE LEVI

0	1	2	3	4	5	6	7
1	2	3	4	5	6	7	
2	3	4	5	6	7		
3	4	5	6	7			
ACTIVER SA RÉSERVE > UTILISER DES MÉTAUX > CONSTRUIRE OU PILLER							

 Influence Forêt **2**  
 Influence Or **3**  
 Influence Argent **4**  
 Influence Cuivre **1**  
*1 Colonie*

### EXEMPLE 1

Stella possède 4 Campements sur le Terrain Argent, Levi possède 2 Campements et 1 Colonie (tous les autres joueurs possèdent moins de 4 Influence pour le Terrain Argent). Stella et Levi possèdent 4 Influence sur le Terrain Argent, mais Levi remporte le bonus parce qu'il a le plus de Colonies ici. Levi gagne 10 PV et Stella gagne 6 PV.

### EXEMPLE 2

Stella et Levi possèdent chacun 3 Campements sur le Terrain Or (tous les autres joueurs possèdent moins de 3 Influence sur le Terrain Or). Puisque ni l'un ni l'autre n'ont de Colonie sur le Terrain Or, ils se partagent la somme des PV pour la 1<sup>ère</sup> et la 2<sup>e</sup> place, chacun gagne 7 PV.

### EXEMPLE 3

Dans une partie à 2 joueurs, le joueur qui possède le plus d'Influence sur le Terrain Argent gagne 6 PV.

## REMPORTER LA PARTIE

Le joueur qui possède le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur à égalité qui possède le moins de Campements à sa couleur dans la section Wanted remporte la partie.

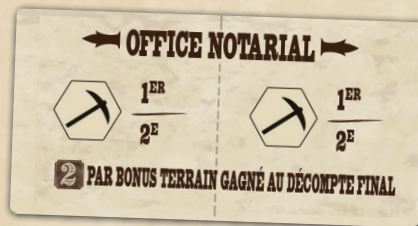
Si l'égalité persiste, le joueur à égalité qui possède le plus de Ressources sur sa piste Réserve remporte la partie. Si l'égalité persiste, rejouez une partie !

# Trilles Bureau



## PALAIS DE JUSTICE

1 PV par Influence dans votre meilleur Terrain.  
Déterminez dans quel Terrain vous possédez le plus d'Influence et gagnez 1 PV par Influence que vous possédez dans ce type de Terrain.



## OFFICE NOTARIAL

2 PV par Bonus Terrain au Décompte final.  
Gagnez 2 PV supplémentaires pour chaque majorité de 1<sup>ère</sup> ou 2<sup>e</sup> place que vous remportez.



## POSTE FRONTIÈRE

1 PV par Bâtiment sur le bord du Plateau.  
Gagnez 1 PV par Bâtiment (Campement ou Colonie) adjacent à un des 4 bords de plateau.



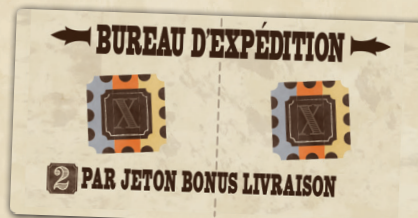
## BUREAU DES EXPLOITATIONS

2 PV par Influence dans votre moins bon Terrain.  
Déterminez dans quel Terrain vous possédez le moins d'Influence et gagnez 2 PV par Influence que vous possédez dans ce type de Terrain.



## BUREAU DU SHÉRIF

1 PV par Bâtiment adjacent à l'adversaire.  
Gagnez 1 PV par Bâtiment (Campement ou Colonie) qui touche au moins 1 Bâtiment adverse.



## BUREAU D'EXPÉDITION

2 PV par jeton Bonus Livraison.  
Gagnez 2 PV par jeton Bonus Livraison que vous possédez.



## DÉPÔT

2 PV par Bâtiment dans votre 2<sup>e</sup> plus grand groupe.

Gagnez 2 PV pour chacun de vos Bâtiments dans votre 2<sup>e</sup> plus grand groupe continu. Si vous n'avez qu'1 groupe continu, vous ne gagnez pas de PV pour le Dépôt.



## DOCKS

1 ou 2 PV par Campement ou Colonie adjacent à la Rivière.

Gagnez 1 PV par Campement et 2 PV par Colonie touchant au moins 1 case Rivière.



## BUREAU DU MAIRE

3 PV par lot de 2 Influences dans Boomtown.

Gagnez 3 PV par lot de 2 Influences que vous possédez dans Boomtown (arrondi à l'inférieur).



## SALOON

2 PV par Investissement validé.

Gagnez 2 PV pour chaque carte Investissement en votre possession.



## BUREAU DU GÉOMÈTRE

1 PV par Bâtiment dans la meilleure ligne droite.

Choisissez 1 ligne droite d'hexagones et gagnez 1 PV pour chaque Bâtiment que vous possédez dans cette ligne ; ces Bâtiments n'ont pas à être adjacents.



## HÔTEL DE VILLE

2 PV par Colonie.

Gagnez 2 PV pour chaque Colonie en votre possession sur le Plateau.

# Cartes Investissement

Les cartes Investissement qui n'apparaissent pas ici ne font que donner les PV indiqués dessus.

Note : Lorsqu'un effet de carte Investissement ajoute des Ressources sur votre piste Réserve, ces Ressources peuvent être placées dans des cases différentes et vous ne gagnez pas de PV pour ce placement.



1 Influence supplémentaire sur le Terrain Argent. Placez 1 marqueur Influence sur la piste Argent de votre Tableau.



1 Influence supplémentaire sur le Terrain Cuivre. Placez 1 marqueur Influence sur la piste Cuivre de votre Tableau.



1 Influence supplémentaire sur le Terrain Or. Placez 1 marqueur Influence sur la piste Or de votre Tableau.



1 Influence supplémentaire sur le Terrain Forêt. Placez 1 marqueur Influence sur la piste Forêt de votre Tableau.



Vous pouvez déplacer d'1 case 1 de vos Diligences sur la piste Livraison de votre choix.



Vous pouvez soit déplacer de 2 cases 1 de vos Diligences sur la piste Livraison de votre choix, soit d'1 case 2 de vos Diligences sur les pistes Livraison de votre choix.



Vous pouvez placer 1 de vos marqueurs Influence dans 1 case vide de Boomtown. Si toutes les cases sont occupées, ignorez cet effet.



Vous pouvez placer 1 de vos marqueurs Influence au-dessus d'1 case de Boomtown occupée par un adversaire. Cet adversaire et vous-même gagnerez ce bonus de fin de partie.



Vous pouvez améliorer 1 de vos Campements sur le Plateau en Colonie. Ajustez la piste Influence concernée.



Vous pouvez ajouter 2 Ressources de votre choix sur votre piste Réserve (autre que de l'Eau, voir l'extension ci-dessous).



Vous pouvez intervertir 2 jetons Minage révélés (du même type de Terrain).

## CARTES INVESTISSEMENT DE L'EXTENSION WHITEWATER



Vous pouvez placer 1 de vos marqueurs Influence dans 1 case vide de Boomtown. Si toutes les cases sont occupées, ignorez cet effet. Puis, ajoutez 1 Eau sur votre piste Réserve.



Gagnez 5 PV. Puis, ajoutez 1 Eau sur votre piste Réserve.



Vous pouvez déplacer d'1 case 1 de vos Diligences sur la piste Livraison de votre choix. Puis, gagnez 3 PV et ajoutez 1 Eau sur votre piste Réserve.



Gain 5 PV. Puis, ajoutez 1 Eau sur votre piste Réserve, et ajoutez 1 Bois ou 1 Pierre sur votre piste Réserve.

# EXTENSION WHITEWATER

## MISE EN PLACE

Lorsque vous jouez avec l'extension Whitewater :

### • 1 TUILE "CHÂTEAU D'EAU"

À l'étape 3 de la mise en place, placez la tuile "Château d'eau" à la place de la tuile Bureau "4 PV".



### • 4 CARTES INVESTISSEMENT

À l'étape 4 de la mise en place, mélangez faces cachées les cartes Investissement Whitewater et tirez-en 2 au hasard.

Puis, mélangez faces cachées les cartes Investissement du jeu de base et tirez-en 6 au hasard puis placez-les à côté du plateau.



### • 1 TUILE LIVRAISON EAU

À l'étape 5 de la mise en place, placez la tuile Livraison Eau sur "3 PV" au bas des pistes Livraison.



### • 10 JETONS EAU

À l'étape 6 de la mise en place, chaque joueur reçoit en plus 1 jeton Eau dans la case "3 PV" de sa piste Réserve.



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

L'Eau est une nouvelle Ressource, son utilisation est particulière. Voici ses usages :

- Lorsque vous gagnez 1 jeton Eau, vous pouvez le placer dans n'importe quelle case de votre piste Réserve. Ne gagnez pas de PV pour ce placement.
- Les jetons Eau sont gagnés de 3 façons :
  1. Valider un Investissement qui donne un jeton Eau,
  2. Placer une Influence sur le Château d'eau de Boomtown,
  3. Traverser un Pont des pistes Livraison (celui qui rapporte 3 PV dans une partie normale).
- Durant votre étape Construire ou Piller, lorsque vous placez au moins 1 Ressource dans une case de votre piste Réserve contenant au moins 1 jeton Eau, gagnez 1 PV par jeton Eau dans cette case.

*\*Exemple\**

*Ajouter 3 Ressources dans une case contenant 1 Eau vous rapporte 1 PV supplémentaire.*

- Lorsque vous activez votre Réserve, considérez l'Eau comme les autres Ressources lorsque vous laissez 1 Ressource par case remontée.
- Tout jeton Eau qui atteint votre Zone d'utilisation est immédiatement remis dans la Banque.
- Lors du Décompte final, chaque jeton Eau sur la piste Réserve d'un joueur lui rapporte autant de PV que le nombre de PV indiqués dans la case où il se situe.

## CONTRIBUTIONS

**Auteur :** J. Alex Kevern

**Illustrateur :** Vincent Dutrait

**Producteur :** Chris Zephro

**Graphiste :** Jody Henning

**Développeur :** Andy Van Zandt



FR  
DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ



Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)

**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, Michael Huven-Moore, Kyle Hendricks, Adam McIver

**Traduction française :** Raphaël Biolluz

