

GO WEST!

GO WEST !

Un jeu de Leo Colovini pour 2 à 4 joueurs.

- 1.0 Introduction
- 2.0 Matériel du jeu
- 3.0 Préparation du jeu
- 4.0 Déroulement de la partie
- 5.0 Séquence de jeu
- 6.0 Les pions de double action.
- 7.0 Fin de la partie

1.0 Introduction

Vers la fin du 18^{ème} siècle, la population des Etats-Unis d'Amérique augmente rapidement et regarde avec envie vers l'Ouest sauvage. Des millions d'immigrés pauvres arrivent d'Europe et la population des villes de la côte Est s'est tellement accrue que les plaines sans fin et les chaînes de montagnes - à la fois faiblement peuplées par les Indiens et riches en gibier, champs et ressources minières - attirent un grand nombre de colons. Ceux-ci voyagent dans des chariots et s'établissent toujours plus à l'Ouest jusqu'à finalement atteindre la Californie et la côte Pacifique. Les joueurs représentent les hommes d'affaires qui tirent bénéfice du passage incessant de ces convois de chariot traversant le continent américain divisé en immenses régions : La Nouvelle-Angleterre, l'Est, les Grandes Plaines, le Midwest, l'Ouest et enfin la Californie

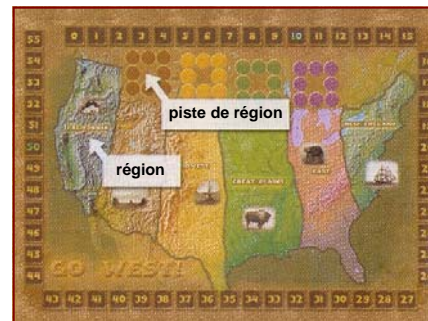
2.0 Matériel du jeu

Chaque boîte de Go West ! contient :

- ★ 1 plateau de jeu
- ★ 80 cartes de jeu (56 carte d'action, 24 cartes de décompte)
- ★ 20 chariots en bois
- ★ 120 jetons (dans 4 couleurs)
- ★ 4 marqueurs de score (dans 4 couleurs)
- ★ 4 pions de double action (dans 4 couleurs)
- ★ 4 marqueurs de partage
- ★ 1 livret de règles

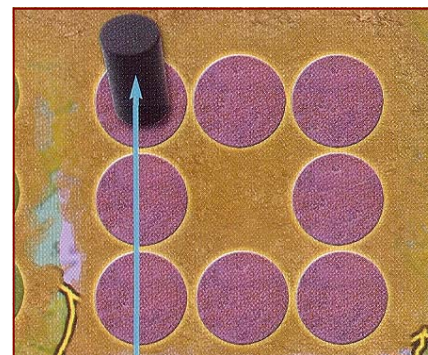
3.0 Préparation du jeu

3.1 Le plateau de jeu



Le plateau de jeu représente les Etats-Unis, divisés en six régions (d'est en ouest) : La Nouvelle Angleterre, l'Est, les Grandes Plaines, le Midwest, l'Ouest et la Californie. La Nouvelle Angleterre est le lieu de départ pour tous les colons/chariots. Les quatre régions centrales sont celles que les colons traversent pour rejoindre la Californie. Chacune de ces régions est colorée différemment et a une piste de même couleur représentée au-dessus d'elle.

3.1.1 Les pistes de région



Marqueur de partage

Les pistes de région se composent de 8 cercles, représentant chacun un droit de propriété. Un marqueur de partage est placé dans le cercle en haut à gauche de chaque piste. Pendant le jeu, les autres cercles seront occupés avec les jetons des joueurs. Il peut y avoir seulement un jeton par cercle, donc un maximum de 7 jetons peut y être placé. Pour plus de détails, voyez les points 5.1 et 5.2. de la règle.

3.1.2 La piste de score

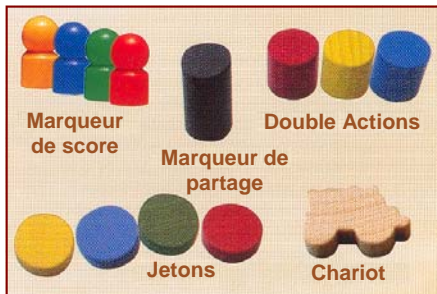


Piste des scores

La piste de score est située sur le bord du plateau de jeu. Les joueurs y indiquent le nombre de points de victoire avec leur marqueur de score.

GO WEST!

3.2 Les pions de jeu



Le jeu contient 20 chariots représentant les colons et leurs convois, 120 jetons (30 par joueur), 4 pions de double action (1 par joueur), 4 marqueurs de partage (pour les pistes de région, voyez 3.1.1), et 4 marqueurs de score (pour la piste de score, voyez 3.1.2).

3.3 Les cartes de jeu



Le jeu inclut 80 cartes, 56 cartes action et 24 cartes de décompte (6 par joueur). Les cartes de décompte sont numérotées de 1 à 6 et ont un symbole rappelant leur coût - 1, 3, 6, 10, 15 ou 16 jetons. Les cartes action ont des symboles correspondant à leur coût (le nombre de pièces de monnaie en bas), au nombre de déplacements qu'un joueur peut réaliser (le nombre de chariots au centre), et à une région colorée du plateau de jeu avec parfois un chiffre ou un + devant le chiffre (en haut de la carte). Toutes les cartes n'ont pas de symbole !

3.4 Préparation du jeu

Le plateau de jeu est placé sur la table.

- ★ Les 20 chariots sont placés en Nouvelle-Angleterre (la région la plus à l'Est).
- ★ Chaque joueur choisit une couleur et reçoit 30 jetons, un pion de double action et 6 cartes de décompte dans sa couleur.
- ★ Tous les marqueurs de score sont placés sur le numéro 10 de la piste de score sur le plateau de jeu (chaque joueur commence donc avec 10 points de victoire.)

- ★ La pile de cartes action est mélangée et chaque joueur reçoit 7 cartes, face cachée. Les autres cartes forment la pioche qui est placée à côté du plateau de jeu.
- ★ Un marqueur de partage est placé en haut à gauche de chaque piste de région du plateau de jeu.

4.0 Déroulement général de la partie

Go West ! se joue en plusieurs tours de jeu. Le joueur le plus âgé commence. Ensuite, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur peut jouer une de ses cartes action (en payant son coût), ensuite déplacer des chariots et acquérir des droits de propriété dans la région en question. Egalement, il peut réclamer un décompte avec l'une de ses cartes de décompte ou vendre l'une de ses cartes action. Toutes ces phases sont expliquées en détail par la suite.

5.0 Séquence du jeu

À son tour, un joueur peut réaliser une des trois actions possibles. Il peut :

- ★ jouer une carte action
- ★ obtenir des points de victoire
- ★ vendre une carte action.

Un joueur ne peut pas passer ; il doit réaliser une de ces trois actions. Puis c'est au tour du joueur suivant. Dans un cas spécifique, un joueur peut réaliser 2 actions (cf. 6.0).

5.1 Jouer une carte action

Quand un joueur joue une de ses cartes action, il suit cet ordre :

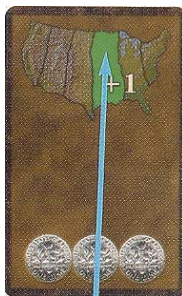


- ★ Il paye le coût de la carte.

Le coût est indiqué sur les pièces de monnaie en bas de la carte. Le joueur verse le nombre de jetons nécessaire à la banque. Il y a des cartes qui ne coûtent rien à jouer. Le coût le plus élevé est de six jetons.

Coût

GO WEST!



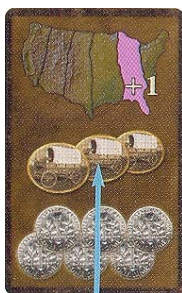
Région

★ Il acquiert des droits de propriété dans des régions.

C'est le symbole en haut de la carte. Toutes les cartes ne permettent pas cette action. Le nombre détermine combien de jetons peuvent être placés par un joueur ; la région colorée montre dans quelle piste de région les jetons doivent être placés. S'il n'y a aucun nombre imprimé, le joueur doit mettre un jeton dans la région colorée.

Exemples : Un "2" l'Ouest signifie qu'il doit placer 2 jetons sur la piste de région correspondante. S'il y a un "+1" il met un jeton sur la piste de la région correspondant à la couleur plus un jeton sur n'importe quelle autre piste de région (mais pas la même !).

Les droits de propriété sont acquis dans le sens des aiguilles d'une montre, à partir du marqueur de partage. Quand le 7^{ème} jeton a été placé, la piste de région est "pleine". Si un nouveau jeton est placé dans une piste de région pleine, le marqueur de partage est déplacé d'un cercle (dans le sens des aiguilles d'une montre). Le jeton occupant ce cercle (le jeton le plus ancien) est enlevé et rendu à son propriétaire. Le nouveau jeton est mis à l'ancienne position du marqueur de partage. De cette façon, la répartition des droits de propriété change fréquemment. Un jeton rendu à son propriétaire peut être immédiatement réutilisé.



Déplacement

★ Il déplace des chariots.

Le centre de la carte montre le nombre de chariots qu'il peut déplacer. Quelques cartes ne contiennent aucun chariot et donc ne permettent aucun déplacement. Lors d'un déplacement, un chariot quitte la région où il se trouve pour aller dans la région adjacente. Un chariot peut seulement se déplacer vers l'Ouest, jamais en arrière ! Le nombre total de déplacements permis par une carte peut être réparti comme le joueur le souhaite.

Exemple : Un joueur doit effectuer 3 déplacements. Il pourrait déplacer 3 chariots vers une région limitrophe, un chariot de 3 régions, ou 1 chariot de 2 régions et un autre chariot d'une région. Dès qu'un chariot atteint la Californie (la région la plus à gauche), il ne peut plus être joué.

Si vous jouez une carte action, vous devez suivre les instructions entièrement. Vous ne pouvez sauter aucune partie.

Exemple : Si une carte permet à un joueur de déplacer des chariots et de placer un jeton, il doit faire les deux.

Exception : Si un joueur n'a plus aucun jeton, il peut sauter cette partie.

Il est interdit de ne réaliser qu'une partie d'une action d'une carte.

Exemple : Une carte permet 2 déplacements de chariots. Le joueur ne peut pas effectuer qu'un seul déplacement.

Enfin, le joueur prend la carte supérieure de la pile de cartes action pour compléter sa main.

5.2 Obtenir des points de victoire

Au lieu de jouer une carte action, un joueur peut jouer une de ses cartes de décompte. Les colons versent alors des taxes aux propriétaires fonciers et les joueurs obtiennent les points correspondants. Afin de faire ainsi, il joue sa carte de décompte avec le numéro le plus bas et paye le nombre de jetons nécessaire.

Exemple : Un joueur paye 1 jeton son premier comptage et 6 jetons son troisième comptage.

Après avoir été jouées, les cartes de décompte sont défaussées dans la boîte de jeu. Chaque carte de décompte ne peut être utilisée qu'une seule fois. Bien que tous les joueurs puissent recevoir des points de victoire, seul un joueur paye pour jouer la carte de décompte. Quand un décompte est effectué, des points de victoire sont attribués dans toutes les régions, en commençant par l'Est.



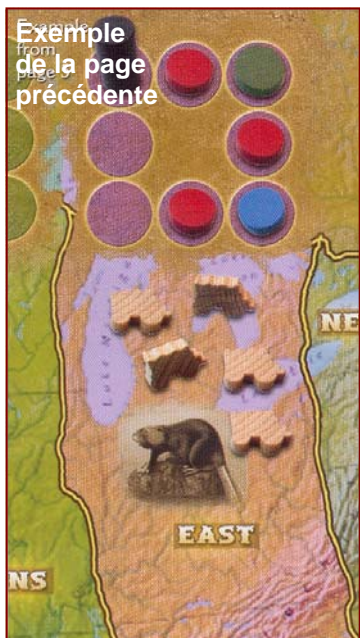
Quand un joueur joue une carte de décompte, tous les joueurs obtiennent des points de victoire : chaque droit de propriété acquis dans une région peut rapporter à son propriétaire 1 point de victoire (voir ci-dessous).

Deux situations peuvent advenir :

★ Si le nombre total de chariots dans une région est égal ou supérieur au total des jetons dans la piste de région, chaque cercle est compté et chaque joueur reçoit 1 point par cercle occupé. Exemple : Dans l'Est il y a 5 chariots et 5 cercles sur la piste de région sont occupés par des jetons. Chaque joueur reçoit 1 point par cercle. Par

GO WEST!

Exemple
de la page
précédente



conséquent, le joueur rouge obtient 3 points et les joueurs vert et bleu 1 point chacun. Il n'y aurait aucune différence s'il y avait davantage de chariots.

★ S'il y a plus de jetons sur la piste de région qu'il y a de chariots dans la région, le joueur qui occupe le plus de cercles sur la piste de région reçoit des points de victoire en premier (1 point par jeton). Puis le deuxième joueur et ainsi de suite. Cependant, le nombre de chariots dans la région limite le nombre de points de victoire qui peuvent être attribués (s'il y a 4 chariots, seuls 4 points de victoire peuvent être attribués). S'il y a une égalité concernant le nombre de cercles occupés sur la piste de région, les joueurs obtiennent des points de victoire selon l'ordre chronologique (c.-à-d. l'ordre dans lequel les jetons ont été placés ; dans le sens des aiguilles d'une montre après le marqueur de partage. Voir l'exemple 2 ci-dessous).

Exemple 1 : Il y a 4 chariots dans les Grandes Plaines. 6 cercles sur la piste de région sont occupés par des jetons. Vert occupe plus de cercles que les autres joueurs, il obtient donc 3 points de victoire. Le quatrième et dernier point de victoire est reçu par Rouge parce qu'il occupe plus de cercles que Bleu qui n'obtient aucun point.

Exemple 2 : Dans le Midwest il y a 5 chariots mais les joueurs occupent 7 cercles sur la piste de région. Rouge et Vert occupent tous les deux 3 cercles. Les joueurs à égalité reçoivent des points de victoire selon le moment où ils ont placé leurs jetons sur la piste de région. À partir du marqueur de partage, ils déterminent l'attribution des points de victoire dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier point est marqué par Vert, le deuxième, troisième et quatrième par Rouge, puis le cinquième et dernier par Vert. Bleu n'obtient aucun point de victoire (il n'y a pas assez de chariots). Les points de victoire sont immédiatement comptabilisés en avançant les marqueurs de score des joueurs.

Exemple 1



Exemple 2



5.3 Vente d'une carte action

A son tour, un joueur peut vendre une carte action au lieu de la jouer. Le joueur défausse la carte action de son choix et reçoit de la banque le nombre de jeton que la carte aurait coûté (cf. les pièces de monnaie sur la carte). Si un joueur doit recevoir plus de jetons qu'il n'y en a à la banque, le surplus est perdu. Après avoir vendu une carte, le joueur tire la carte supérieure de la pile de carte action, ce qui finit son tour de jeu.

5.4 Paiement avec des points de victoire

Si un joueur veut jouer une carte d'action ou de décompte mais n'a pas le montant d'"argent" nécessaire (jetons), il peut utiliser ses points de victoire comme moyen de paiement à raison d'un point de victoire par pièce de monnaie. Le marqueur de score est reculé d'autant de cases. Il est possible de payer une carte en partie en jetons et en partie en points de victoire. Cependant, un joueur ne peut payer avec des points de victoire que dans la mesure où il en dispose. (c.-à-d. si un joueur n'a aucun point de victoire, il ne peut pas utiliser ce moyen de paiement).

5.5. Mélanger la pile de cartes action

Quand la pioche est épuisée, toutes les cartes action jouées ou vendues sont battues pour former la nouvelle pile de cartes action .

6.0 Les pions de double action.

Chaque joueur reçoit un pion de double action. Au début de n'importe lequel de ses tours, le joueur peut l'utiliser (en le mettant dans la boîte de jeu). À ce tour, le joueur peut effectuer 2 actions au lieu d'une. N'importe quelle combinaison d'actions est possible (il est même possible de réaliser deux fois la même action).

Note : D'abord jouer une carte action (déplacer les chariots et acquérir des droits de propriété), puis jouer une carte de décompte est une stratégie particulièrement bonne. Quand tous les joueurs ont utilisé leur pion de double action, ils leur sont rendus et peuvent à nouveau être utilisés et ainsi de suite...

Note : Pour utiliser son pion de double action, il faut l'annoncer au début de son tour.

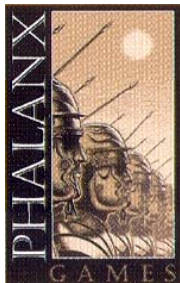
GO WEST!

7.0 Fin de la partie

Le jeu s'achève quand :

- ★ Un ou plusieurs joueurs atteignent 50 points de victoire ou plus après un décompte
- Ou
- ★ Une fois le tour d'un joueur complètement achevé (pose de jetons sur les pistes de région et déplacement de chariots), il n'y a plus aucun chariot en Nouvelle-Angleterre (la région de départ) ni dans l'Est. Dans ce cas, un décompte est effectué gratuitement dans toutes les régions (voir 5.2).

Le gagnant est le joueur qui a le plus de points de victoire. S'il y a une égalité entre deux joueurs ou plus, le joueur qui a le plus de jetons en sa possession gagne. S'il y a encore une égalité, les joueurs concernés partagent la victoire !



Un jeu de Leo Colovini

Illustré par Andreas Adamek

Publié par Phalanx Games (2005)

Traduction

Benoît Christen

Mise en page

LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>