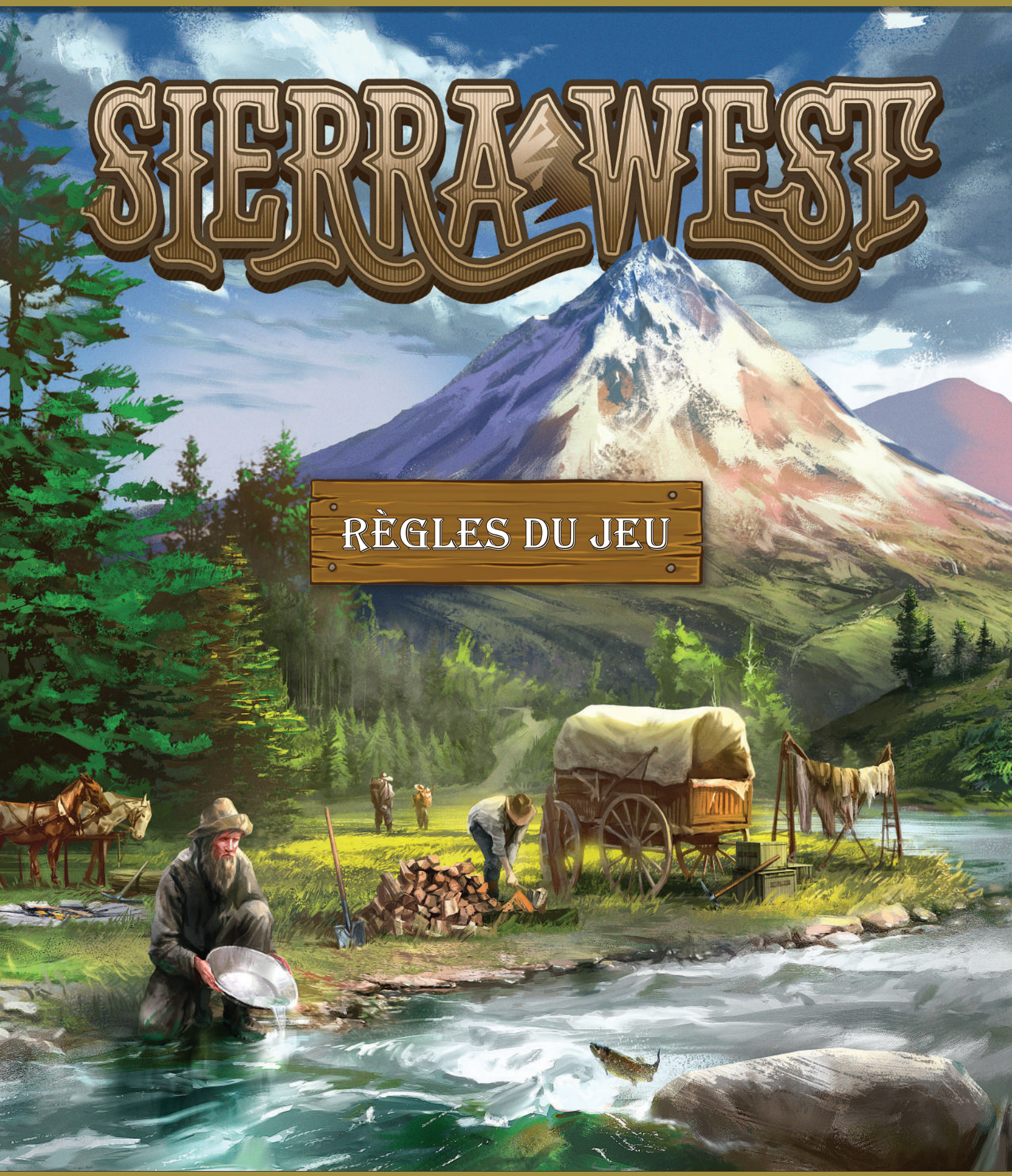
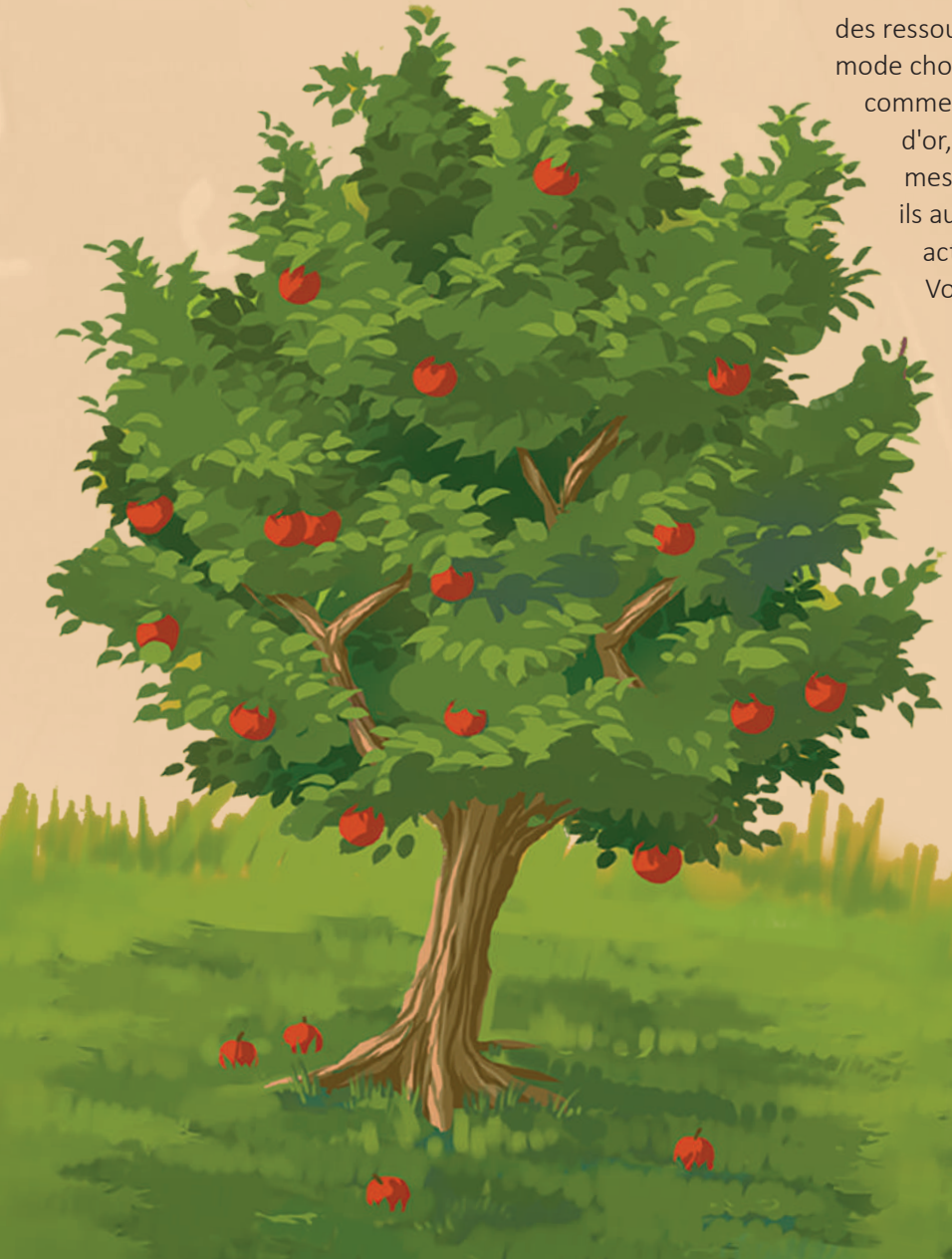

SIERRA WEST
RÈGLES DU JEU

À la fin des années 1840, des milliers de pionniers se sont rués vers l'Ouest à la recherche d'opportunités et de richesses. Ils voyageaient en chariots à travers la Sierra Nevada, dans ce qui allait bientôt devenir l'État d'Or de la Californie. Dans le jeu Sierra West, vous êtes un chef d'expédition qui doit guider un groupe de rustres pionniers, faisant preuve à chaque étape d'intelligence, de stratégie et de tactique.

Sierra West est livré avec quatre sets de cartes et de pièces spéciales qui peuvent être combinés avec le matériel du jeu de base pour créer des modes de jeu uniques. À la mise en place, les joueurs choisissent un mode et construisent une montagne en chevauchant les cartes correspondantes. Chaque mode ajoute au jeu de base un nouveau contenu thématique, des chemins alternatifs vers la victoire et des variantes intéressantes aux mécanismes de base.

APERÇU DU JEU :

Au début de chaque tour, vous chevaucherez et arrangerez trois cartes sous votre plateau de joueur. Certaines de leurs icônes seront visibles alors que d'autres resteront cachées. Cela créera deux chemins uniques que vos pionniers pourront suivre. Ensuite, vous déplacerez vos pionniers sur leur chemin, de gauche à droite en exécutant une série de petites actions. Parmi les actions courantes, citons : revendiquer des cartes montagne, construire des cabanes, gagner des ressources et avancer votre chariot. Selon le mode choisi, d'autres actions peuvent être réalisées comme récolter des pommes, exploiter des mines d'or, pêcher et lutter contre les hors-la-loi. À mesure que vos pionniers terminent leur chemin, ils auront accès aux emplacements d'actions activables sur les parties supérieures des cartes. Vous pourrez alors échanger des ressources pour avancer votre chariot, progresser sur les pistes d'exploitation ou pour activer d'autres capacités spéciales uniques au mode.



Au fur et à mesure que la partie avance (et que d'autres cartes sont retirées de la montagne) des nouveautés passionnantes sont découvertes ! Chaque fragment de la montagne correspond à une carte qui peut être acquise pour améliorer votre pioche ou une carte spéciale qui s'ajoute face visible à une rangée de cartes à la base de la montagne. Plus cette rangée augmente, plus les possibilités et les défis du mode entrent en jeu. *Par exemple, dans le mode* ***Bateaux & Banjos****, cette rangée est une rivière qui offre, au fil du temps, de plus en plus d'options de pêche et d'orpaillage.*

LES MODES DE SIERRA WEST

Sierra West propose 4 modes de jeu : **Colline aux Pommes** , **Bateaux & Banjos** , **Ruée vers l'Or** et **Hors-la-Loi & Avant-postes** . Les règles relatives à chaque mode seront mises en évidence par la couleur de fond appropriée. Pour votre première partie, nous vous suggérons d'essayer le mode **Colline aux Pommes** en laissant de côté les sections de règles présentées dans d'autres couleurs.

Colline aux Pommes

MODE I

L'automne est une période d'abondance dans les contreforts. Les vergers débordent de fruits et l'air est doux avec son odeur de pomme fraîche. Dans ce mode, vous récolterez dans les vergers étendus des pommes Granny Smith et Red Delicious. Mais comme à cette saison les pommes sont abondantes, vous ne pourrez pas toutes les consommer vous-même ! Celles que vous laisserez seront à la disposition de vos compatriotes.

MODE II
BATEAUX & BANJOS

Les eaux claires de la rivière voisine regorgent de truites, de bars et de saumons, sans parler des pépites d'Or ! Mais attention, la musique inquiétante d'un banjo semble descendre des collines… Dans ce mode, vous pagayerez avec votre Canoë vers les meilleurs coins de pêche, vous descendrez sur les rives pour trouver de l'Or et vous ne laisserez pas ces dang twangy vous arrêter !

MODE III
RUEE VERS L'OR

Eureka ! De l'Or a été découvert ! Des gens de tous horizons ont attrapé la « soif de l'Or » et se sont dirigés vers les collines pour jalonner leurs concessions. Dans ce mode, vous pourrez extraire l'Or et le charger dans vos Wagonnets. Si vous avez des difficultés à trouver des pépites entre les ombres et les rochers, vous pourrez utiliser votre fidèle lanterne et un ou deux bâtons de dynamite pour les faire exploser !

HORS-LA-LOI & AVANT-POSTES
MODE IV

« Un insigne ? Nous n'avons pas besoin d'un satané insigne ! » De dangereux Hors-la-Loi ont installé leurs quartiers dans les montagnes avoisinantes. Vous et les autres Pionniers devrez les empêcher de s'en prendre à vos cabanes et vos chariots. Dans ce mode, vous aurez besoin d'armes et de munitions pour capturer les Hors-la-Loi les plus recherchés et les livrer contre des récompenses.

MATÉRIEL

** les images ne sont pas à l'échelle.*

1x plateau Base de Montagne/Piste Chariot

1x plateau Marché de Cabanes

1x plateau Score Exploitation

24x tuiles Cabane

1x aide de jeu

4x Matériel de joueur :

2x cartes Réserve de Balles

1x marqueur 1er joueur

84x cartes Montagne (15 basiques et 6 spéciales pour chaque mode)

22x cartes Mode Solo

1x dé à 6 faces (pour **Ruée vers l'Or**, **Hors-la-Loi & Avant-postes**)

1x plateau Joueur

16x jetons Paire de Bottes

8x jetons +5/+10

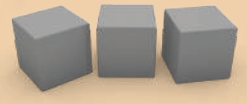
1 figurine de Mule

4x tuiles Animal Commun

Ressources :

24x Nourriture

24x Bois



24x Pierre

32x Or

4x tuiles Animal Spécial (1 par mode)

Matériel de la couleur de chaque joueur : 🟢🟡🔴🔵

8x cartes Main basiques

4x cartes Main spéciales (1 par mode)

1x Chariot

2x figurines différentes de Pionniers
(une forme pour le chemin beige et une pour le chemin vert)

1x Colon

1x Canoë

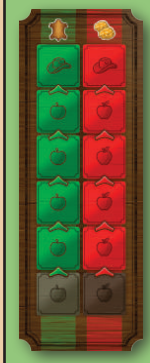
Note *: tout le matériel spécifique à un mode possède l'icône du mode (pomme, Canoë, wagonnet, révolver) dans le coin supérieur droit.*

3x marqueurs Exploitation

2x marqueurs Exploitation de Pommes

Colline aux Pommes — Mode I

Matériel spécial pour **Colline aux Pommes** :



1x plateau Score Exploitation de Pommes

1x plateau Réserve de Pommes

2x Marqueurs Réserve de Pommes

Mode III — Ruée vers l'Or

Matériel spécial pour **Ruée vers l'Or** :

12x tuiles Wagonnet

1x carte Dynamite

1x carte Lanterne

Mode II — Bateaux & Banjos

Matériel spécial pour **Bateaux & Banjos** :

30x jetons Poisson (10 de chaque type)

1x tuile Marché aux Poissons

Hors-la-Loi & Avant-Postes — Mode IV

Matériel spécial pour **Hors-la-Loi & Avant Postes** :

1x carte Shérif

18x jetons Hors-la-Loi

MISE EN PLACE

La mise en place suivante est utilisée pour tous les modes de *Sierra West*. La section générale est suivie des étapes spécifiques à chaque mode. Il est fortement recommandé d'utiliser le mode **Colline aux Pommes** pour vos premières parties. Ses règles spéciales sont intercalées entre les règles générales. Lisez attentivement leur contenu pour mettre en place Colline aux Pommes et ignorez-les pour les autres modes.

1. Choisissez un mode et sélectionnez le matériel correspondant. Laissez le matériel inutilisé dans la boite.

Colline aux Pommes
MODE 1

Pour le mode **Colline aux Pommes**, vous avez besoin du matériel avec le symbole de pomme :

- Plateau Score Exploitation de Pommes :
- Plateau Réserve de Pommes :
- Tuiles Animal Cerf :

- les cartes marquées d'une pomme dans le coin supérieur droit font partie de la montagne (voir les détails d'installation plus loin). Celles qui ont en plus un chapeau de cowboy rejoignent les pioches respectives de chaque joueur.
- Les cartes marquées d'une pomme rouge au bas du dos des cartes spéciales (“**Verger**”) font aussi partie de la montagne.

Tout le matériel marqué du symbole d'un mode différent doit être remis dans la boîte.

Note : les tuiles Animal sans symbole de mode sont utilisées dans tous les modes, **y compris celui-ci !**

2. Placez le plateau Base de Montagne/Piste Chariot au milieu de la table. Placez le plateau Score Exploitation à côté de celui-ci.
3. Chaque joueur place un de ses marqueurs Exploitation (disque de sa couleur) au bas de chaque piste Exploitation (emplacement "0").

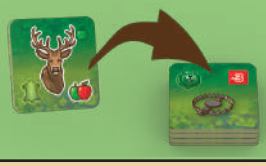
Pour le mode **Colline aux Pommes**, réalisez aussi ces deux étapes :

1. Placez le plateau Score Exploitation de Colline aux Pommes à côté du plateau Score Exploitation. Chaque joueur place ses deux marqueurs au bas de chaque piste Exploitation de Pommes.
2. Placez le plateau Réserve de Pommes près de la réserve générale. Placez les marqueurs Réserve Granny Smith (vert) et Red Delicious (Rouge) sur les emplacements gris (les plus à gauche) des pistes correspondantes.
   Note : *cela indique qu'il n'y a pas de pommes disponibles au début de la partie.*

4. Chaque joueur reçoit un plateau Joueur et un set de 8 cartes de départ (chaque carte est marquée d'un symbole chapeau de la couleur du joueur) et une carte spécifique au mode.
   .
5. Les 8 cartes sont mélangées et placées face cachée pour former une pioche. La carte spécifique au mode est placée face cachée sous la pioche ainsi formée. Ne la mélangez pas avec les autres cartes !
6. Chaque joueur reçoit un Colon , un Chariot , et deux Pionniers différents .
7. Le Colon est placé sur la base de la montagne; le Chariot est placé au début de la piste Chariot (marquée d'une illustration de Chariot) et les deux Pionniers sont placés sur le plateau joueur (inactifs dans la zone de campement).

8. Chaque joueur place ses 5 tuiles Animal, face cachée, en dessous de son plateau Joueur (les 4 animaux communs : castor, lapin, renard, ours et celui qui est spécifique au mode choisi).

Pour le mode **Colline aux Pommes** ajoutez le cerf aux animaux face cachée.



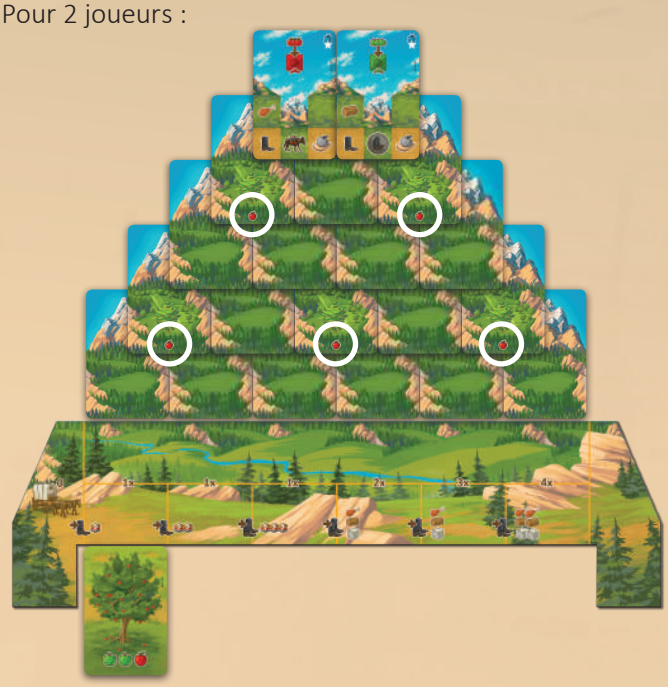
9. Prenez les six cartes Montagne spéciales et placez celle marquée d'une icône de feu de camp (s'il y en a une) face visible sur l'emplacement le plus à gauche en-dessous de la Piste Chariot. Si aucune carte spéciale n'affiche une icône de feu de camp, tirez-en une au hasard. Mélangez les cinq cartes restantes (sauf indication contraire du mode).

Les cartes **Colline aux Pommes** sont marquées d'une pomme rouge au dos. Contrairement à certains autres modes, il n'y a pas de carte avec un symbole de feu de camp. Il suffit d'en tirer une au hasard.

Exemple de carte Verger (recto et verso)

10. Mélangez les 15 cartes Montagne basiques et les 5 cartes spéciales restantes séparément et construisez la montagne selon l'un des modèles suivants :
    a) Pour 3 ou 4 joueurs :

Pour 2 joueurs :



Exceptions : les cartes spéciales de ***Ruée vers l'Or*** et ***Hors-la-Loi & Avant-Postes*** nécessitent des configurations différentes. Veuillez vous référer aux règles spécifiques de ces modes.

11. Mélangez et empilez face cachée les tuiles Cabane sur l'emplacement indiqué à gauche du plateau Marché. Piochez ensuite 4 tuiles Cabane et placez-les face visible sur les emplacements du marché.

12. Formez une réserve générale avec la Nourriture, le Bois, la Pierre, l'Or ainsi que les jetons Paire de Bottes et +5/+10.
    Note : *ces composants ne sont pas limités. Utilisez les jetons +5/+10 pour indiquer de grandes quantités de pièces. Par exemple, un jeton +5 avec un Bois signifie que vous avez cinq morceaux de Bois.*

13. Placez la figurine de Mule près de la réserve générale.

14. Définissez aléatoirement le 1er joueur et donnez-lui le marqueur 1er joueur.
    Note : *le marqueur 1er joueur reste chez le même joueur durant toute la partie.*

15. Chaque joueur tire 3 cartes de sa pioche.

16. Si vous **ne** jouez **pas** avec le mode **Colline aux Pommes**, vérifiez la mise en place spécifique du mode choisi. Sinon, la partie peut commencer !

MISE EN PLACE DES MODES

MODE II
BATEAUX & BANJOS

1. Comme aucune carte Rivière n'a d'icône de feu de camp, mélangez les 6 cartes et placez-en une aléatoirement face visible sur l'emplacement le plus à gauche de la Piste Chariot. Puis, installez la montagne normalement.

Exemple de carte Rivière (recto et verso)

2. Placer la **tuile Marché aux Poissons** en-dessous du sentier, à côté de la carte Rivière.
3. Chaque joueur place son **Canoë** sur le symbole Canoë de la tuile Marché aux Poissons.
4. Placez l'Or et la Pierre sur la carte Rivière face visible comme indiqué sur sa moitié supérieure. Assurez-vous de respecter l'ordre de placement indiqué sur la carte (de gauche à droite).

5. Placez les jetons Poissons près de la réserve générale, selon le nombre de joueurs :

- à 2 joueurs : 6 de chaque couleur
- à 3 joueurs : 8 de chaque couleur
- à 4 joueurs : 10 de chaque couleur

MODE III
RUEE VERS L'OR

1. Pour la montagne, mélangez les 3 cartes Mine "II" et placez-les sur les emplacements les plus bas normalement utilisés pour les cartes Montagne spéciales, selon le nombre de joueurs. Mélangez ensuite les 2 cartes "I" et placez-les sur les emplacements les plus haut normalement utilisés pour les cartes Montagne spéciales. Placez la carte spéciale avec le feu de camp et le reste de la montagne normalement.

Exemple de mise en place pour Ruée vers l'Or

2. Placez les cartes **Dynamite** et **Lanterne** près de la réserve générale.
3. Placez les tuiles Wagonnet près de la réserve générale, selon le nombre de joueurs :

- à 2 joueurs : 8 tuiles
- à 3 joueurs : 10 tuiles
- à 4 joueurs : 12 tuiles

HORS-LA-LOI & AVANT-POSTES

MODE IV

1. Pour installer la montagne :
   - Placez une carte **Avant-Poste** le plus à gauche de chaque ligne de la montagne avec la carte “V” à la première ligne, la carte "IV" à la deuxième ligne et ainsi de suite jusqu'à la dernière ligne avec la carte "I". Placez la carte avec le feu de camp normalement.
     Note : *les 15 cartes basiques sont mélangées et placées sur tous les emplacements restants. Une seule carte doit être face visible (voir l'exemple d'installation ci-dessous).*

Exemple de mise en place pour Hors-la-Loi et Avant-Postes.

2. Placez les jetons **Hors-la-Loi** sur les Avant-Postes

   - à 3 ou 4 joueurs : placez 1-2-3-3-3 Hors-la-Loi (de haut en bas)
   - à 2 joueurs : placez 1-2-**2**-**2**-3 Hors-la-Loi (que 2 Hors-la-Loi sur les cartes IV et III)
3. Placez les jetons Hors-la-Loi restants près de la réserve générale.
4. Placez la carte **Shérif** près de la réserve générale.
5. Chaque joueur place devant lui 2 cartes **Réserve de Balles**, sans balles visibles.

ANATOMIE DES CARTES

Chaque carte que vous jouez à votre tour a plusieurs fonctions. La moitié inférieure sert à créer des chemins où vos Pionniers réaliseront des actions séquentielles. La moitié supérieure sert à placer un ouvrier pour réaliser l'action décrite. Un Pionnier utilisé de cette façon reste sur cet emplacement jusqu'à ce que vous passiez.

Chaque carte que vous récupérez de la montagne pour construire votre pioche rapporte des points. L'étoile ★ en haut à droite des cartes vous rappelle qu'elles viennent de la montagne pour les différencier de celles que vous avez en début de partie.
Certaines cartes possèdent une icône d'animal. Cette icône permet aux autres joueurs d'utiliser leurs actions Trappeur (en dehors de leur tour). Tous ces détails sont décrits dans la section ci-dessous.

- Ce coin montre soit un chapeau (si la carte fait partie des cartes de départ du joueur), soit une étoile et l'icône du mode. Cela vous aide à trier les cartes lors du décompte des points.
- Chaque carte a une action activable dans sa moitié supérieure.
- Certaines cartes possèdent une icône d'animal. Les autres joueurs peuvent utiliser leurs actions Trappeur si une icône d’animal apparaît après votre étape Planifier.
- Chaque carte possède des zones beiges et vertes dans sa moitié inférieure. Vous les utiliserez lors de l'étape Planifier pour former 2 lignes d'actions de Chemin.
  Les icônes d’action de Chemin seront utilisées lors de votre étape Explorer quand vos Pionniers se déplaceront dessus.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs prennent leur tour dans le sens horaire, réalisant toutes les étapes décrites ci-dessous. Quand la fin de la partie a été déclenchée, ils continuent jusqu'à avoir tous le même nombre de tours puis chacun réalise un dernier tour. On procède ensuite au calcul des scores pour déterminer le vainqueur.

Le tour d'un joueur actif est divisé en trois étapes :

1. Planifier
2. Explorer
3. Passer

1. Étape Planifier

Placez vos trois cartes sous votre plateau Joueur en les chevauchant pour créer un panorama avec deux chemins complets :

Exemple de placement de cartes sous le plateau Joueur.

Il est obligatoire de jouer exactement 3 cartes.

Note : la première et la dernière colonne de la carte du milieu sont couvertes par les autres cartes. Les colonnes du milieu des deux autres cartes sont couvertes par les « dents » du plateau Joueur. Notez également que la ligne d'icônes du haut a une couleur de fond verte, alors que celle du bas a un fond beige. Ces lignes d'icônes de deux couleurs différentes sont appelées chemins.

> ***Remarque sur les styles de jeu** : dans une partie détendue, les joueurs peuvent réaliser l'étape Planifier avant que leur tour arrive. Les autres joueurs ne doivent dès lors pas regarder ce qui est inscrit sur les cartes placées. Si cela devient un problème, nous vous recommandons d'utiliser des paravents ou de tenir vos cartes dans vos mains jusqu'au début de votre tour. Pour des parties plus compétitives, il est préférable de ne pas montrer votre main avant votre tour.*

Annoncez à tous les joueurs les **animaux** visibles sur vos cartes (ci-contre : un castor et un renard). Ils sont importants pour leurs capacités de Trappeur.

Note : l'animal imprimé sur la carte du milieu ne sera jamais visible et la Mule n'est pas considérée comme un animal dans le contexte des trappeurs.

2. Étape Explorer

L'étape Explorer offre aux joueurs trois principaux types de mouvements pour leurs Pionniers :

1. Assigner aux Cabanes
2. Avancer sur les chemins
3. Activer des Actions

Ces mouvements peuvent être résolus dans n'importe quel ordre (et au moins un par Pionnier), tant que les règles de chaque type de mouvement sont respectées.

> *Comme vous le verrez plus loin, certaines options sont indisponibles lorsque vos Pionniers effectuent des actions spécifiques. Bien qu'il n'y ait pas d'ordre strict pour les actions, le fait de suivre l'ordre des actions tel qu'il est indiqué ci-dessus, du moins lors des premiers tours, peut vous aider à saisir le jeu plus rapidement.*

Assigner aux Cabanes

Vous pouvez assigner un Pionnier à une cabane **s'il est inactif dans votre zone de campement** (pas déjà assigné à une cabane ou un emplacement Trappeur/Traqueur).

Note : un Pionnier qui est déjà sur un chemin ou une action ne peut plus être assigné à une cabane.

Quand vous assignez un Pionnier à une cabane, la capacité de la cabane est immédiatement activée. Certaines capacités sont à usage unique (symbole 1x), alors que d'autres (symbole infini) sont actives aussi longtemps que votre Pionnier reste dans la cabane. Les capacités des cabanes sont détaillées à la fin du livret de règles.

Dans la plupart des cas, vous assignerez un Pionnier à une cabane pour assister l'autre durant son déplacement sur son chemin.

Vous ne pouvez assigner le Pionnier Chemin-Beige qu'aux 3 cabanes de gauche (les vertes) et le Pionnier Chemin-Vert qu'à la quatrième cabane (la beige). La dernière cabane (la grise) ne peut être utilisée que par la Mule.

Note : vous pouvez vous référer à votre aide de jeu pour vous assurer que vous assignez correctement votre Pionnier à une cabane qui lui corresponde :

Plateau Joueur avec les Pionniers correspondants aux différentes cabanes.

Vous ne pouvez pas assigner un Pionnier à un emplacement où aucune tuile Cabane n'a encore été construite.

Note : la cabane grise est déjà construite et est disponible pour la Mule durant toute la partie. Vous ne pouvez pas y construire une autre cabane.

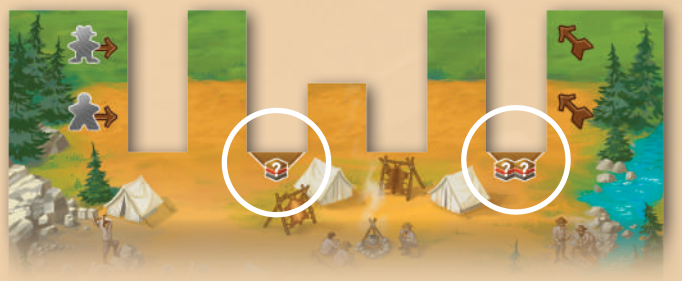
Assigner un Pionnier à une cabane n'est pas obligatoire. Une fois que c'est fait, passez aux actions des chemins.

Avancer sur les chemins

Vous pouvez déplacer un Pionnier de la zone de campement (ou d'une cabane ou d'un emplacement Traqueur/Trappeur) au début de son chemin. Un Pionnier ne peut se déplacer que sur le chemin de la couleur qui lui correspond. Il ne peut se déplacer que de gauche à droite, pour réaliser des actions. Chacune de ces icônes correspond à un type d'**action de Chemin** qui est réalisée quand le Pionnier s'arrête dessus.

Note *: vous pouvez sauter une action pour ne pas la réaliser à moins qu'elle soit* **obligatoire** *(notée avec un bord rouge). Dans ce cas, vous devez réaliser l'action, prendre des dégâts (voir Prendre des Dégâts plus loin) ou ne plus déplacer le Pionnier durant ce tour.*

Deux des actions du chemin beige ont un coût en ressources. Ce sont les **actions de Chemin payantes**. Si votre Pionnier s'arrête dessus, vous pouvez payer le coût pour réaliser l'action une fois ou la sauter. Voir les règles détaillées des actions de Chemin plus loin.



Actions payantes sur un plateau Joueur.

Si vous choisissez (ou êtes obligé) de réaliser l'action d'un emplacement action de Chemin payante, vous devez payer une ou deux ressource(s) de base avant de réaliser l'action.

Vous pouvez réaliser les actions de Chemin dans l'ordre de votre choix, tant que vos Pionniers se déplacent de gauche à droite. Par exemple, vous pouvez alterner les déplacements entre le Pionnier Chemin-Beige et le Pionnier Chemin-Vert librement. Vous pouvez même placer un Pionnier sur une action activable avant de déplacer l'autre Pionnier sur son chemin.

Note : un Pionnier n'a jamais le droit de revenir en arrière (vers la gauche) ou de changer de chemin à moins qu'une capacité spéciale de cabane le lui permette.

3. Activer des Actions

Une fois qu'un Pionnier a atteint la fin de son chemin (au-delà des cartes, à droite du plateau Joueur), vous pouvez le placer sur une **action activable** libre (sur la moitié supérieure des cartes présentes sous votre plateau Joueur). Pour utiliser une action activable, placez le Pionnier dessus et réalisez immédiatement la capacité de la carte. **Un Pionnier posé à cet endroit ne peut plus être déplacé jusqu'à ce que vous ayez passé.**

Note : la Mule peut aussi être placée sur une action activable pour la réaliser, selon les mêmes règles.

Une action activable ne peut contenir qu'un Pionnier (ou qu'une Mule). Dès qu'une figurine a été placée dessus, elle y reste jusqu'à ce que vous ayez passé votre tour.

Déplacer un Pionnier sur une action activable n'est pas obligatoire. Vous pouvez laisser le Pionnier n'importe où en annonçant que vous avez terminé l'étape Explorer. *Par exemple pour éviter une action obligatoire.* **Cependant, vous ne pouvez pas déplacer un Pionnier sur une action activable s'il n'a pas fini son chemin.**

Note : seule la Mule peut être placée directement de votre zone de campement (ou cabane grise) sur une action activable.

Passer

A tout moment de votre tour, vous pouvez passer. Si vous avez passé, remettez vos 2 Pionniers (et la Mule si vous l'avez) sur votre zone de campement. Défaussez les 3 cartes de votre plateau Joueur en les plaçant face visible sur votre défausse et tirez 3 nouvelles cartes. Si votre pioche est vide, mélangez votre défausse et continuez à piocher. Dès vous avez acheté une cabane, complétez le Marché de Cabanes (voir section **Marché de Cabanes** en page 15).

Comme vous allez bientôt l'apprendre, les autres joueurs peuvent réaliser des actions Hors-Tour durant votre tour de jeu. Pour cette raison, assurez-vous que tous les joueurs aient eu la chance de les réaliser avant de passer. Demandez leur simplement s'ils ont fini leurs possibles actions Trappeur et Traqueur. Ensuite, vous pouvez passer.

ACTIONS HORS-TOUR

Les emplacements Traqueur et Trappeur de votre plateau Joueur vous permettent de bénéficier d'actions durant le tour des autres joueurs.

Traqueur

Quand un autre joueur monte un marqueur sur une piste Exploitation, vous pouvez assigner un Pionnier de votre zone de campement libre sur votre emlacement Traqueur pour gagner immédiatement une ressource identique à la piste Exploitation sur laquelle le marqueur a progressé. *Par exemple si vous activez le Traqueur après qu'un joueur ait déplacé son marqueur sur la piste Exploitation de Pierre, vous gagnez 1 Pierre.*

Note : dans le mode ***Colline aux Pommes****, vous ne pouvez pas utiliser l'action Traqueur quand un joueur déplace un marqueur sur une piste Exploitation de Pommes.*

L'emplacement Traqueur du plateau Joueur.

Vous pouvez y assigner n'importe lequel de vos Pionniers (mais pas la Mule).

Trappeur

Quand un autre joueur commence son étape Explorer, vous pouvez regarder les cartes sur son plateau Joueur. Si des animaux sont visibles, vous pouvez assigner **un Pionnier inactif de votre zone de campement** sur votre emplacement Trappeur libre. Vous devez dépenser 1 ressource de base (Nourriture/Bois/Pierre) et retourner votre tuile Animal correspondante de sa face cachée sur sa face visible. Par exemple, si vous utilisez l'action Trappeur après avoir vu un renard, vous dépensez 1 ressource et vous retournez la tuile renard sur la face visible. Vous ne pouvez retourner qu'une seule tuile par action Trappeur.

Note : vous ne pouvez par retourner une tuile Animal déjà visible.

L'emplacement Trappeur du plateau Joueur.

Exemple d'animaux : renard, raton laveur, ours, lièvre et castor.

***Attention !** Un seul Pionnier peut être placé sur l'emplacement Trappeur et un seul Pionnier peut être placé sur l'emplacement Traqueur. Un Pionnier qui est sur un emplacement Trappeur ou Traqueur ne peut être déplacé que pour aller sur son chemin. Il **ne pourra pas** être utilisé sur une cabane lors du prochain tour de son propriétaire.*

AUTRES RÈGLES

Ressources

La Nourriture, le Bois et la Pierre sont des ressources "**basiques**", alors que l'Or et les autres ressources spécifiques aux modes ne le sont pas. De nombreuses actions et capacités nécessitent l'utilisation d'une ressource spécifique ou de "n'importe quelle ressource basique" (voir l'icône ci-dessous). Les ressources dépensées sont remises dans la réserve générale.

Certaines actions ont l'icône "joker" qui vous permet de choisir laquelle des trois ressources basiques vous voulez dépenser.

Note : vous ne pouvez pas dépenser de l'Or ou une ressource spécifique comme Ressource joker.

Chaque Or dans votre réserve en fin de partie vous rapportera 1 point de victoire.

***Note** : les ressources basiques ne rapportent rien.*

Colline aux Pommes

MODE 1

Le mode **Colline aux Pommes** introduit une ressource spécifique au mode : les pommes. Les pommes sont des ressources communes. Tous les joueurs peuvent les gagner ou les dépenser, peu importe qui les a gagnées en dernier.

- Quand vous gagnez des pommes, vous augmentez la valeur de la piste Réserve de Pommes correspondante (au maximum 6 par type).
- Quand vous dépensez des pommes, vous diminuez la valeur de la piste Réserve de Pommes correspondante.

Note : les pommes (comme toutes les ressources spécifiques aux modes) ne sont pas des "ressources basiques" et ne peuvent pas remplacer la Nourriture, le Bois ou la Pierre.

Bottes & Déplacements

Les bottes sont des ressources qui doivent être utilisées dès qu'elles sont gagnées sinon elles sont perdues (exceptés les jetons Paire de Bottes).

Note : les bottes peuvent être additionnées et réparties entre différents coûts et mouvements (voir ci-dessous).

Les actions Botte des chemins ne peuvent être utilisées que lorsqu'il y a un Pionnier sur une icône avec 1 ou 2 botte(s). Toute botte inutilisée est perdue une fois que le Pionnier quitte cet emplacement.

A votre tour, vous pouvez utiliser les **Jetons Paire de Bottes** comme 1 ou 2 botte(s). Chaque jeton Paire de Bottes inutilisé en fin de partie rapporte 1 point de victoire.

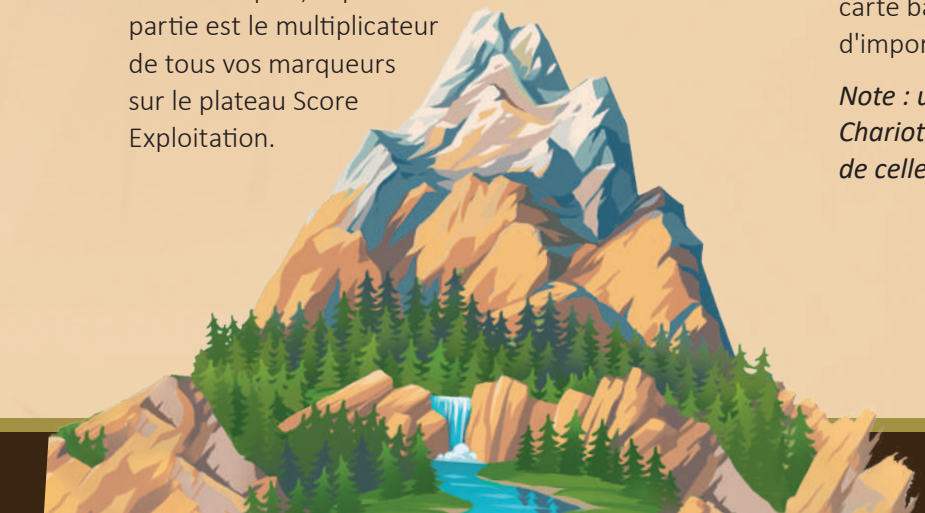
Déplacer votre Chariot sur la Piste Chariot

Vous pouvez déplacer votre Chariot sur la piste Chariot en dépensant les bottes et les ressources nécessaires. Le coût est indiqué à droite de la case où se trouve le Chariot avant son déplacement. Quand vous avez payé, le Chariot se déplace d'une case vers la droite.

***Note** : vous ne pouvez pas déplacer votre Chariot vers la gauche sauf pour "prendre des dégâts" (voir la section **Prendre des Dégâts** plus loin).*

"Le Long de votre Piste" : la Position de votre Chariot

La position de votre Chariot est un élément important du jeu. Votre Chariot vous permet d'interagir avec certaines cartes spéciales en-dessous de lui et à sa **gauche**. Ce sont les cartes dites "**le Long de votre Piste**". Chaque mode comprend des règles spécifiques à ces cartes. De plus, la position de votre Chariot à la fin de la partie est le multiplicateur de tous vos marqueurs sur le plateau Score Exploitation.



Dans le mode **Colline aux Pommes**, les cartes Verger disponibles indiquent un certain nombre de pommes rouges et vertes. Ces pommes sont récoltées en utilisant une action spécifique au mode. Vous trouverez les règles spécifiques aux différents modes après la section **Fin de Partie** et **Scores**. Vous serez alors prêts à lancer votre première partie !

Exemple de "Le Long de votre Piste"

Déplacer votre Colon sur la Montagne

Vous pouvez déplacer votre Colon sur la montagne en dépensant des bottes. Pour chaque botte dépensée, votre Colon peut se déplacer sur une carte adjacente.

Note : la base de la montagne est considérée comme adjacente à toutes les cartes de la rangée du bas qui la touchent. Se déplacer sur la base de la montagne ou en partir coûte 1 botte.

Il peut y avoir plus d'un Colon sur la même carte. Que la carte soit face visible ou face cachée, que ce soit une carte basique ou spéciale (avec un dos différent) n'a pas d'importance pour le déplacement des colons.

Note : un Colon ne peut pas se déplacer sur la piste Chariot ou sur la rangée de cartes spéciales en-dessous de celle-ci.

Prendre une Carte Montagne

Durant votre étape Explorer, vous pouvez **revendiquer une carte** de la montagne pour "construire votre pioche". Cela vous permet de la prendre pour l'ajouter à votre main et la jouer plus tard. Elle vous rapportera aussi des points en fin de partie (voir la section **Scores**).

Votre Colon doit être sur une carte face visible pour la revendiquer. Suivez ensuite les étapes ci-dessous :

a) Activez l'action payante **Utiliser une Pelle** (voir la section *Actions de Chemin Communes*).

b) Déplacez immédiatement votre Colon sur la base de la montagne. Si un autre Colon est présent sur la carte, déplacez-le aussi sur la base de la montagne. En compensation le propriétaire de ce Colon reçoit un **jeton Paire de Botte**.

c) Prenez la carte où était votre Colon et placez-la soit **au sommet de votre pioche** (face cachée), soit **au sommet de votre défausse** (face visible).

d) Quand vous avez retiré une carte de la montagne, une ou deux cartes face cachée ne sont plus recouvertes (ce qui signifie qu'il n'y a plus de cartes sur elles). Retournez ces cartes face visible en les laissant à leurs emplacements respectifs. Si le Colon d'un autre joueur se trouvait sur une de ces cartes, remettez-le sur la même carte une fois celle-ci retournée.

Note : les joueurs ne reçoivent pas de jeton Paire de Bottes lorsqu'ils sont sur une carte qui doit être retournée.

> ***Exception** : si la carte retournée est une carte spéciale, placez-la sur le premier emplacement libre (le plus à gauche) de la rangée de cartes en-dessous de la piste Chariot. Si le Colon d'un autre joueur se trouvait sur cette carte, déplacez-le sur la base de la montagne et son propriétaire reçoit un jeton Paire de Bottes en compensation.*

La Mule

Si vous avez ou recevez la Mule, vous pouvez l'assigner à la cabane grise ou la placer sur une action activable. Vous pouvez aussi l'assigner en premier à la cabane grise puis la placer sur une action activable plus tard dans votre tour.

Note : la Mule ne peut jamais être utilisée pour les actions Traqueur et Trappeur, ni sur un chemin.

Marché de Cabanes

Pendant votre étape Explorer, vous pouvez **construire une tuile Cabane** depuis le **Marché de Cabanes** et l'ajouter à votre plateau Joueur. Les cabanes ont des capacités spéciales et vous empêchent de perdre des points en fin de partie (voir la section ***Cabanes*** et ***Score***).

a) Activez l'action payante **Utiliser une Pelle** (voir la section *Actions de Chemin Communes*).

b) Choisissez une des quatre cabanes face visible au Marché de Cabanes.

c) Payez le coût additionnel inscrit sous la cabane.

d) Placez la cabane sur un emplacement cabane libre de votre plateau Joueur et qui correspond à la couleur de la cabane (verte ou beige).

Note : vous ne pouvez pas construire par-dessus une cabane existante ou retirer une cabane qui a déjà été construite. Vous ne pouvez pas non plus construire deux cabanes identiques.

e) Si la cabane que vous avez prise n'était pas la plus à droite du marché (**emplacement rouge**), défaussez celle qui s'y trouve.

f) Glissez les cabanes restantes du plateau Marché de Cabanes vers la droite pour combler les emplacements vides.

g) Piochez de nouvelles tuiles Cabane pour compléter les emplacements vides.

Note : s'il n'y a plus assez de tuiles Cabane, mélangez la défausse pour créer une nouvelle pioche.

> *Note : le Marché de Cabanes est complété dès qu'une cabane a été construite. Vous pouvez donc en construire une seconde en répétant le processus avec une autre action Utiliser une Pelle .*

Prendre des Dégâts

Si un de vos Pionniers saute une action de chemin obligatoire, vous prenez des dégâts. Quand vous recevez des dégâts, vous devez choisir entre ces deux options :

- Retirer une cabane de votre plateau Joueur (et la remettre dans la boite).
- Reculer votre Chariot d'une case sur la piste Chariot (vers la gauche).

Note : si vous n'avez pas de cabane et que votre Chariot est en début de piste, ignorez les dégâts.

LES CAPACITÉS COMMUNES

Actions de Chemin Communes

Certaines actions ont un bord rouge. Ce sont des actions obligatoires. Vous ne pouvez pas avancer votre Pionnier plus à droite avant de les avoir résolues.

ICÔNE	DESCRIPTION
	Gagner des Ressources : gagnez le type et le nombre de ressources indiqués par l'icône.
	Utiliser des Bottes : vous autorise à dépenser le nombre de bottes indiqué (1 ou 2) pour déplacer votre Colon et/ou votre Chariot. *Note : gagner 2 bottes n'est pas la même chose que gagner un jeton Paire de Bottes.*
	Utiliser une Pelle : quand vous gagnez une Pelle, vous pouvez choisir une des deux options : 1. **Prendre une carte** ou 2. **Construire une cabane**. 1. Vous pouvez **prendre une carte** de la montagne. Vous pouvez le faire uniquement si votre Colon est sur une carte Montagne face visible. Suivez alors les étapes ci-dessous : a) Déplacez votre Colon sur la base de la montagne. Si d'autre colons sont présents sur la carte, déplacez-les aussi sur la base de la montagne et leur propriétaire **reçoit un jeton Paire de Bottes** en compensation. b) Prenez la carte où était votre Colon et placez-la soit **sur votre pioche** (face cachée) soit **sur votre défausse** (face visible). c) Quand vous avez retiré une carte de la montagne, une ou deux cartes face cachée ne sont plus recouvertes. Retournez ces cartes face visible en les laissant à leurs emplacements respectifs. Si le Colon d'un autre joueur se trouvait sur une de ces cartes, remettez-le sur la même carte une fois celle-ci retournée. ***Note** : les joueurs ne reçoivent pas de jeton Paire de Bottes dans ce cas.* ***Exception** : si la carte retournée est une carte spéciale, placez-la sur le premier emplacement libre (le plus à gauche) de la rangée de cartes en-dessous de la piste Chariot. Si le Colon d'un autre joueur se trouvait sur cette carte, déplacez-le sur la base de la montagne et son propriétaire reçoit un jeton Paire de Bottes en compensation.* 2. Vous pouvez construire une cabane du Marché de Cabanes en suivant les étapes ci-dessous : a) Choisissez une des tuiles Cabanes disponibles face visible. b) Payez le coût additionnel indiqué en-dessous des cabanes. c) Placez la cabane sur un emplacement cabane libre de votre plateau Joueur en respectant la couleur (verte ou beige). Note : vous ne pouvez pas construire sur une cabane existante, retirer une cabane existante ou construire deux cabanes identiques. d) Si la cabane que vous avez prise n'était pas la plus à droite du marché (**emplacement rouge**), défaussez celle qui s'y trouve. e) Glissez les cabanes restantes du plateau Marché de Cabanes vers la droite pour combler les emplacements vides. f) Piochez de nouvelles tuiles Cabane pour compléter les emplacements vides. ***Note** : s'il n'y a plus assez de tuiles Cabane, mélangez la défausse pour créer une nouvelle pioche.*

Gagner la Mule : gagnez immédiatement la Mule, prenez-la chez un adversaire si nécessaire. Vous pouvez placer immédiatement la Mule gagnée sur la cabane grise et/ou une action activable comme si vous la possédiez depuis le début du tour.

***Note** : si vous possédez déjà la Mule, cette action n'a pas d'effet.*

Commerce de Fourrures : gagnez l'effet indiqué sur toutes vos tuiles Animal **face visible**.

- **Renard :** gagnez 1 Pierre.
- **Castor :** gagnez 1 Bois.
- **Lièvre :** gagnez 1 Nourriture.
- **Ours :** gagnez 1 Or.
- **Cerf :** augmentez sur le plateau Réserve de Pommes la valeur des pommes Granny Smith et Red Delicious de un chacune.

  ***Note** : c'est une action obligatoire.*
- **Raton Laveur :** gagnez 1 Poisson de la couleur de votre choix (si disponible).
- **Marmotte :** prenez la carte Dynamite ou Lanterne.
- **Blaireau :** prenez la carte Shérif ou gagnez 2 balles.

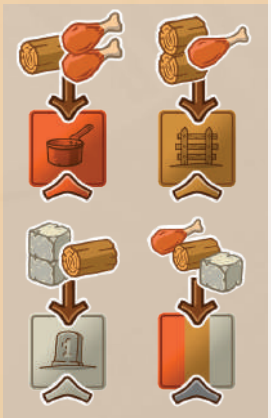
***Note** : les tuiles Animal utilisées de cette façon ne sont pas "dépensées" et restent face visible. Elles peuvent donc être réactivées lors d'un prochain Commerce de Fourrures.*

Attaque d'Ours : c'est une action de chemin payante et obligatoire qui n'apporte rien lorsqu'elle est résolue. Vous devez soit payer son coût, soit prendre des dégâts ou encore laisser votre Pionnier sur cet emplacement jusqu'à la fin de votre tour.

Gagner une Paire de Bottes : gagnez 1 jeton Paire de Bottes.

Actions Activables Communes

Certaines actions activables ont le symbole ∞ sous elles. Cela signifie que vous pouvez exécuter leur effet aussi souvent que vous le souhaitez tant qu'un Pionnier ou une Mule est placé(e) dessus. **Une action qui n'a pas le symbole ∞ ne peut être exécutée qu'une seule fois par activation !**

ICÔNE	DESCRIPTION
	**Exploitation** : dépenser les ressources indiquées pour monter votre marqueur sur la piste Exploitation correspondante. Si l'indicateur de piste est mulicolore, choisissez une des trois pistes à augmenter. • Quand vous progressez sur une piste Exploitation, vous gagnez une récompense : » **Piste Nourriture** : réalisez l'action Gagner la Mule. » **Piste Bois :** gagnez 1 jeton Paire de Bottes. » **Piste Pierre :** gagnez 1 Or. • Si votre marqueur ne peut plus monter sur la piste indiquée, laissez-le à sa place et gagnez la récompense. • Dès qu'un joueur a atteint le sommet de la piste (la case "5"), **les autres joueurs ne peuvent plus se rendre sur cet emplacement** (ils sont bloqués à l'emplacement "4"). Dans le mode Bateaux & Banjos certaines cartes indiquent des poissons colorés spécifiques au lieu de ressources basiques, mais l'action fonctionne de la même manière. Dans le mode Hors-la-Loi & Avant-Postes certaines cartes indiquent des balles au lieu de ressources basiques, mais l'action fonctionne de la même manière.
	Avancer le Chariot : dépensez les ressources indiquées au-dessus de la flèche pour avancer votre Chariot d'une case vers la droite en ignorant le coût imprimé sur la piste Chariot.

FIN DE PARTIE ET SCORES

La fin de partie est déclenchée quand les six cartes spéciales ont été placées sous la piste Chariot. La manche continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. Ensuite, chaque joueur joue un tour final. Quand c'est terminé, on procède au calcul des scores de la manière suivante :

- Les points pour le nombre de **cartes prises** dans la montagne. Ces cartes se distinguent par leur icône d'étoile ★ en haut à droite. Mettez de côté toutes ces cartes et gagnez les points selon le tableau ci-dessous (qui est aussi imprimé sur votre plateau Joueur).

Nombre de cartes	1	2	3	4	5	6	...	+1
Points	**1**	**3**	**6**	**10**	**15**	**20**	**...**	**+5**

- Perdez 3 points par tuile Animal face cachée que vous possédez.
- Perdez 3 points par emplacement Cabane vide sur votre plateau Joueur.
- Gagnez 1 point par **Or** restant dans votre réserve.
- Gagnez 1 point par jeton **Paire de Bottes** restant dans votre réserve.
- Multipliez chaque valeur de vos marqueurs par la position de votre Chariot. *Par exemple, si votre Chariot est à la position "3x", et que votre marqueur Nourriture est sur l'emplacement "4", multipliez 3 par 4 et gagnez 12 points. Répétez ce processus pour les marqueurs Bois et Pierre.*
- Ajouter les points spécifiques à chaque mode.

RÈGLES DES MODES

Colline aux Pommes

MODE I

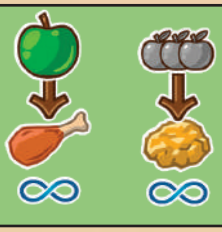
Dans Colline aux Pommes, les pommes (Granny Smith - verte et Red Delicious - rouge) sont des ressources communes. Tous les joueurs peuvent les gagner ou les dépenser, peu importe qui les a gagnées en dernier. Quand vous en gagnez, vous augmentez la valeur de la piste Réserve de Pommes correspondante (au maximum 6 par type). Quand vous dépensez des pommes, vous diminuez la valeur de la piste Réserve de Pommes correspondante.

***Note** : les pommes ne sont pas des "ressources basiques" et ne peuvent pas remplacer la Nourriture, le Bois ou la Pierre.*

Actions de Chemin pour Colline aux Pommes

ICÔNE	DESCRIPTION
	Gagner des Pommes : augmenter sur le plateau Réserve de Pommes la valeur des Granny Smith (verte) et/ou des Red Delicious (rouge) du nombre de pommes indiqué sur l'icône (jusqu'à un maximum de 6 pour chaque type). C'est une action obligatoire. *Note : les pommes sont des ressources partagées. Ainsi, si vous ne dépensez pas toutes les pommes à votre tour, elles resterons disponibles pour les autres joueurs sur le plateau Réserve de Pommes.*
	Récolter des Pommes : comptez le nombre de pommes Granny Smith (verte) et Red Delicious (rouge) sur les cartes Verger le long de votre piste et augmentez d'autant les marqueurs correspondants sur la piste Réserve de Pommes ***Note** : vous devez augmenter le marqueur de la quantité totale d'icône de pommes sur les vergers de de votre piste. Comme ce n'est pas une action obligatoire, vous pouvez la sauter.*

Actions Activables pour Colline aux Pommes

ICÔNE	DESCRIPTION
	Commerce de Pommes : dépensez le nombre et le type de pommes demandés pour gagner la/les ressource(s) indiquée(s). ***Note** : si les pommes sont grises, vous pouvez utiliser n'importe quelle combinaison de pommes.*
	Exploitation de Pommes : dépensez le nombre et le type de pommes demandé pour monter votre marqueur de Pommes sur la piste correspondante du plateau Exploitation de Pommes. Si l'indicateur de piste est mulicolore, choisissez une des deux pistes à augmenter. • Quand vous progressez sur une piste Exploitation, vous gagnez une récompense : » Piste Granny Smith : réalisez l'action Commerce de Fourrures. » Piste Red Delicious : gagnez 2 Or. • Si votre marqueur ne peut plus monter sur la piste indiquée, laissez-le à sa place et gagnez la récompense. • Contrairement aux pistes des ressources basiques, il n'y a pas de restriction pour le nombre de joueurs qui peuvent atteindre le sommet des pistes Exploitation de Pommes.

Points Supplémentaires pour Colline aux Pommes

Marquez les points des pistes Exploitations de Pommes rouges et vertes comme pour les autres ressources. Multipliez chacune d'elles par la position de votre Chariot (voir section Scores ci-dessus).

Woah ! Vous êtes maintenant prêts à jouer !

Vous devrez encore jeter un oeil au différentes capacités des cabanes, mais ne retardez pas le plaisir. Nous les avons décrites dans une section de référence à la fin de ces règles. Pour l'instant, vous savez tout ce qui est nécessaire pour le mode Colline aux Pommes. Quand vous déciderez de jouer avec d'autres modes, il vous suffira de regarder les sections correspondantes pour connaître la mise en place et les règles spécifiques à chacun d'eux. Alors vous serez prêt à vivre de nouvelles expériences avec *Sierra West* !

MODE II

BATEAUX & BANJOS

Dans Bateaux & Banjos, les poissons sont limités et ne peuvent pas être gagnés si la réserve générale est vide. Les poissons ne sont pas considérés comme des ressources basiques.

Actions de chemin pour Bateaux & Banjos

ICÔNE	DESCRIPTION
	Orpaillage : prenez la ressource **la plus à gauche** de chaque carte Rivière le Long de votre Piste. **Note** *: s'il n'y a plus de ressource sur une carte, sautez-la simplement.*
	Danger Banjo & Duel de Banjos : le Danger Banjo est une **action de Chemin obligatoire**. Elle peut être résolue en activant avec votre Pionnier Chemin-Beige l'action de Chemin payante Duel de Banjos **OU** en prenant des dégâts. ***Note :*** *vous ne pouvez déplacer votre Pionnier Chemin-Vert au-delà d'un Danger Banjo* que *si votre Pionnier Chemin-Beige est sur une action de Chemin Duel de Banjos. L'action Duel de Banjos n'a pas d'autre effet que de permettre à son Pionnier Chemin-vert de passer au-delà d'un Danger Banjos.*
	Double Pagaie, Pagaie Simple, Pagaie Rapide : • L'action Pagaie Simple vous permet de déplacer votre Canoë sur une carte Rivière adjacente (ou entre le Marché aux Poissons et la première carte Rivière). • L'action Double Pagaie correspond exactement à 2 actions Pagaie Simple. ***Note :*** *vous ne pouvez pas interrompre une action Double Pagaie par une autre action ou en garder une pour plus tard.* • L'action Pagaie Rapide vous permet de déplacer votre Canoë sur n'importe quelle carte Rivière ou sur le Marché aux Poissons ***Note :*** *vous ne pouvez pas vous déplacer dans plusieurs directions avec cette action.* ***Note :*** *vous* ***pouvez*** *déplacer votre Canoë sur des cartes qui ne sont pas sur votre piste, ce qui signifie que votre Canoë peut se déplacer au-delà de la position de votre Chariot.*
	Pêche : gagner tous les poissons indiqués sur les cartes Rivière à gauche de votre Canoë, inclus ceux de la carte où est placé le Canoë. ***Note :*** *les poissons sont limités. S'il n'y a plus de poissons dans la réserve générale pendant une action Pêche, ignorez tous les poissons qui sont indisponibles.*

Actions Activables pour Bateaux & Banjos

ICÔNE	EXPLICATION
	Acheter du Poisson : dépensez deux ressources basiques pour gagner un poisson de n'importe quelle couleur (selon disponibilité dans la réserve générale). Vous pouvez réaliser cet échange plusieurs fois.

Action Marché aux Poissons

Pendant votre étape Explorer, tant que votre Canoë est sur la tuile Marché aux Poissons, vous pouvez échanger du poisson contre des ressources :

- 1 poisson pour une ressource (selon les indications de la tuile Marché aux Poissons)
- 2 poissons différents pour 1 Or
- 3 poissons différents pour 2 Or
- 2 poissons identiques pour 3 Or
- 3 poissons identiques pour 4 Or

***Note** : **les poissons retournent dans la réserve générale !** Ils pourront être regagnés plus tard.*

Alimenter les Cartes Rivière

Quand une nouvelle carte Rivière est ajoutée à la rivière, elle doit être alimentée en ressources. Placez les jetons Ressource correspondants aux indications sur la carte en respectant l'ordre de placement (de gauche à droite).

Points Supplémentaires

Aucun point supplémentaire à gagner ici.

Note : les poissons restants ne rapportent pas de points et la position du Canoë n'affecte aucunement le décompte final.

MODE III
RUEE VERS L'OR

Les wagonnets sont limités et ne peuvent plus être gagnés lorsque la réserve est vide. L'Or placé sur les wagonnets ne peut plus être retiré.

Actions de Chemin pour Ruée vers l'Or

ICÔNE	DESCRIPTION
	Extraire : comptez le nombre de pièces d'Or présentes sur les cartes Mine le Long de votre Piste en ignorant les cartes Mine Sombre à moins que vous ayez la carte Lanterne (voir ci-dessous). C'est la quantité d'Or que vous pourriez recevoir. Malheureusement, il n'y a pas que de l'Or qui sort de la mine ! Lancez le dé et remplacez une partie de cet Or par de la Pierre selon le tableau ci-dessous : • résultat : 1 ou 2, remplacez 1 Or potentiel par 1 Pierre, • résultat : 3 ou 4, remplacez 2 Or potentiel par 2 Pierre, • résultat : 5 ou 6, remplacez 3 Or potentiel par 3 Pierre. ***Note :** si le nombre de pièces d'Or remplacées par de la Pierre est supérieur à la quantité d'Or disponible le Long de votre Piste, ignorez l'excédent. En d'autres mots, vous ne gagnez pas d'Or supplémentaire pour cette action Extraire (mais uniquement de la Pierre).*
	Gagner la Lanterne : prenez la carte Lanterne (de la réserve ou chez un autre joueur). Si vous utilisez l'action Extraire quand vous avez la carte Lanterne, vous pouvez aussi compter les pièces d'Or qui sont sur les cartes Mine Sombre le long de votre piste. ***Note :** si vous avez déjà la carte Lanterne, cette action n'a pas d'effet.* La carte Lanterne rapporte 3 points en fin de partie à celui qui la possède.
	Charger un Wagonnet : vous pouvez remplir une de vos tuiles Wagonnet pour y placer 1 ou 2 Or de votre réserve. Chaque wagonnet peut contenir jusqu'à 2 Or. Chaque Or dans un wagonnet rapporte 3 points en fin de partie (au lieu de 1 point). ***Note :** l'Or qui a été placé dans les wagonnets ne peut être ni dépensé, ni retiré. Il y reste jusqu'à la fin de la partie.*

	Gagner la Dynamite : prenez la carte Dynamite (de la réserve ou chez un autre joueur). Quand vous possédez cette carte, vous pouvez échanger 2 Pierre contre 1 Or. Vous pouvez répéter ce processus autant de fois que vous le désirez. ***Note :** si vous avez déjà la carte Dynamite, cette action n'a pas d'effet.* La carte Dynamite rapporte 3 points en fin de partie à celui qui la possède.

Actions Activables pour Ruée vers l'Or

ICÔNE	DESCRIPTION
	Acheter un Wagonnet : dépensez les ressources indiquées pour prendre une tuile Wagonnet dans la réserve (si disponible) et la placer près de votre plateau Joueur. Il peut maintenant être utilisé pendant l'action *Charger un Wagonnet*.

Points Supplémentaires pour Ruée vers l'Or

- Chaque Or sur un wagonnet en fin de partie rapporte 3 points (au lieu de 1 point).
  ***Note** : les wagonnets vides en fin de partie n'ont aucune valeur.*
- Les cartes Dynamite et Lanterne rapportent chacune 3 points à leur propriétaire en fin de partie.

HORS-LA-LOI & AVANT-POSTES

MODE IV

Il y a 10/12 Hors-la-Loi placés sur les Avant-Postes. Au fur et à mesure que vous les retirez, chaque carte vidée (sans Hors-la-Loi dessus) est placée dans la rangée du bas (améliorant ainsi les chances de tir). Quand le dernier Hors-la-Loi est retiré de la montagne, la carte Avant-Poste marquée "V" est retournée et est placée dans la ligne. Les 5 jetons Hors-la-Loi de la réserve sont placés sur la base de la montagne. Il n'est pas nécessaire que tous les Hors-la-Loi soient supprimés pour que la partie prenne fin. Celle-ci est toujours déclenchée dès que la dernière carte spéciale est ajoutée à la rangée.

Chaque Hors-la-Loi capturé vous rapporte les points correspondant à la position de votre Chariot. Par exemple, si vous avez capturé 4 Hors-la-Loi et que votre Chariot est sur le multiplicateur x3, vous gagnez 12 points.

***Note :** les colons sur la base de la montagne ne sont pas affectés par l'ajout de Hors-la-Loi à cet endroit (ce qui signifie que les joueurs ne prennent pas de dégâts, etc).*

Actions de Chemin pour Hors-la-Loi et Avant-Postes

ICÔNE	DESCRIPTION
	Gagner des Balles : gagnez le nombre indiqué de balles, jusqu'à un maximum de 6 balles. La troisième icône signifie “rechargez votre arme” : gagnez des balles jusqu'à ce que vous en ayez 6. Pour indiquer le nombre de balles que vous avez, faites glisser la carte Réserve de Balles du dessus de la boite sur celle du dessous.
	Nouveau Shérif : prenez la carte Shérif (de la réserve ou chez un autre joueur). • Quand vous avez la carte Shérif, ajoutez 1 au résultat de chaque lancer de dé lorsque vous réalisé l'action *Six-Coups*. • Si vous capturez un Hors-la-Loi (avec les actions *Six-Coups ou Fusil*), gagnez 1 Or. ***Note :** si vous avez déjà la carte Shérif, cette action n'a pas d'effet.* La carte Shérif rapporte 3 points en fin de partie à celui qui la possède.

Actions Activables pour Hors-la-Loi et Avant-Postes

ICÔNE	DESCRIPTION
	Six-Coups : dépensez autant de balles que vous voulez (une à la fois). Pour chaque balle dépensée, lancez le dé à 6 faces. Si le nombre obtenu est égal ou supérieur à celui d'une des cartes le Long de votre Piste, retirez et capturez un Hors-la-Loi sur la carte Avant-Poste avec la plus petite valeur (l'Avant-Poste le plus haut dans la montagne). Placez ce Hors-la-Loi dans votre réserve car il vous rapportera des points en fin de partie. • Si vous avez la carte Shérif, augmentez la valeur du résultat de tous vos dés lancés de 1. • Dès que le dernier Hors-la-Loi d'une carte Avant-Poste est retiré, déplacez celle-ci dans la rangée en-dessous de la Piste de Chariot, face "affiche" visible. • Si vous avez réussi à capturer un Hors-la-Loi avec cette action, vous ne pouvez pas utilisez cette action Six-Coups pour en capturer un autre. • Si vous n'arrivez pas à capturer de Hors-la-Loi avec cette action (par manque de balle OU par choix), vous devez prendre des Dégâts.
	Fusil : dépensez 2 balles et capturez un Hors-la-Loi sur la carte Avant-Poste avec la plus petite valeur (l'Avant-Poste le plus haut dans la montagne). • Placez ce Hors-la-Loi dans votre réserve car il vous rapportera des points en fin de partie.

Points supplémentaires pour Hors-la-Loi & Avant-Postes

- Mulitipliez chaque Hors-la-Loi que vous avez capturé par la position de votre Chariot sur la Piste Chariots. *Par exemple, si vous avez capturé 3 Hors-la-Loi et que votre Chariot est sur l'emplacement “4x”, vous marquez 12 points.*
- La carte Shérif rapporte 3 points à son propriétaire en fin de partie.

VARIANTE : PLANIFICATION AVANCÉE

Pour les joueurs expérimentés qui souhaitent plus de contrôle et de planification, chaque joueur peut piocher 4 cartes au lieu de 3. Durant l'étape Planifier, sélectionnez 3 cartes à jouer et remettez la dernière face cachée sur votre pioche ou placez-la face visible sur votre défausse.

Cette variante n'est... pas recommandée pour les cœurs faibles !

Attention, jouer avec 4 cartes fait exploser le nombre d'options par tour; attendez-vous à plus d'attente et une fluidité amoindrie.

Pourquoi avons-nous inclus cette variante?

Sierra West a été conçu pour être joué avec 3 cartes en main. Mais nous savions que certains essayeraient d'y jouer avec une plus grande main. D'où cet avertissement...

CABANES

ICÔNE	DESCRIPTION
	CABANES (À UTILISER AVEC LE PIONNIER CHEMIN-BEIGE)
	Quand votre Pionnier Chemin-Vert arrive sur une action de Chemin avec 2 bottes, vous pouvez gagner 1 Or (si vous renoncez à utiliser les bottes). ***Note :** vous ne pouvez pas utiliser cette capacité de cabane en dehors de son contexte exact. Vous ne pouvez par exemple pas dépenser un jeton Paire de Bottes pour gagner de l'Or...*
	Quand votre Pionnier Chemin-Vert arrive sur une action de Chemin avec 2 bottes, vous pouvez gagner un jeton Paire de Bottes (si vous renoncez à utiliser les bottes). ***Note :** vous ne pouvez pas utiliser cette capacité de cabane en dehors de son contexte exact.*
	Quand votre Pionnier Chemin-Vert arrive sur une action de Chemin avec 1 botte, vous pouvez la traiter comme une action avec 2 bottes. Si votre Pionnier Chemin-Vert arrive sur une action de Chemin avec 2 bottes, vous pouvez la traiter comme une action avec 4 bottes. Ces bottes peuvent être utilisées normalement, y compris avec la capacité d'autres cabanes. ***Note :** vous ne pouvez pas utiliser cette capacité de cabane en dehors de son contexte exact. Vous ne pouvez par exemple pas dépenser un jeton Paire de bottes pour gagner des bottes supplémentaires...*
	Vous pouvez dépenser deux jetons Paire de Bottes pour reculer votre Pionnier Chemin-Vert d'un emplacement action de Chemin afin d'effectuer une seconde fois son action. Ensuite, le déplacement se poursuit normalement de cet emplacement, ce qui vous permet de répéter la prochaine action. ***Note :** cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par tour et que sur le chemin vert. Elle ne peut pas être utilisée si votre Pionnier est déjà à la fin de son chemin ou s'il est sur une action activable.*
	Vous pouvez dépenser un jeton Paire de Bottes pour descendre le Pionnier Chemin-Vert sur le chemin beige. Il continue ensuite son mouvement sur le chemin beige depuis cet endroit (ignorant le reste du chemin vert). ***Note :** cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par tour.*

	Quand vous placez le Pionnier Chemin-Beige sur cette cabane, toutes les autres cabanes vertes sont considérées comme activées. Les cabanes qui ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par tour doivent être résolues immédiatement, dans l'ordre de votre choix. ***Note :** l'ordre de placement des cabanes verte n'a pas d'importance.*
	Quand votre Pionnier Chemin-Vert arrive sur une action de Chemin avec 1 Nourriture, vous pouvez la traiter comme une action avec 2 Nourriture. ***Note :** vous ne pouvez pas utiliser cette capacité de cabane en dehors de son contexte exact. Vous ne pouvez par exemple pas dépenser 1 Nourriture pour recevoir 2 Nourriture.*
	Quand votre Pionnier Chemin-Vert arrive sur une action de Chemin avec 1 Bois, vous pouvez la traiter comme une action avec 2 Bois. ***Note :** vous ne pouvez pas utiliser cette capacité de cabane en dehors de son contexte exact. Vous ne pouvez par exemple pas dépenser 1 Bois pour recevoir 2 Bois.*
	Quand votre Pionnier Chemin-Vert arrive sur une action de Chemin avec 1 Pierre, vous pouvez la traiter comme une action avec 2 Pierre. ***Note :** vous ne pouvez pas utiliser cette capacité de cabane en dehors de son contexte exact. Vous ne pouvez par exemple pas dépenser 1 Pierre pour recevoir 2 Pierre.*

ICÔNE	DESCRIPTION
	CABANES BEIGES (À UTILISER AVEC LE PIONNIER CHEMIN-VERT)
	Vous pouvez payer une ressource basique de moins pour utiliser une action de Chemin payante. ***Note :** cela vous permet d'utiliser l'action de Chemin payante de gauche gratuitement ou de ne payer qu'une ressource pour utiliser celle de droite. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par tour.*
	Quand votre Pionnier Chemin-Beige arrive sur l'action de Chemin payante Attaque d'Ours, vous pouvez ignorer son coût pour la résoudre. Gagnez ensuite 1 jeton Paire de Bottes de la réserve. ***Note :** cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par tour.*
	Quand votre Pionnier Chemin-Beige utilise l'action de Chemin payante Pelle, gagnez 1 Or après sa résolution. ***Note :** cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par tour.*

ICÔNE	DESCRIPTION
	CABANE GRISE (À UTILISER AVEC LA MULE)
	Vous pouvez échanger 1 Or contre une ressource basique de votre choix (Nourriture, Bois ou Pierre). ***Note :** vous pouvez répéter cette opération aussi souvent que vous le souhaitez durant votre étape Explorer (pour autant que la Mule reste sur cette cabane).*

EXEMPLE DE L'ÉTAPE EXPLORER

Mode Colline aux Pommes

1) *Début de votre tour.*

2) *Vous placez le Pionnier Chemin-Beige sur la cabane qui vous permet d'activer les autres cabanes vertes* 1. *Le Pionnier Chemin-Vert gagne les bénéfices de ces cabanes lors de son déplacement.*

Ensuite, vous déplacez le Pionnier Chemin-Vert au début de son chemin 2.

3) *Vous avancez le Pionnier Chemin-Vert sur l'action Gagner 1 Nourriture que vous prenez dans la réserve* 1. *Ensuite, vous le déplacez sur l'action Utiliser 2 Bottes* 2, *mais au lieu de les dépenser pour déplacer votre Colon ou votre Chariot normalement, vous utilisez la 2ème cabane verte pour doubler leur nombre* 3. *Vous avez maintenant 4 bottes que vous transformez en 2 Or grâce à la 1ère cabane* 4.

4) *Vous déplacez le Pionnier Chemin-Beige sur l'action Utiliser 1 Botte de son chemin* 1, *et vous déplacez le Colon sur la montagne (non illustré ici). Vous redéplacez le Pionnier Chemin-Vert sur une autre action Utiliser 1 Botte* 2 *pour déplacer une seconde fois votre Colon sur la montagne.*

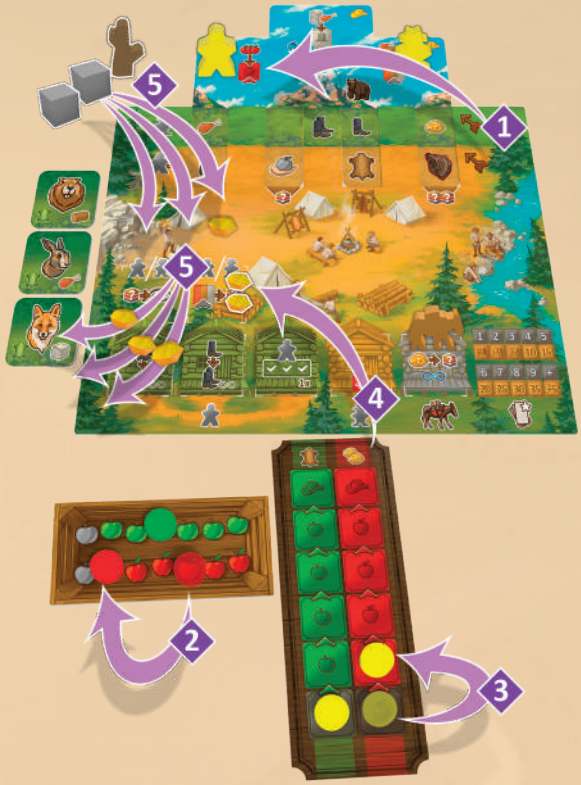
5) *Vous avancez le Pionnier Chemin-Vert sur l'action Gagner 1 Or que vous prenez dans la réserve* 1, *vous le déplacez ensuite à la fin de son chemin* 2. *Vous déplacer maintenant le Pionnier Chemin-Beige sur l'action obligatoire et payante* ***Récolter des Pommes*** 3. *Vous payer 1 Nourriture pour l'activer* 4. *Vous ajoutez 3 pommes vertes et 4 pommes rouges à la Réserve de Pommes* 6 *(c'est le nombre de pommes que vous avez sur les cartes Verger* ***le Long de votre Piste****)* 5.

6) *Vous déplacez le Pionnier Chemin-Beige sur l'action* ***Commerce de Fourrures*** 1 *pour gagner les ressources correspondantes à vos animaux. Comme vos castor , lièvre et renard sont face visible, vous gagnez respectivement 1 Bois, 1 Nourriture et 1 Pierre* 2 *.*

7) *Vous déplacez le Pionnier Chemin-Vert pour* ***activer l'action*** 1 *qui vous permet de dépenser 1 Nourriture, 1 Bois et 1 Pierre* 2 *pour augmenter de 1 sur la piste Exploration de votre choix. Vous augmentez sur la piste Nourriture (non illustré ici). Cette piste vous rapporte la* ***Mule*** *en bonus. Vous placez celle-ci sur la cabane grise (qui vous permet d'échanger 1 Or contre une ressource basique de votre choix)* 3 *.*

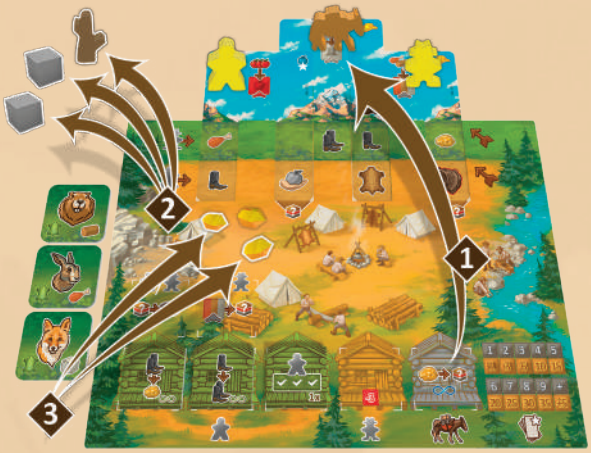
8) *Pour que votre Pionnier Chemin-Beige passe l'action* ***Attaque d'Ours*** *sans prendre de dégât* 1 *, vous devriez dépenser 2 ressources basiques (comme indiqué en-dessous de l'ours). Comme vous n'en avez pas, vous utilisez la capacité de la cabane grise pour transformer 2 Or en 2 Pierre* 2 *que vous dépensez immédiatement pour déplacer votre Pionnier Chemin-Beige jusqu'à la fin du chemin sans prendre de dégât* 3 *.*

9) *Vous déplacez le Pionnier Chemin-Beige sur l'action activable* 1 *qui vous permet de dépenser 3 pommes rouges* 2 *pour augmenter de 1 sur la piste Exploitation Red Delicious* 3 *. Cette piste vous rapporte un bonus de 2 Or* 4 *. Ensuite, pour préparez votre prochain mouvement, vous utilisez la cabane grise pour transformer 3 Or en 2 Pierre et 1 Bois* 5 *.*



10) *Vous déplacez votre Mule sur l'action activable* 1 *qui vous permet de dépenser 2 Pierre et 1 Bois* 2 *pour augmenter de 1 sur la piste Exploitation Pierre (non illustré ici). Cette piste vous rapporte un bonus de 1 Or* 3 *.*

Cela met fin à votre étape Explorer.



HASTINGS

Règles du mode Solo de *Sierra West*

Dans le mode Solo de *Sierra West*, vous allez jouer contre un automate appelé Hastings. Ce nom est inspiré par Lansford Hastings, un homme qui mena un grand groupe de Pionniers à leur perte en suggérant un “raccourci” mortel. Tout au long de ces règles, “vous” désignera le joueur, alors que “Hastings” ou “il” désignera l’automate.

MATÉRIEL

4x cartes Référence (1 par mode)

18x cartes Planification de Hastings

MISE EN PLACE

1. Installez le jeu comme pour une partie à 2 joueurs, choisissant une couleur pour le matériel d'Hastings. Mais attention aux modifications suivantes :
   - Hastings **n'a pas** besoin de plateau Joueur, de pioche, de Pionnier Chemin-Vert, ni de la tuile Animal spécifique au mode choisi.
   - Le Colon de Hastings sera désigné comme le **Colon de droite**.
   - Placez son Pionnier Chemin-Beige sur la base de la montagne. Juqu'à la fin de ces règles, **cette figurine fonctionnera exactement comme un second Colon pour Hastings**. Il sera appelé le **Colon de gauche**.
2. Placez la carte référence du mode choisi à proximité.
3. Mélangez les cartes Planification de Hastings pour former une pioche face cachée. Laissez une place pour la défausse.
4. Tirez une carte de cette pioche et placez-la face visible à proximité. C'est la **carte Planification de Hastings active**.
5. Vous êtes prêt à débuter la partie.

Résumé : Hastings devrait avoir un Chariot au début de la piste; un marqueur sur chaque piste du Plateau Score Exploitation, un ensemble de tuiles Animal Commun (mais pas celle spécifique au mode choisi), deux colons sur la base de la montagne et une zone de réserve pour y mettre l'Or, les jetons Paire de Bottes, les cartes Montagne renvendiquées, les cabanes construites et toutes les pièces supplémentaires spécifiques au mode qu'il pourrait collecter durant la partie.

***Note :** Hastings ne collecte pas de ressources basiques (Nourriture/Bois/Pierre).*

LA PARTIE

Votre Tour

Vous prenez votre tour exactement comme dans une partie à 2 joueurs, avec les interactions suivantes :

- Si vous prenez une carte Montagne où se trouve un Colon d'Hastings, il reçoit un jeton Paire de Bottes.
- Vérifiez si Hastings peut réaliser une action Trappeur.

Action Trappeur pour Hastings

Avant de passer, vérifiez si la reproduction de vos 3 cartes Planification (en haut à droite de la carte Planification d'Hastings) est mise en évidence. Si oui, regardez de quel côté se trouve l'oeil (droite ou gauche). Si un animal est présent à cet endroit sur vos cartes, retournez chez Hastings la tuile Animal correspondante (Renard, Lièvre, Castor ou Ours), si elle est encore face cachée.

Tour d'Hastings

Tirez une carte Planification et placez-la face visible **à droite** de la carte active actuelle. Le côté gauche de la nouvelle carte pointe 3 des 4 actions de la première carte. Note : la carte de gauche est **la carte active**.

Hastings va réaliser les 3 actions pointées par la carte de droite en commençant par celle du haut. Si Hastings possède ou gagne la Mule durant cette manche, il pourra alors aussi réaliser la 4ème action.

Note importante :** la 4ème action gagnée grâce à la Mule est toujours réalisée **en dernier.

Vous pouvez utiliser vos actions Trappeur et Traqueur durant le tour d'Hastings, exactement comme dans une partie à 2 joueurs ou plus. L'animal indiqué sur la carte peut être trappé tant que les cartes sont face visible.

***Note :** l'icône ? indique l'animal spécifique au mode (cerf, raton laveur, marmotte, blaireau)*

Quand toutes les actions requises par la carte Planification ont été réalisées, défaussez la carte active. Note : la carte restante sera la nouvelle carte Planification d'Hastings active pour le prochain tour. Cela vous permet de prédire ses prochaines actions.

ACTIONS D'HASTINGS

Le triangle en haut des cartes Planification d'Hastings vous indique lequel de ses colons sera actif durant le tour. Chaque Colon a une “préférence de côté”. Cela déterminera ce qu’il choisira quand il réalisera des actions. *Par exemple, le Colon actif à gauche choisira toujours de construire la cabane la plus à gauche du Marché de Cabanes. De même, il se déplacera sur la carte montagne visible la plus à gauche quand il utilisera une action de mouvement.*

Colon actif à Gauche

Colon actif à Droite

ICÔNE	RÉSOLUTION
	Avancez le Chariot d'Hastings d'une case vers la droite sur la Piste Chariot (ignorez le coût inscrit sur la Piste Chariot).
	Augmentez le marqueur Nourriture d'Hastings de un sur la Piste Exploitation. Hastings gagne la Mule. ***Note :** vous pouvez réaliser l'action Traqueur pour gagner 1 Nourriture.*
	Augmentez le marqueur Bois d'Hastings de un sur la Piste Exploitation. Hastings gagne 1 jeton Paire de Bottes. ***Note :** vous pouvez réaliser l'action Traqueur pour gagner 1 Bois.*
	Augmentez le marqueur Pierre d'Hastings de un sur la Piste Exploitation. Hastings gagne 1 Or. ***Note :** vous pouvez réaliser l'action Traqueur pour gagner 1 Pierre.*
	Regardez le haut de la carte Planification active. Si c'est , déplacez le **Colon de gauche** sur la carte Montagne visible la plus à gauche. Si c'est , déplacez le **Colon de droite** sur la carte Montagne visible la plus à droite. ***Note :** si le Colon est déjà sur la carte "de destination", laissez-le simplement à cet endroit.*
	Regardez le haut de la **carte Planification active**. Hastings réalise une des actions suivantes selon la position du Colon activé. **Si le Colon activé est sur la base de la montagne, il construit une cabane du Marché aux Cabanes.** • Colon de Gauche Actif : il prend la cabane la plus à gauche du marché (sans payer son coût) et la met face cachée dans sa réserve. ***Note :** il défausse ensuite la cabane la plus à droite selon les règles habituelles.* • Colon de Droite Actif : il prend la cabane la plus à droite du marché et la met face cachée dans sa réserve. ***Note importante** : Hastings peut construire plus de 4 cabanes et peut en avoir plusieurs du même type. Chaque cabane lui rapportera 3 points (voir Score de Hastings).* **Si le Colon activé est sur une carte Montagne face visible, il revendique la carte Montagne.** • Le Colon se déplace sur la base de la montagne, prend la carte et la place face cachée dans sa réserve. Note : la carte ne va pas dans la pioche de carte Planification. Chaque carte Montagne lui rapportera des points selon le calcul habituel (voir Score de Hastings). ***Note :** si Hastings revendique une carte où est placé votre Colon, déplacez-le sur la base de la montagne et gagnez un jeton Paire de Bottes en compensation selon la règle habituelle.*
	Quand Hastings réalise l'action Commerce de Fourrures, il gagne 1 Or par tuile Animal face visible à la place du gain imprimé dessus (l'Ours ne lui rapporte pas 2 Or).
	Hastings gagne 1 Or.
	Hastings réalise l'action correspondante au mode choisi selon la carte Référence spécifique. Dans **Colline aux Pommes**, remettez à zéro les deux pistes de Réserve de Pommes. Augmentez ensuite les marqueurs de Hastings d'une case sur les deux pistes Exploitation de Pommes. Il gagne les 2 bonus correspondants (l'action Commerce de Fourrures et 2 Or). *Note : si les Réserves de Pommes sont à zéro, réalisez uniquement la deuxième partie de l'action.* Dans **Bateaux & Banjos**, lancez le dé à 6 faces pour voir si Hastings collecte du poisson. Retirez la ressource de gauche de chaque carte Rivière le Long de sa Piste (il défausse la Pierre et garde l'Or). ***Note:** Hastings utilise le Marché aux Poissons qu'à la fin de la partie (voir Score de Hastings).* Dans **Ruée vers l'Or**, Hastings prend les cartes Dynamite et Lanterne. Il prend ensuite 1 wagonnet et le remplit avec 2 Or de la réserve générale. ***Note :** s'il n'y a plus de wagonnet disponible, Hastings prend juste 2 Or.* Dans **Hors-la-Loi et Avant-Postes**, Hastings prend la carte Shérif. Il prend ensuite 2 Hors-la-Loi sur la carte Avant-Poste la plus haute (ou sur la base de la montagne si l'Avant-Poste "V" a déjà été retiré). Il gagne ensuite 2 Or (grâce à la carte Shérif).

FIN DE PARTIE ET SCORE DE HASTINGS

La fin de la partie est déclenchée quand :

- les six cartes spéciales ont été placées sous la Piste Chariot. La manche continue jusqu'à ce que chaque joueur ait réalisé le même nombre de tours.

Le score d'Hastings se calcule de la même manière que celui d'un joueur humain :

- Nombre de Cartes Montagne prises (tableau)
- Pistes Exploitation (multipliées par la position du Chariot)
- 1 point par Or/jetons Paire de Bottes
- -3 points par tuile Animal face cachée
- **Colline aux Pommes :** pistes Exploitation de Pommes (multipliées par la position du Chariot)
- **Ruée vers l'Or :** 3 points par Or sur un wagonnet et par carte Dynamite/Lanterne
- **Hors-la-Loi et Avant-Postes :** le nombre de Hors-la-Loi capturés (multiplié par la position du Chariot). La carte Shérif (3 points)

Hastings marque aussi des points pour :

- les cabanes construites (3 points par cabane)

  ***Note :** il ne perd pas de points s'il a moins de 4 cabanes.*

- **Bateaux & Banjos :** Hastings utilise le Marché aux Poissons pour échanger tous ses poissons contre de l'Or **juste avant** son décompte final.

Calculez votre score normalement. Si votre score est **supérieur** à celui de Hastings, vous gagnez !

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Augmentez la difficulté des parties en donnant à Hastings n'importe quelle combinaison des avantages ci-dessous :

- Hastings commence avec la Mule.
- Hastings débute la partie avec sa tuile Animal Ours face visible.
- Hastings gagne 5 points par cabane construite.
- Hastings gagne 2 points par Or dans sa réserve.
- Hastings gagne 2 points par jeton Paire de Bottes dans sa réserve.
- Hastings débute la partie avec son Chariot sur la première case de la Piste Chariot (ou plus loin pour encore plus de difficulté).

CREDITS

Auteur *: Jonathan Pac Cantin*

Adaptation Mode Solo *: Dávid Turczi & Jonathan Pac Cantin*

Art *: Michał Długaj*

Couverture *: Jakub Fajtanowski*

Illustrations : *Agnieszka Kopera*

Développement du jeu *: Filip Głowacz, Aleksander Małecki, Dávid Turczi*

Règles *: Dávid Turczi, Jonathan Pac Cantin, Błażej Kubacki*

Traduction française : Jean Dorthe, PixieGames

Remerciements spéciaux de l'auteur *: Drake Villareal, John Shulters, Sarah Graybill, Jeff LaFlam, Kevin Russ, Shane Carr, Mark Schynert, John Zinser, Kenny Rush, Monique Lussier*

PROMOS

Sierra West contient une tuile promo pour ***Dice Settlers*** *et des tuiles promos pour* ***Teotihuacan - L'Âge Pré-Classique*** *(première extension pour* ***Teotihuacan - la Cité des Dieux****).*

Pour en savoir plus sur l'utilisation de ces promos, rendez-vous sur

WWW.PIXIEGAMES.FR

© 2019 PixieGames. Tous droits réservés.