



WESTERN TOWN



1864, la conquête de l'Ouest bat son plein. Le Dakota du sud devient le théâtre de profonds chamboulements avec de nombreuses villes qui éclosent et suscitent l'intérêt du président Lincoln en personne.

WESTERN TOWN vous propose d'endosser le rôle du MARSHAL d'une de ces villes en quête de reconnaissance et en proie au courroux indien. Chaque tour vous n'aurez que trois ordres à donner qui correspondent à l'activité de trois de vos bâtiments. Construire permet donc d'augmenter ce panel mais pour l'emporter le plus important sera de choisir habilement les bâtiments que vous souhaitez utiliser... si vos adversaires déploient leurs efforts de la même façon vous pourrez tirer profit de leurs choix pour exploiter au maximum vos actions ! Engrangez des points de victoires en construisant des bâtiments emblématiques, en répondant aux attentes de Lincoln et vous l'emporterez.



In 1861, the northernmost part of the Louisiana Purchase becomes the Dakota Territory. In Western Town it is 1864 and the conquest and development of this rugged and dangerous territory is underway. You take the role of a marshal of one of the towns in the territory, working to establish a foothold in Indian Country and, if possible, gaining enough attention for a visit from Washington D.C. from a member of President Lincoln's cabinet.

Each turn you have only three orders to give, corresponding to the activities generated by the occupants of three of your buildings. Developing your town, by constructing new buildings, expands your options. But to win the game, the most important element will be to skillfully choose the buildings you wish to use. Choices made by the other marshals (your opponents) can determine which buildings will generate their benefits, and which will not! To achieve victory, you will need to keep an eye on the other marshals and anticipate their moves; develop your own town; prepare for Indian raids against you; and cater to the political interests in Washington, D.C. Not an easy task, this Marshal business! Do all of this better than your fellow Marshals, and success and prosperity (as well as victory) will be yours in WESTERN TOWN!



1864 - die Eroberung des Westens ist in vollem Gange. Die Süddakota verlassen den Schauplatz tiefgreifender Umwälzungen mit zahlreichen Städten, von denen sie eingeengt werden, und erregen das persönliche Interesse Präsident Lincolns.

In WESTERN TOWN übernimmst du, auf der Suche nach Anerkennung und mit zornigen Indianern konfrontiert, die Rolle des MARSHALS einer dieser Städte. Jede Runde stehen dir nur drei Befehle zur Verfügung, die durch das entsprechende Aktivieren von drei deiner Gebäude bestimmt werden. Bauen erlaubt also vielfältigere Optionen, aber um zu gewinnen ist das Allerwichtigste, die Gebäude, die du nutzen möchtest, geschickt auszuwählen... denn deine Gegner sind ebenso bestrebt, den größten Vorteil aus deinen Entscheidungen zu ziehen, wie du aus den ihrigen! Erziele Siegpunkte durch das Bauen typischer Gebäude, erfülle die Erwartungen Lincolns, und du wirst de Sieg davontragen.



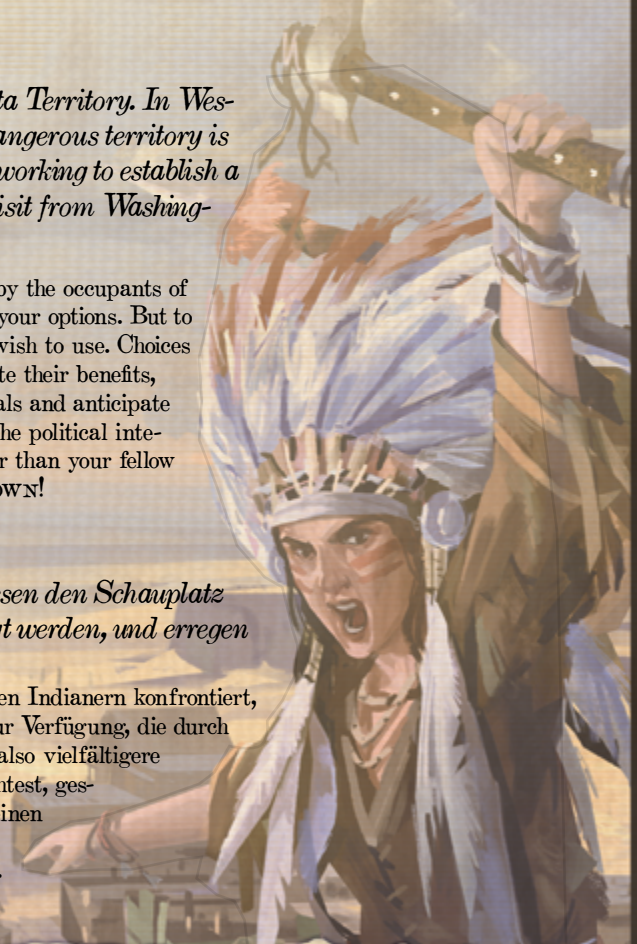
108 cartes
8 LINCOLN, 4 WESTERN TOWN et 24 cartes par joueur
126 cubes
28 jaunes, 26 blancs, 22 roses, 24 gris, 16 marrons, 6 rouges et 4 orange
4 plateaux individuels
2 tuiles Campement indien
68 tuiles bâtiment
17 tuiles par joueur
2 marqueurs MARSHAL PRINCIPAL & GRAND MANITOU
12 marqueurs recto/verso "Foyer" & "détruit"
20 marqueurs de quantité
12 Habitants, 4 Or exporté et 4 Cowboys
1 dé indien
1 livret de règles et 3 fiches d'aide en 3 langues



108 cards
8 LINCOLN, 4 WESTERN TOWN and 24 cards per player
126 cubes
28 yellow, 26 white, 22 pink, 24 gray, 16 brown, 6 red and 4 orange
4 individual boards
2 Indian Camp tiles
68 building tiles
17 tiles per player
2 LEAD MARSHAL & GRAND MANITOU markers
12 double-sided "Home" & "destroyed" markers
20 quantity markers
12 Inhabitants, 4 exported Gold and 4 Cowboys
1 Indian die
1 rulebook and 3 player aids in 3 languages






108 Karten
8 LINCOLN, 4 WESTERN TOWN und 24 Karten je Spieler.
126 Würfel
28 gelbe, 26 weiße, 22 rosa, 24 graue, 16 braune, 6 rote und 4 orange
4 einzelne Tableaus
2 Tableaus Indianerlager
68 Gebäudeplättchen
17 je Spieler
2 Plättchen US-MARSHAL & GROßER MANITOU
12 Markierungen Vorder/Rückseite "Haushalt" & "zerstört"
20 Mengen-Anzeiger
12 Einwohner, 4 transferierte Gold und 4 Cowboys
1 Indianerwürfel
1 Regelheft und 3 Spielhilfen in 3 Sprachen



La mise en place du jeu démarre avec une installation individuelle, chaque joueur va installer son plateau représentant sa ville et préparer ses cartes et tuiles.

MISE EN PLACE - CHAQUE JOUEUR ...

- 1** Place en face de lui son plateau individuel. Il choisit sa couleur de jeu parmi jaune, rouge, bleu ou noir et prend les vingt-quatre cartes et dix-sept tuiles de sa couleur. Pour répartir ses vingt-quatre cartes, chaque joueur ...
- 2** Prend en MAIN les six cartes ayant un cactus  en bas à droite.
- 3** **BÂTIMENTS EN RÉSERVE :** Prend les douze cartes avec une étoile orange  ou verte  en bas à droite qu'il place en pile pour constituer sa réserve. Il place les douze tuiles avec une étoile* en pile au même endroit.
- 4** **BÂTIMENTS CONSTRUCTIBLES :** Prend la carte HOMESTEAD - sans cactus - qu'il place dans le coin du plateau. Il place au-dessus de son plateau les cinq cartes qui restent avec les cinq tuiles correspondantes.
- 5** Démarre avec trois Cowboys - trois cubes gris  - qu'il place sur l'emplacement prévu de son plateau.
- 6** Démarre avec sept Calumets de la paix - trois petits et un grand cube blanc  - qu'il place sur l'emplacement prévu de son plateau.
- 7** Pioche au hasard l'une des quatre cartes WESTERN TOWN qu'il garde cachée.

La mise en place se poursuit par l'installation du matériel commun.



MISE EN PLACE - INSTALLATION COMMUNE ...

- 8** **LES RÔLES.** Un joueur déterminé au hasard endosse le rôle de MARSHAL PRINCIPAL; il prend la petite tuile représentant Lincoln. Le joueur à sa droite endosse le rôle de GRAND MANITOU; il prend la petite tuile représentant le campement indien.
- 9** **LA PILE DE CARTES LINCOLN.** La carte LINCOLN avec un 5 est placée au centre de la table. Parmi les sept cartes LINCOLN restantes on pioche au hasard quatre cartes qui sont placées en tas face cachée au-dessus de la carte 5. Les autres cartes LINCOLN sont remises en boîte sans être vues.
- 10** **LE CAMPEMENT INDIEN.** La grande tuile de Campement indien est placée au centre de la table. Le dé indien est placé à proximité, ainsi que les cubes Orange et Rouge représentant les indiens. Pour chaque joueur un cube blanc «Calumet de la paix» est placé dans la réserve de Calumets du campement.
- 11** **LA RÉSERVE DE CUBES.** Les cubes gris, roses, jaune et marron constituent la réserve commune. Les gris représentent les Cowboys, les roses représentent les Habitants, les marrons le Bois et les jaunes l'Or.
- 12** Les cubes blancs restants placés au centre de la table ne servent que de monnaie si nécessaire pour les cubes blancs des joueurs.



Durant la partie les joueurs ont des cartes en MAIN, des cartes mises en tas face cachée près de leur plateau dites INACTIVES et des cartes posées sur la table dans la zone nommée TABLE.

LES ZONES DE JEU

- 13** **LES CARTES INACTIVES.** Durant le jeu les cartes inactives seront placées ici face cachée.
- 14** **LA «TABLE» DU JOUEUR** Durant le jeu les cartes jouées seront placées ici superposées et légèrement décalées.

TUILES AVEC ÉTOILE*
Le verso d'une tuile avec une étoile  ou  est systématiquement un HOMESTEAD qui porte une étoile bicolore. Cela vous aidera à vous repérer.
La couleur du joueur est indiquée sur l'icône des points de victoire en bas à gauche de la tuile.

OR EXPORTÉ ET OR EN VILLE
Dans WESTERN TOWN, l'Or stocké en ville sur le bâtiment MARSHAL permet de construire et d'utiliser les effets de certaines cartes.
Ce n'est pas le même que l'Or exporté stocké en haut à gauche du plateau qui ne sert que pour compter les points de victoires

 = 
CUBES 8 ET 10MM.
Dans WESTERN TOWN les petits cubes de 8mm représentent une quantité de 1.
Les grands cubes de 10mm une quantité de 4.



DESCRIPTION DES ÉLÉMENTS - PLATEAU, TUILES ET CARTES BÂTIMENTS -

Dans WESTERN TOWN les joueurs construisent de nouveaux bâtiments pour développer leur ville. Ils utilisent pour cela l'effet d'un bâtiment: le CARPENTER - voir en détail son effet en page 6 -. Chaque bâtiment construit provoque la pose de la tuile sur le plateau et la récupération, en main, de la carte correspondante.

La tuile a un coût de construction et, dans certains cas, nécessite la présence en ville d'un nombre minimal de «Foyer».

LES FOYERS

Au cours de la partie les joueurs cumulent dans leur ville des Foyers représentés par des symboles et . Chaque fois qu'un joueur doit compter son nombre de Foyer il compte le nombre de fois où ces symboles apparaissent sur ses bâtiments construits et ajoute les bonus qu'il a pu gagner durant la partie. Pour certains effets, il ne devra compter que les foyers roses.

Les joueurs cumulent aussi des Habitants dans leur ville comptabilisés avec les . Attention Foyer et Habitant sont bien deux notions différentes!

LA CARTE DU BÂTIMENT - Vous trouverez le détail de chaque carte sur laide de jeu.



L'effet JOUER est indiqué au centre de la carte **A**.
Exemple - La GOLD MINE permet de gagner un Or, puis, si le joueur défausse deux ressources parmi Bois ou Habitant, il gagne deux Or supplémentaires.

L'effet indiqué en dessous **B** est l'effet EXPLOITER.
La GOLD MINE permet de gagner un Or.

En haut à gauche **C** est indiqué le gain potentiel de la carte.
La GOLD MINE permet de gagner un Attrait et un Or.

Les cartes vertes sont particulières, elles n'ont pas d'effet JOUER ni EXPLOITER mais offrent un effet constant **H** ainsi qu'un effet déclenché à la pose de la tuile **E**.

Exemple - L'effet constant du BLACKSMITH permet, quand la ville est attaquée par les indiens, de gagner immédiatement deux Cowboys. De plus, il compte constamment comme un Calumet de la paix.
À la pose de la tuile le joueur gagne un Cowboy, puis il peut défausser du Bois et/ou de l'Or pour gagner autant de Cowboys.



La tranche du bas reprend la couleur de la carte **F** nécessaire pour certains effets, les informations de la tuile ainsi que le type de carte pour faciliter le tri **G**.

LA TUILE DE BÂTIMENT



Le coût et le nombre minimum de Foyers nécessaires à sa construction sont indiqués en bas à droite **A** le Foyer gris représenté indique que tous les Foyers comptent, quelque soit leur couleur (rose ou noir).

Exemple - la BANK coûte un Bois et, au choix, un Bois ou un Or. De plus elle nécessite au moins sept Foyers en ville (roses ou noirs).

Le bâtiment apporte : un nombre de Foyers **B**, des points de victoires **C** et une capacité de stockage **D**.

Exemple - la BANK amène deux Foyers supplémentaires à votre ville. Elle offre, en fin de partie, deux points de victoire puis deux points supplémentaires pour chaque lot de deux Or exportés.

Enfin elle permet de stocker quatre Or.

LE PLATEAU

Le joueur place les Habitants de sa ville en **A**, et ses Cowboys en **B**. Il place l'Or de sa ville sur le bâtiment MARSHAL **C** et le Bois sur le CARPENTER **D**.

L'Or qu'il parvient à exporter sera placé en **G**. Sa ville possède un stock de Calumets de la paix **E** qui sera petit à petit transformé en Attrait et basculera donc en **F**.

Chaque case délimitée permet de recevoir un nouveau bâtiment, il en existe 11 comme **H** qui indiquent toutes un chiffre compris de 4 à 6. Certaines cases indiquent également un effet de pose sur plateau - voir en page 6 -.

Durant la partie le joueur place les cartes inactives en **I** et les cartes qu'il joue sur sa TABLE en **J**.

MISE EN PLACE - PIOCHE DE LA CARTE «WESTERN TOWN»

Les joueurs divulguent leur carte WESTERN TOWN.

Ils récupèrent le bâtiment indiqué en bas à droite **A** : ils prennent en main la carte correspondante dans les cartes placées au-dessus de leur plateau - les bâtiments constructibles - La tuile correspondante est ajoutée sur l'une des cases 4 du plateau.

Ils récupèrent les ressources indiquées **B** - prises de la réserve - et les disposent sur le bâtiment MARSHAL, le CARPENTER et la zone des Habitants.



EXEMPLE :

Avec le Marshal Bright, Robin démarre avec deux Bois qu'il dépose sur son CARPENTER, deux Or qu'il dépose sur son bâtiment MARSHAL ainsi que trois Habitants qu'il dépose dans la zone appropriée de sa ville. Il démarre également avec une tuile HOMESTEAD qu'il place sur une case 4 de son plateau, il récupère immédiatement la carte HOMESTEAD en main.

Le joueur qui démarre avec un HOMESTEAD prend l'une des deux tuiles HOMESTEAD et la carte. Il laisse la seconde tuile seule dans le coin de son plateau.

Les cartes WESTERN TOWN utilisées ici peuvent retourner en boîte ou être mises de côté, elles ne serviront plus.

La partie peut démarrer ...

DÉBUT DE PARTIE

Une partie de WESTERN TOWN se déroule en cinq tours de jeu décomposés en cinq phases.

PHASE 1 - PRÉPARER LES CARTES

1.A - AJOUT DE BÂTIMENTS

Au début des tours 2 et 3 uniquement les joueurs complètent le panel des bâtiments constructibles comme indiqué précédemment - voir «MISE EN PLACE - AJOUT DE BÂTIMENTS» page 4 -.

1.B - LA CARTE DU DESSUS DU TAS LINCOLN EST RETOURNÉE.

Elle indique aux joueurs les attentes du Président pour le tour de jeu.



Ses attentes peuvent être de trois sortes. Il peut souhaiter beaucoup d'Habitants , beaucoup d'Attrait ou enfin beaucoup d'Or exporté .

1.C - CONSTITUTION DE LA MAIN DES JOUEURS.

Chaque joueur défausse suffisamment de cartes de sa main pour n'en garder que 4, 5 ou 6.

Le nombre de cartes conservées est égal au plus petit chiffre visible au centre des cases de son plateau. Les cartes ainsi défaussées sont dites **inactives**, elles sont mises en tas, face cachée près du plateau. Les cartes inactives ne sont plus utilisables durant ce tour; seules les cartes gardées en main et celles acquises lors du tour pourront être JOUÉES et/ou EXPLOITÉES.



EXEMPLE :

Robin garde quatre cartes puisque c'est le plus petit chiffre visible de son plateau. Dès qu'il aura rempli la dernière case 4 il conservera cinq et éventuellement six cartes.

Comme il avait neuf cartes en tout, Robin place en tas, face cachée, les cinq cartes inactives qu'il ne souhaite pas garder pour ce tour de jeu.

Le nombre de cartes conservées n'est pas modifié par l'éventuelle destruction d'un bâtiment - voir «Attaque des indiens» page 10 & 11 -.

MISE EN PLACE - AJOUT DE BÂTIMENTS

Les bâtiments étoilés oranges et verts de la réserve servent à renouveler le jeu, ils complètent le panel des bâtiments constructibles.

Le MARSHAL PRINCIPAL pioche au hasard deux cartes de bâtiments étoilés orange parmi les 8 de sa réserve **A**. Il les révèle et les ajoute, ainsi que les tuiles correspondantes, au-dessus de son plateau **B**.

Il pioche ensuite deux autres cartes de bâtiments étoilés orange parmi les 6 restantes. Il les révèle et les retire du jeu. Il prend les deux tuiles correspondantes, les retourne sur leur verso représentant un HOMESTEAD, et les dépose à l'emplacement de la carte HOMESTEAD du dessus de son plateau **C**. Les autres joueurs appliquent les mêmes manipulations: ils ajoutent les deux mêmes cartes et tuiles, retirent les deux mêmes cartes et déposent les deux mêmes tuiles HOMESTEAD sur leur carte HOMESTEAD.

L'opération sera renouvelée au début du second tour de jeu lors de la «PHASE 1.A - AJOUT DE BÂTIMENTS» parmi les 4 cartes étoilés oranges restantes de la réserve.

Au début du troisième tour, l'opération sera renouvelée une dernière fois avec les 4 bâtiments étoilés verts restants dans la réserve.



PHASE 2 - JOUER DEUX CARTES

PHASE INITIÉE PAR LE MARSHAL PRINCIPAL.

Il choisit une carte de sa main, la pose face visible sur sa table et en applique l'effet JOUER.

Il choisit ensuite sa **seconde** carte et la pose face cachée sur sa table. Dans le même temps le joueur suivant, dans le sens horaire, choisit sa **première** carte et la pose face cachée sur sa table. Ils la divulguent en même temps et en appliquent l'effet JOUER.

Le joueur qui vient de JOUER sa première carte continue de la même façon et ainsi de suite jusqu'à ce que le GRAND MANITOU - dernier joueur du tour de table - joue seul sa deuxième carte.

De cette façon chaque joueur a donc bien JOUÉ deux cartes.

EXEMPLE À 3 JOUEURS :

1 Le MARSHAL PRINCIPAL Robin démarre cette phase seul et joue une carte. Il applique l'effet JOUER.

2 Ensuite Robin et Alexandre jouent simultanément une carte. Ils la divulguent en même temps et appliquent l'effet JOUER.

3 Ensuite Alexandre et Théo jouent simultanément une carte. Ils la divulguent en même temps et appliquent l'effet JOUER.

4 Le GRAND MANITOU Théo termine cette phase seul et joue une carte. Il applique l'effet JOUER.

FOCUS SUR LA CONSTRUCTION

Le CARPENTER permet de construire d'autres bâtiments.

Le symbole représente la pose d'une nouvelle tuile en ville. Si le joueur choisit cet effet il doit respecter toutes les règles de pose d'un nouveau bâtiment :

- Vérifier que le nombre de Foyers minimum requis est respecté.
 - Payer le coût de construction
 - Poser la tuile sur une case vide de sa ville et éventuellement en appliquer l'effet de «pose sur le plateau» :
-
- A** Permet le gain d'un Or.
 - B** Permet le gain de deux Habitants.
 - C** Permet, si le joueur le souhaite, de défausser deux Habitants pour gagner un Bois.
 - D** Oblige le joueur à lancer le dé indien - voir «Attaque des indiens» page 10 & 11 -
- Puis prendre en main la carte correspondante et éventuellement en appliquer l'effet de «pose de la tuile».

EXEMPLE :

- A** Robin vient de jouer CARPENTER, il possède un Bois et quatre Or.
- B** Il souhaite construire le WAREHOUSE, il a suffisamment de ressources pour payer son coût de construction. De plus, avec trois et deux dans sa ville il a au moins cinq Foyers nécessaires à sa construction.
- C** Robin paye un Bois et un Or. Il pose la tuile sur une case 5 avec comme effet de «pose du le plateau» le gain d'un Or. Il gagne un Or. Il prend ensuite la carte WAREHOUSE en main. Si la carte avait un effet de «pose de la tuile» il l'appliquerait maintenant.

Si les joueurs considèrent que l'ordre de résolution des effets JOUER a une importance sur le jeu, ils les appliquent dans le sens horaire.

Un joueur ne peut JOUER une carte que si sa ville contient au moins un bâtiment non détruit de même nom - CIVIC PRIDE n'ayant pas de bâtiment associé est toujours utilisable -

Dans de rares cas où un joueur ne peut jouer de carte - bâtiment détruit, conditions non remplies, etc. - il montre sa MAIN à ses adversaires et pose l'une de ses cartes face cachée sans en appliquer l'effet.

Seuls les bâtiments au-dessus du plateau du joueur sont constructibles. Ceux en réserve ne le sont pas.

Seule la construction du premier HOMESTEAD offre une carte. La pile de tuiles HOMESTEAD, qui est complétée en phase 1.A, permet cependant d'en construire plusieurs.

Il existe certains bâtiment sans coût, leur pose est gratuite mais nécessite néanmoins pour être construite.

Une fois construit, un bâtiment ne peut plus être déplacé.

L'effet de «pose sur le plateau» est résolu avant l'effet de «pose de la tuile».

Cette case 6 permet, lorsqu'un bâtiment y est présent, d'amener un Foyer supplémentaire au joueur.

PHASE 3 - EXPLOITER

Chaque joueur a JOUÉ deux cartes durant la phase précédente.

Il reste une 3ème et dernière carte à JOUER mais les joueurs peuvent également profiter des actions de leurs voisins immédiats et EXPLOITER au mieux leurs bâtiments ...

PHASE INITIÉE PAR LE MARSHAL PRINCIPAL.

Il a le choix entre :

- Jouer de sa main sa 3ème carte, et donc en appliquer l'effet JOUER.
- Utiliser une carte de sa main ou de sa table encore visible, et en appliquer l'effet EXPLOITER. Il ne peut le faire que si une ville immédiatement voisine a sur la table une carte visible ayant le même nom. Si tel est le cas, il retourne face cachée la carte ciblée tout en montrant la carte qu'il EXPLOITE de sa main ou de sa table.
- Passer définitivement. Avant de passer un joueur doit avoir obligatoirement JOUÉ sa 3ème carte. Le premier joueur à passer devient immédiatement MARSHAL PRINCIPAL, le joueur à sa droite devient GRAND MANITOU.

C'est ensuite au joueur suivant dans le sens horaire d'effectuer son choix parmi ces possibilités..

La phase D'EXPLOITATION se poursuit ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs passent.

EXEMPLE :

Théo

Alexandre

Robin

Dans cette partie à 3 joueurs c'est à Robin de faire une EXPLOITATION, parmi ses choix possibles :

- A** Il peut jouer une 3ème carte : son MARSHAL ou sa GOLD MINE. Il appliquerait alors l'effet JOUER.
- B** Il peut utiliser CARPENTER depuis sa table sur le CARPENTER d'Alexandre encore visible. Dans ce cas, Robin appliquerait l'effet EXPLOITER de son CARPENTER qui resterait face visible sur la table contrairement à celui d'Alexandre qui serait retourné. Robin possède déjà une carte retournée qui est un CIVIC PRIDE **C**, bien qu'Alexandre ait aussi un CIVIC PRIDE posé sur la table Robin ne peut pas l'utiliser pour EXPLOITER.
- D** Il peut utiliser GOLD MINE depuis sa main sur la GOLD MINE encore visible de Théo. Dans ce cas, Robin appliquerait l'effet EXPLOITER de sa GOLD MINE, la reprendrait en main et Théo retournerait sa GOLD MINE. Robin pourrait ensuite, quand il reprendrait la main, JOUER cette GOLD MINE comme décrit en **A** ou pourquoi pas l'EXPLOITER de nouveau si par exemple Alexandre avait joué sa GOLD MINE entre temps.

Le dernier choix de Robin qui serait de passer n'est pas encore possible, il doit d'abord JOUER une 3ème carte.

Les villes immédiatement voisines sont celles à droite et à gauche du joueur. Dans une partie à 4, le joueur opposé n'est donc pas ciblable pour une EXPLOITATION.

Une carte qui est EXPLOITÉE reste en place ; soit elle reste en main, soit elle reste sur la table. C'est la carte ciblée qui est retournée.

Un joueur ne peut EXPLOITER une carte que si sa ville contient au moins un bâtiment non détruit de même nom - CIVIC PRIDE n'ayant pas de bâtiment associé est toujours utilisable -

Une fois qu'un joueur a JOUÉ sa 3ème carte, il ne peut évidemment plus faire ce choix, et continue s'il le peut avec une EXPLOITATION ou il passe.

Les cartes d'un joueur qui a passé restent ciblables pour les EXPLOITATIONS de ces voisins.

Un joueur ne peut EXPLOITER une carte que si un effet va se produire... Il n'est donc pas possible d'EXPLOITER «gratuitement» juste pour retourner la carte adverse.

Dans notre exemple Robin ne pourrait pas utiliser l'exploitation sur MARSHAL s'il n'avait pas au moins deux Or dans sa ville.

Un joueur ne peut pas utiliser un effet EXPLOITER sur lui-même.

Si les conditions le permettent quand il récupère la main, un joueur peut EXPLOITER de nouveau une même carte.

PHASE 4 - GAINS

PHASE JOUÉE SIMULTANÉMENT PAR TOUS LES JOUEURS.

4.A - GAINS

Les joueurs gagnent les bonus, inscrits en haut à gauche, des cartes encore visibles de leur table.



EXEMPLE :

Dans cet exemple Robin a conservé HOMESTEAD et BARBER à la fin de la phase d'exploitation.

Il gagne deux Attraits, mais également un Habitant et, au choix un Bois ou un Or.



4.B - DEFAUSSE DES RESSOURCES

Ensuite, les joueurs vérifient et perdent les ressources en excès.

Une ville ne peut stocker par défaut que :

- 4 Or
- 3 Bois
- 8 Cowboys

Ces limites peuvent être augmentées par la constructions de bâtiments comme la BANK ou le second CARPENTER.



PHASE 5 - VISITE DE LINCOLN

PHASE MENÉE PAR LE MARSHAL PRINCIPAL

Le joueur qui cumule le plus de points dans les attentes que porte la carte LINCOLN reçoit sa visite et remporte cette carte : il la prend et la pose devant lui face visible. En cas d'égalité, c'est le MARSHAL PRINCIPAL qui tranche vers quelle ville l'attention du Président se porte.

La carte LINCOLN offre au joueur qui l'emporte un Foyer supplémentaire, il prend un marqueur «Foyer» pour le symboliser.

Les points calculés par attente sont :

- Un point par Or exporté.
- Un point par Attrait.
- Un point par lot de 4 Habitants.



EXEMPLE :

Robin est MARSHAL PRINCIPAL, il doit attribuer la carte LINCOLN qui indique en attente les Habitants et l'Or exporté.

Robin possède deux Or exportés **A** qui lui donnent 2 points, et onze habitants **B** ce qui lui donne aussi 2 points (11/4 arrondi à l'inférieur).

Avec un total de 4 points il est derrière Théo et Alexandre qui cumulent chacun 6 points.

Robin décide de faire venir LINCOLN dans la ville d'Alexandre.



Alexandre remporte la carte qu'il conserve visible près de son plateau. Il prend une tuile «Foyer» pour se rappeler que la carte lui offre ce bonus.



Gagner un Attrait revient à basculer un cube blanc Calumet de la paix vers la zone des Attraits. Lorsqu'il n'y a plus de Calumet de la paix, la ville ne peut plus gagner d'Attrait. Perdre un Attrait correspond à une bascule dans le sens inverse.

L'endroit où se trouve la ressource n'a pas réellement d'importance, une ville avec 6 Or par exemple qui possède une BANK peut tout conserver sur le MARSHAL.

Chaque carte LINCOLN est vue de façon indépendante, les cartes précédentes n'ont aucune conséquence sur l'attribution de la carte.

Si le MARSHAL PRINCIPAL fait partie des égalités à départager il peut naturellement se choisir pour remporter la carte !

La carte LINCOLN portant le numéro «5» n'implique pas de visite du Président et n'est donc attribuée à personne.

Au moment de son attribution, elle est simplement défaussée.



VÉRIFICATION DE FIN DE PARTIE

S'il reste au moins une carte dans le tas LINCOLN, la partie continue:

Les joueurs complètent leur main en reprenant les cartes inactives et jouées.

Il démarrent un nouveau tour et reprennent en PHASE 1.

Si la pile de cartes LINCOLN est vide, c'est la fin de partie ...

FIN DE PARTIE

La partie se termine quand la pile de cartes LINCOLN est épuisée (c'est à dire que la dernière carte de la pile : la carte LINCOLN «5» vient d'être défaussée).

CHACQUE JOUEUR COMPTE SES POINTS :

- A** Il comptabilise ses foyers. Un classement sur le nombre de foyers est alors effectué; chaque joueur **gagne autant de points que de joueurs classés derrière lui, puis le ou les joueur(s) majoritaire(s) gagne 3 points supplémentaires.**
- B** Il compte ensuite les points de sa ville. Chaque tuile bâtiment indique le nombre de points qu'elle offre - vous trouverez le détail de chaque tuile sur laide de jeu -.
- C** Le MARSHAL PRINCIPAL regroupe les 4 cartes LINCOLN et mentionne le nombre de fois qu'apparaît chaque attente. Chaque joueur multiplie ses points dans chaque attente par cette quantité.

LE(S) JOUEUR(S) AVEC LE CUMUL LE PLUS ÉLEVÉ L'EMPORTE(NT) !



EXEMPLE :

A Robin comptabilise en tout 8 foyers mais son marqueur «détruit» lui en retire un, il a donc 7 foyers. Il se classe second, il gagne donc 1 point puisque seul Théo est classé derrière lui. Alexandre avec 9 foyers gagne $3 + 2 = 5$ points. Théo aucun point.

B Robin marque 4 points avec son SALOON, son GUNSMITH offre normalement 2 points par lot de deux Cowboys, mais il n'apporte que la moitié de ses 6 points car il est détruit, son WAREHOUSE apporte 6 points avec un marqueur «export» enfin 2 points par le BARBER. Il perd ensuite 2 points à cause de son marqueur détruit. Soit au total $4 + 6/2 + 6 + 2 - 2 = 13$ points.

C Les cartes LINCOLN montrent 3 fois l'Or exporté dans ses attentes, les 2 Or exportés de Robin sont donc multipliés par 3 pour un total de 6 points. Ensuite l'Attrait apparaît 4 fois donc les 7 Attraits de Robin se multiplient par 4 pour un total de 28 points. Enfin les Habitants apparaissent 2 fois sur les cartes LINCOLN, Robin avec 3 lots de 4 habitants marque donc $3 \times 2 = 6$ points.

Robin cumule donc un total de $1 + 13 + 6 + 28 + 6 = 54$ points.

Le marqueur «détruit» sur un bâtiment a plusieurs effets néfastes :


- Il retire un foyer au joueur.
- Il retire deux points au joueur.
- Il divise par deux les points du bâtiment détruit.

Voir «Attaque des Indiens» page 10 & 11.

Robin		
A	(7)	1
B	$4+3+6+2-2$	13
	x3	6
	x4	28
	x2	6
	=	54

Les quatre cartes LINCOLN indiquent à tous les joueurs les mêmes coefficients à appliquer. Le seul avantage de n remporter une est d'obtenir un foyer supplémentaire.

ATTAQUE DES INDIENS

LE CAMPEMENT REPRÉSENTE LA MENACE INDIENNE QUI PLANE AU DESSUS DES VILLES. Lorsqu'une action représente  le dé indien est lancé. Chaque face ajoute au moins un indien dans le campement qui attaque dans deux cas :

lorsque le campement reçoit son 2^{ème} indien Orange, ou lorsque le campement reçoit son 3^{ème} indien Rouge.



EXEMPLE :
Le campement possède déjà deux indiens Rouges. Robin a joué MARSHAL, il doit lancer le dé indien.



Robin lance le dé, il ajoute un indien Orange et relance.



Robin lance de nouveau le dé, il ajoute un indien Rouge et s'arrête. Une attaque a immédiatement lieu.

Si le dernier indien ajouté est Orange la ville attaquée est celle du joueur qui l'ajoute.

Si le dernier indien ajouté est Rouge la ville attaquée est celle qui possède le moins de Calumet de la paix.

En cas d'égalité sur le nombre de Calumets, c'est le GRAND MANITOU qui tranche et décide quelle ville sera attaquée.

Tous les indiens du campement attaquent la ville, et ce, quelle que soit leur couleur.

Le GRAND MANITOU choisit les cibles des indiens en respectant les règles suivantes :

- Une cible peut être un bâtiment non détruit ou, s'il en existe au moins un, les Habitants.
- Tous les indiens d'une même couleur attaquent en même temps une même cible.
- Une cible ne peut être visée qu'une seule fois au cours d'une attaque.

Le joueur peut défendre sa ville avec ses Cowboys :

Pour chaque cible que le GRAND MANITOU vise, le joueur attaqué décide de défendre ou non :

S'il défend, le nombre de Cowboy qu'il doit défausser dépend de l'emplacement de la cible :

Pour les six bâtiments en zone 4 un Cowboy défaussé fera fuir jusqu'à deux indiens ; il faudra donc en défausser 2 pour repousser une attaque de 3 indiens.

Ailleurs - autres bâtiments, Habitants, chaque Cowboy défaussé fera fuir un indien.

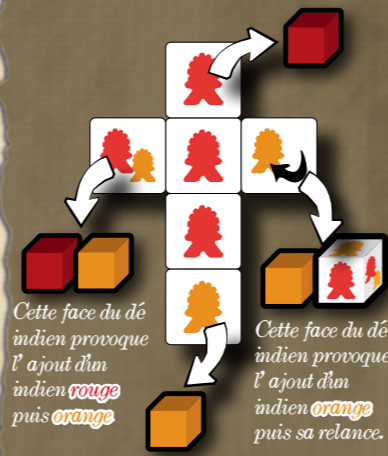
S'il ne défend pas un bâtiment attaqué, on place un marqueur «détruit» sur le bâtiment, il ne pourra plus être JOUÉ ni EXPLOITÉ tant que le marqueur reste en place.

S'il ne défend pas ses Habitants attaqués, le joueur perd quatre Habitants qui fuient et perd un Attrait.

Qu'il ait défendu ou pas, les indiens utilisés sur cette cible sont défaussés.

S'il reste au moins un Indien, le Grand Manitou doit choisir une nouvelle cible.

Une fois l'attaque terminée, le joueur attaqué récupère, s'il le peut, un Calumet de la réserve du campement indien qu'il place dans sa zone Calumet de la paix.



Cette face du dé indien provoque l'ajout d'un indien rouge puis orange

Cette face du dé indien provoque l'ajout d'un indien orange puis sa relance.

Le renfort des indiens dans le campement s'effectue toujours un par un : dès qu'une condition d'attaque est remplie les éventuels autres indiens à apporter sont oubliés et l'attaque se produit.

Avec certaines combinaisons de cartes le joueur doit lancer plusieurs fois le dé indien dans un même tour.

Là encore dès qu'une attaque intervient, les autres lancés de dés sont oubliés.

Le nombre d'indiens qui ciblent n'influence pas le résultat de l'attaque mais le nombre de Cowboy à défausser pour la défense.



Seule cette partie de la ville, c'est à dire uniquement les 6 bâtiments du centre, se défend facilement avec un Cowboy contre deux indiens.

Une ville avec moins de quatre Habitants qui sont attaqués les perd tous si elle ne les défend pas.

Pour retirer un marqueur «détruit» un joueur devra utiliser l'effet d'un CARPENTER ou d'un CIVIC PRIDE.



EXEMPLE :

C'est le 3^{ème} indien rouge A qui provoque l'attaque, c'est donc Robin ou Alexandre, ayant chacun un seul Calumet B, qui sont potentiellement la cible des indiens. Theo lui possède trois Calumets. Alexandre étant GRAND MANITOU il décide naturellement que les indiens attaquent Robin. Il prend tous les indiens du campement et les sépare en deux groupes, l'un de trois rouges l'autre d'un orange A.



Alexandre décide d'attaquer en premier les Habitants C de la ville de Robin avec l'indien orange. Robin pourrait défendre avec un seul Cowboy mais il décide de ne pas défendre. Il perd donc un Attrait et quatre Habitants.



Alexandre attaque ensuite le SALOON D de la ville de Robin avec les trois indiens rouges. Robin souhaiterait défendre mais avec son seul Cowboy il ne le peut pas, malgré son SALOON en zone 4, il lui manque un Cowboy ! Son SALOON est détruit, Robin devra le réparer avant de pouvoir de nouveau le JOUER ou l'EXPLOITER.



Tous les indiens sont défaussés, le campement est donc vide. Robin récupère un calumet de la réserve E du campement.

MODE «DOUBLE DUEL»

Le matériel de WESTERN TOWN permet de jouer une variante à quatre joueurs : le mode double duel.

Les joueurs jouent alors avec une seule pile de cartes LINCOLN et se concertent pour maintenir le même rythme afin de faire correspondre leur «PHASE 5 - VISITE DE LINCOLN».

Lorsque la carte LINCOLN est attribuée les joueurs se contentent de prendre le marqueur «Foyer» et laissent la carte LINCOLN au centre de la table, éloigné de la pile de cartes LINCOLN, afin d'anticiper le scoring de fin de partie.

Pour le reste, les joueurs jouent avec leur propre campement indien, leur propre configuration de départ et des bâtiments étoilés.

PARTIE COURTE

WESTERN TOWN peut se jouer en version COURTE. Conseillée aux joueurs débutants la partie sera alors accélérée et les possibilités tactiques et stratégiques plus limitées.

Ils doivent alors effectuer les changements suivants :

Les joueurs retirent et remettent en boîte la carte LINCOLN 5 du dessous du tas. Ils ne joueront donc que 4 tours au lieu de 5.

A la place des manipulations décrites lors de l'«MISE EN PLACE - AJOUT DE BÂTIMENTS» en page 4 ils retirent tous du jeu les 4 cartes étoilées vertes. Ils prennent tous les 4 tuiles correspondantes, les retournent sur leur verso représentant un HOMESTEAD, et les déposent sur la carte HOMESTEAD du dessous de leur plateau.

En début de partie la réserve de chaque joueur ne contient donc que les 8 bâtiments étoilés marrons et les 8 tuiles correspondantes.

Seuls deux bâtiments oranges sont ajoutés au début du second tour de jeu durant la «PHASE 1.A - AJOUT DE BÂTIMENTS» comme ceci : le MARSHAL PRINCIPAL pioche au hasard deux cartes de bâtiments étoilés oranges parmi les 8 de sa réserve. Il les révèle et les ajoute, ainsi que les tuiles correspondantes, au dessus de son plateau.

La réserve ne servira plus.

Un bâtiment «détruit» ne perd pas les ressources qui y sont stockés, il peut également continuer de les recevoir et de les dépenser. Un bâtiment «détruit», tant qu'il est «détruit», n'a plus d'effet constant.

Le GRAND MANITOU, lors d'une attaque contre sa propre ville, manipule les indiens en respectant les règles tout en minimisant l'impact de l'attaque.



Les bâtiments initiaux GOLD MINE, MARSHAL, CARPENTER et HOMESTEAD sont aussi des cibles pour les indiens. La GOLD MINE étant en dehors de la zone 4 elle est une cible facile, avec une défense à un Cowboy pour un indien. Les 3 autres bâtiments MARSHAL, CARPENTER et HOMESTEAD de départ sont en zone 4 et sont donc des cibles qui se défendent avec un Cowboy défaussé pour deux indiens.



AIDE DE JEU

MISE EN PLACE & AJOUT DE BÂTIMENTS

Les joueurs installent le jeu.
Le MARSHAL ajoute deux bâtiments constructibles et deux HOMESTEADS.

PHASE 1 - PRÉPARER LES CARTES

1.A - AJOUT DE BÂTIMENTS

Au début des tour 2 et 3 uniquement les joueurs complètent le panel des bâtiments constructibles.

1.B - CARTE LINCOLN

La carte au dessus du tas LINCOLN est retournée.

1.C - CONSTITUTION DE LA MAIN DES JOUEURS

Les joueurs gardent 4, 5 ou 6 cartes en main.

PHASE 2 - JOUER DEUX CARTES

Le MARSHAL PRINCIPAL JOUE seul une carte, puis les joueurs JOUENT une carte deux par deux. Le GRAND MANTOU JOUE seul sa deuxième carte.

Les cartes JOUEES sont mise sur la TABLE du joueur.

PHASE 3 - EXPLOITER

Le MARSHAL PRINCIPAL démarre et peut

1. JOUER sa troisième carte
 2. EXPLOITER une carte de sa MAIN on de sa TABLE sur la carte du même titre utilisée de l'un de ses voisins.
 3. Passer dénitivement.
- C'est ensuite au joueur suivant défectuer son choix parmi ces possibilités. Phase qui se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

PHASE 4 - GAINS

4.A - GAINS

Les joueurs gagnent les bonns en haut à gauche de leur carte.

4.B - DÉFAUSSE DE RESSOURCE

Les joueurs défaussent les ressources en excès.

PHASE 5 - VISITE DE LINCOLN

Le joueur avec le meilleur score dans les attentes de LINCOLN remporte la carte.

Si la pile de carte LINCOLN est vide, c'est la fin de partie, sinon nouveau tour de jeu en phase 1.



Editeur : Whymie, Octobre 2012 - www.whymie.fr -
Auteur : Olivier Wernier, Illustrateur : Anthony Wolff
Traduction Anglaise : Gavin Wynford-Jones, Allemande : Mario Krome
Commentaires, suggestions et questions peuvent être envoyés à info@whymie.fr

REMERCIEMENTS

L'auteur tient à remercier toutes les personnes rencontrées durant toute la période de développement du jeu, plus particulièrement ceux qui s'y sont impliqués fortement et sans qui le jeu ne serait probablement pas défilé, je remercie donc : Vincent Bonnard, Timour Barry, François Bricout, Emmanuel Castané, Christophe Donatze, Joëfery Degrinos, Agnes Du-Brocut, Sébastien Dupont, Armand Pires, Céline Kozmarnek, Mario Krome, Mohan Kwaczala, Joëlle Poëlon, Sylvia Marchen, Stéphanie Pin, Grégory Derrier, Franck Selvy, Mariona Vankenschaver-Donatze, Anthony Wolff, Gavin Wynford-Jones. Le club "Fricole du jeu" - Mons en baroeul - (Gael Barazin, Patrick Bert, Olivier Contant, Christèle Cottillard, Fabien Delmaery, Sébastien Ledrvin, Olivier Lopes, François Lenoir, Mickael Lévyoy, Thomas Galley, François Mécan, Jean-Marie Moret, Angélique Remaudin, Xavier Vairy et tous les autres). Également pour leur aide : Sébastien Du Gabriel D, le club "Dehritum indus" - Capelle en pevéle et Romain M, le Café Maësta.

Dans les contributeurs Ulb.com et en particulier : Hélène et Philippe Attali, Laurent Baudet, Nicolas Beauchec, Timour Barry, Vincent Bonnard, Nicolas Boudry, Olivier Contant, Stéphanie Dalle, Fabien Delmaery, Christophe Donatze, Michael Ferrari, Eric Gallo, Daniel Garcia, François Gerard, Xian Huang, Vincent Jélu, Stéphanie Josephy, Céline Kozmarnek, Sébastien Loaz, Anthony Moretti, Jean-Marie Moret, Joëlle Poëlon, Olivier Ribou, Patrick Saltingue, Franck Selvy, Laurent Soukès, Grégory Terrier, Sonia Thimilier.



PLAYER AID

SETUP & ADDING BUILDING

The players set up the game
The LEAD MARSHAL adds two constructible buildings and two HOMESTEADS.

PHASE 1 - PREPARE THE CARDS

1.A - ADD BUILDING

At the beginning of turns 2 and 3 only, players supplement their set of constructible buildings.

1.B - LINCOLN' CARD

The top card of the LINCOLN pile is turned over.

1.C - CONSTITUTION OF THE PLAYERS' HANDS

The players keep 4, 5 or 6 cards in hand.

PHASE 2 - PLAY TWO CARDS

The LEAD MARSHAL PLAYS a solo card, then the players PLAY a card in pairs. The GRAND MANTOU plays his second card.

The PLAYED cards are put on the players' TABLE.

PHASE 3 - EXPLOIT

The LEAD MARSHAL starts and can

1. PLAY his third card
 2. EXPLOIT a card from his HAND or his TABLE on the card of same title used by one of his neighbors.
 3. Definitively pass.
- Then the next player clockwise makes his choice from among the same possibilities. Phase continues until all players have passed.

PHASE 4 - INCOME

4.A - INCOME

Players receive the bonusses shown on the top left of their card.

4.B - DISCARD RESOURCES

The players discard any excess resources.

PHASE 5 - LINCOLN'S VISIT

The player with the highest score based on LINCOLN's expectations takes the card.

If the pile of LINCOLN cards is empty, it is the end of the game, if not a new round starts from phase 1.



SPIELHILFE

SPIELVORBEREITUNG & HINZUFÜGEN WEITERER GEBÄUDE

Die Spieler bereiten das Spiel vor.
Der US-MARSHAL zieht zwei Gebäude, die errichtet werden können und zwei HOMESTEAD.

PHASE 1 - VORBEREITUNG DER KARTEN

1.A - HINZUFÜGEN WEITERER GEBÄUDE

Zu Beginn der 2. und 3. Runde - und nur da - kompletieren die Spieler den Satz der Gebäude, die errichtet werden können.

1.B - LINCOLN-KARTE

Die oberste LINCOLN-Karte wird umgedreht.

1.C - ZUSAMMENSTELLEN DER HANDKARTEN

Die Spieler behalten 4, 5 oder 6 Karten auf der Hand.

PHASE 2 - ZWEI KARTEN SPIELEN

Der US-MARSHAL SPIELT allein eine Karte aus, danach spielen die SPIELER paarweise jeweils eine Karte aus. Der große MANTOU SPIELT seine zweite Karte allein.

Die GESPIELTEN Karten werden auf dem TISCH des Spielers platziert.

PHASE 3 - BENUTZEN

Der US-MARSHAL beginnt und kann

1. seine dritte Karte SPIELEN.
 2. eine Karte auf seiner HAND oder seinem TISCH gegen eine aufgedeckte Karte gleichen Namens auf dem TISCH einer seiner Nachbarn BENUTZEN.
 3. endgültig passen.
- Anschließend trifft der im Uhrzeigersinn nachfolgende Spieler seine Wahl aus eben diesen drei Alternativen. Die Phase währt so lange, bis alle Spieler gepasst haben.

PHASE 4 - ERTRÄGE

4.A - ERTRÄGE

Die Spieler erhalten die auf ihren Karten oben links abgebildeten Prämien.

4.B - ABGEBEN DER RESSOURCEN

Die Spieler geben überzählige Ressourcen ab.

PHASE 5 - BESUCH VON LINCOLN

Der Spieler mit den meisten Punkten gemäß den Erwartungen LINCOLNS erhält die Karte. Falls der LINCOLN-Kartens Stapel aufgebraucht ist, endet das Spiel, falls nicht,

beginnt eine neue Runde mit Phase 1.