

WILD TILED WEST

Salut, l'étranger ! Bienvenue au Far West ! Bon, pour l'instant, y a pas grand-chose à voir, par ici. Mais vous allez nous transformer ça en un rien de temps ! Paraît qu'on n'est pas les seuls à s'installer sur la frontière, alors faudra faire vite pour gagner la conquête de l'Ouest.

Y a de quoi faire ! Construire de nouveaux bâtiments, attrouper le bétail, chasser les bandits... et miner de l'or, pardi ! C'est à vous d'imbriquer tout ça pour finir plein aux as !

MATÉRIEL



4 éventaires de tuiles combinés 2 par 2 pendant la partie



8 plateaux Colonie recto verso



30 pépites d'or



25 allées



2 dés Rivière à 8 faces



35 balles/tombes



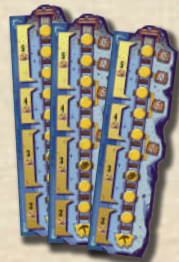
15 santiags



4 dés Prairie à 20 faces



1 plateau Score



5 pistes de mine



4 cartes As



16 cartes Partenaire



10 disques de couleur

2 par joueur :
1 marqueur de mine
1 marqueur de score



15 bandits des collines



5 aides de jeu



1 jeton Premier joueur



4 contrats de bétail



5 jetons +50/+100 points



1 marqueur de round

Matériel du mode Solo



1 carte Crête des Bandits



12 cartes Bandit

NdT : dans un souci de cohérence thématique, nous avons choisi de conserver les noms de villes des plateaux Colonie dans leur version originale.

MISE EN PLACE

A¹ Au centre de la zone de jeu, combinez les 4 éventaires de tuiles deux par deux.

À gauche : placez l'éventaire affichant 1-2 sur son bord supérieur au-dessus de celui affichant 3-4 sur son bord inférieur. À droite : placez l'éventaire affichant 5-6 sur son bord supérieur au-dessus de celui affichant 7-8 sur son bord inférieur.

A² Placez le plateau Score au-dessus des éventaires de tuiles, face 2+ joueurs visible (icône ci-contre).



C¹ Rassemblez l'or, les bandits, les allées, les balles, les santiags et les jetons +50/+100 points dans une réserve commune accessible à tous.

C² Placez vos dés près des éventaires de tuiles (cf. tableau ci-dessous). Rangez les dés restants dans la boîte ; ils ne serviront pas pour cette partie.

C³ Placez le marqueur de round sur le wagonnet en haut à gauche du plateau Score.



C⁴ Placez les 4 cartes As face visible dans la réserve.

B Placez aléatoirement les 4 contrats de bétail sur les cases correspondantes du plateau Score, tournés sur la face du bonus le plus important.



Pour votre première partie, placez les contrats dans l'ordre suivant, de gauche à droite : allées, or, balles, points.

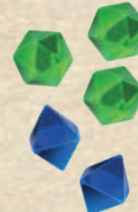
2 joueurs



3 joueurs



4 joueurs



5 joueurs



Pour votre première partie, insérez les tuiles indiquées au fond des 40 encoches des éventaires de tuiles. Chacune peut accueillir une pile de 2 à 3 tuiles.

À la fin de chaque partie, rangez les tuiles sur leurs éventaires et sécurisez-les à l'aide du couvercle afin de faciliter la prochaine mise en place (vous pouvez ranger certaines tuiles dans la boîte en fonction de votre nombre de joueurs préféré).



D Chaque joueur récupère son matériel.

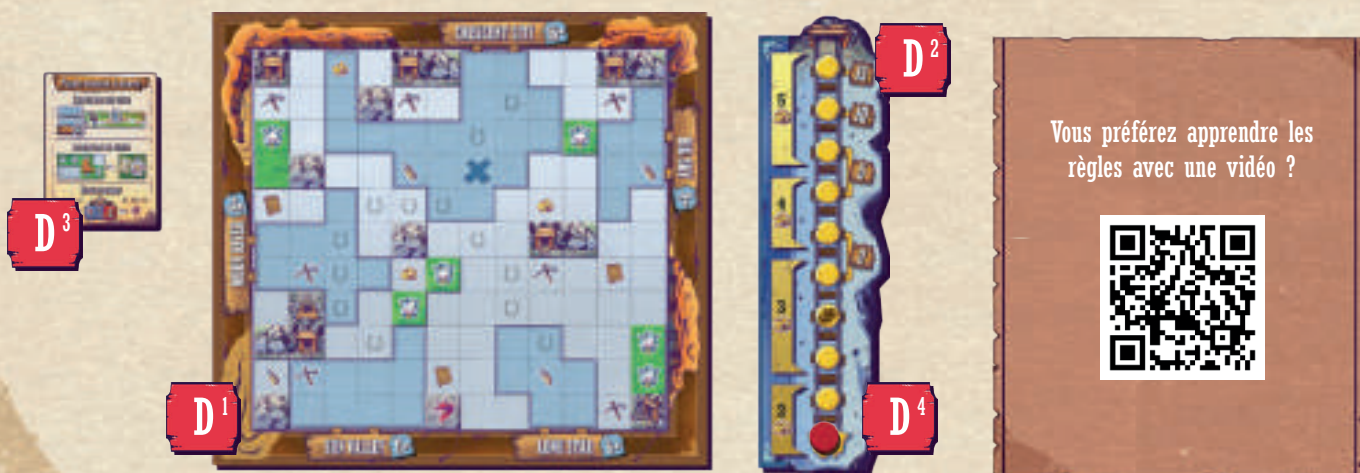
D¹ Placez un plateau Colonie devant vous. Chacun a deux faces : la face classique, avec des cases bonus avantageuses, et la face Conquête, avec des règles uniques (la difficulté de chaque face est indiquée par les étoiles de shérif du coin supérieur droit).

Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser la face classique du plateau.

D² Placez une piste de mine près de votre plateau Colonie.

D³ Prenez une aide de jeu (pour calculer les points pendant et à la fin de la partie).

D⁴ Placez votre marqueur de mine en bas de votre piste de mine, et votre marqueur de score sur la case 5 de la piste du plateau Score (chaque joueur commence avec 5 points).



E Mélangez les cartes Partenaire et placez le paquet face cachée sur le plateau Score.

Distribuez 2 cartes Partenaire à chaque joueur. Chacun en choisit une à garder, la pose face cachée près de sa colonie et défausse l'autre face cachée. Mélangez les cartes défaussées dans le paquet.

Piochez ensuite 3 cartes Partenaire et alignez-les face visible dans la réserve.

F Choisissez le premier joueur au hasard et confiez-lui le jeton Premier joueur.

2 joueurs – Retirez 1 tuile par pile formant le pourtour d'une combinaison de deux éventaires de tuiles (28 au total). Rangez-les dans la boîte ; elles ne serviront pas pour cette partie.

3 joueurs – Retirez 1 tuile par pile le long des côtés gauche et droit de chaque éventaire de tuiles (20 au total ; n'en retirez aucune de la rivière). Rangez-les dans la boîte ; elles ne serviront pas pour cette partie. Enfin, la personne qui jouera en dernier pendant le premier round prend 1 or dans la réserve.

5 joueurs – Placez le marqueur de round sur le plateau Score, sur la case à droite du wagonnet (les joueurs remporteront quand même des revenus miniers au début de l'an 1).

APERÇU

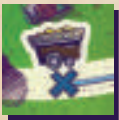
Wild Tiled West se déroule sur quatre « ans ». Chaque année, vous augmenterez vos revenus miniers et passerez plusieurs rounds à bâtir votre colonie en draftant puis en plaçant des tuiles. En fin d'année, les joueurs s'affronteront pour avoir la colonie la plus sûre.

Pour remporter des points, inaugurez des villes, attroupez votre bétail, minez de l'or et repoussez les bandits. À la fin de la partie, le joueur qui totalise le plus de points remporte la victoire !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque année se divise en trois phases : les revenus miniers, les rounds de draft et l'affrontement.

REVENUS MINIER



En début d'année (comme indiqué par le wagonnet du plateau Score), vous minez une quantité d'or égale à la valeur affichée près de la case où se trouve votre marqueur de mine. Au début de l'an 1, chaque joueur récolte 2 or. Prenez vos revenus dans la réserve et placez-les près de votre colonie.

Vous pouvez accroître vos futurs revenus miniers en gagnant des pioches (🔨), qui font avancer votre marqueur sur la piste de mine.



L'an 4 se déroule différemment.

Vous pouvez choisir de récolter vos revenus miniers comme d'habitude, ou ne prendre que 1 or pour obtenir 2 🔨 afin d'avancer de 2 cases sur la piste de mine.

ROUNDS DE DRAFT

Une fois les revenus miniers récoltés pour l'année, les joueurs enchaînent un nombre de rounds de draft déterminé par le plateau Score (chaque case marquée d'une flèche orange en représente un, de même que la ✕ où le marqueur de round est placé en début de partie). Chaque round de draft s'effectue en 3 étapes : lancer et placer les dés ; drafter une tuile ; avancer le marqueur de round sur la case suivante du plateau Score.



LANCER ET PLACER LES DÉS

Pour commencer un round de draft, le premier joueur lance tous les dés, puis les place en fonction des résultats sur les encoches numérotées correspondantes autour des éventaires de tuiles (tous les joueurs peuvent aider à les placer). Les dés Prairie à 20 faces rejoignent les encoches des bords droit et gauche, tandis que les dés Rivière à 8 faces rejoignent celles de la rivière.

- **Si deux dés ou plus doivent rejoindre la même encoche**, n'y posez qu'un seul dé et placez les autres sur les encoches suivantes dans l'ordre croissant. Par exemple, si vous obtenez trois 11, placez-en un sur l'encoche 11, un sur la 12 et un sur la 13. Si vous devez déplacer un dé ayant obtenu sa valeur maximale, transformez-le en 1.
- **Si un dé est posé sur une rangée ou colonne vide** (sans aucune tuile), déplacez-le vers l'encoche suivante dans l'ordre croissant (il peut ainsi arriver qu'un dé soit déplacé pendant un round).
 - **Ne déplacez pas le dé si la pile voisine est épuisée.** Ne le faites que si la rangée ou colonne est entièrement vide.

Johnny obtient un 4 et un 17 avec les dés Prairie, et deux 8 avec les dés Rivière. Il place les deux dés Prairie sur les encoches correspondantes le long des éventaires de tuiles, puis pose l'un des dés Rivière sur l'encoche « 8 », au niveau de la rivière. Celle-ci étant maintenant occupée, l'autre 8 doit rejoindre l'encoche supérieure. Cependant, 8 étant la valeur maximale de ce dé, Johnny le transforme en 1 et le place sur l'encoche « 1 » de la rivière.

DRAFTER UNE TUILE

Après avoir lancé et placé les dés, chaque joueur (dans le sens horaire à partir du premier) drafte l'une des tuiles disponibles en payant le coût indiqué sur l'éventaire, puis l'ajoute à sa colonie.

Les dés indiquent les piles de tuiles éligibles : chacun vous permet de drafter dans la pile la plus proche de sa rangée (dés Prairie) ou de sa colonne (dés Rivière). Si la plus proche est épuisée, vous pouvez drafter dans la pile *suivante* de cette rangée ou colonne disposant d'au moins une tuile.

Lorsque vous draftez une tuile d'une pile éligible, retirez le dé de l'encoche correspondante. Mettez-le de côté, non loin des éventaires, et ajoutez la tuile recrutée à votre colonie (cf. page 6 pour les règles de placement). Ce dé ne permet plus de drafter de tuile pendant ce round. Si plusieurs dés rendent une pile éligible, choisissez lequel retirer.

Certaines tuiles affichent un coût en or sur l'éventaire, près de leur pile. Pour les drafter, vous devez d'abord payer ce coût en remettant la quantité d'or indiquée dans la réserve.

Les tuiles comportent des avantages pour la croissance de votre colonie, mais aussi des dangers. Ces caractéristiques sont décrites dans la section Marquer des points (cf. page 8).

Bondir

Lorsque vous utilisez un dé Rivière pour drafter une tuile, vous pouvez payer 1 or afin de bondir : vous passez la pile la plus proche pour drafter dans la pile suivante de cette colonne.

- Cette action n'est possible qu'avec les dés Rivière.
- Si la pile que vous atteignez affiche un coût en or, vous devez quand même le payer.
- Le dé est retiré selon les règles habituelles.
- Vous pouvez enchaîner les bonds en dépensant 1 or par saut. Inutile de payer pour passer une pile épuisée.



C'est au tour de Becca de drafter. Elle a 1 or et plusieurs options. Elle peut utiliser le dé Rivière A pour se servir dans la pile 1, ou payer 1 or et utiliser le même dé pour bondir au-dessus de la pile 1 et se servir dans la pile 2.

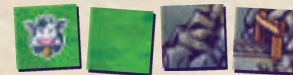
Becca peut également choisir le dé Rivière B : la pile la plus proche étant épuisée, elle peut se servir directement dans la pile 3 en payant le coût indiqué de 1 or. Becca n'a pas assez d'or pour bondir le long de cette colonne – il lui en faudrait 1 pour sauter vers la tuile 4 et encore 2 or pour drafter la tuile (tel qu'indiqué sur l'éventaire).

Enfin, Becca peut drafter dans la pile 5 en choisissant le dé Prairie C – qui ne lui permet pas de bondir.



Après avoir drafté votre tuile, placez-la sur votre plateau Colonie. La première doit toujours recouvrir le symbole ✕. TOUTES les tuiles placées doivent respecter les règles suivantes.

- Ne recouvrir ni vache, ni pré, ni colline, ni mine sur votre plateau Colonie.
- Ne pas dépasser les limites de votre plateau Colonie, et ne pas se chevaucher.
- Vous pouvez les retourner et/ou les faire pivoter dans n'importe quel sens.
- Être reliées à la première – directement ou par une chaîne ininterrompue de tuiles reliées entre elles. Deux tuiles sont reliées si elles sont orthogonalement adjacentes, c'est-à-dire bords (et non coins) en contact.
 - À noter : les vaches et les prés imprimés sur votre plateau Colonie sont aussi reliés à toute tuile orthogonalement adjacente. Ils peuvent ainsi faire partie d'une chaîne ininterrompue de tuiles.



Les tuiles A et B sont reliées entre elles, tout comme les tuiles A et C. Les tuiles B et C ne sont pas adjacentes, mais elles sont reliées par la tuile A. La tuile C est reliée au pré D imprimé sur le plateau. La prochaine tuile placée pourrait être reliée aux tuiles A, B, C ou D.



Allées gratuites – Pendant votre tour, au lieu de drafter dans une pile de tuiles, vous pouvez aménager une ou deux allées. Prenez-les dans la réserve et placez-les sur votre plateau Colonie en suivant les règles habituelles. Si vous aménagez deux allées, elles doivent être adjacentes entre elles !



Sur votre plateau Colonie, les icônes balle, or et allée sont des cases bonus : quand vous les recouvrez d'une tuile, récupérez le bonus indiqué dans la réserve .

Sur une tuile, elles représentent un bonus (récupéré dans la réserve) que vous remportez en plaçant cette tuile sur votre plateau Colonie.



Lorsque vous gagnez une allée en tant que bonus, placez-la immédiatement sur votre plateau Colonie.

AVANCER LE MARQUEUR DE ROUND

Lorsque tous les joueurs ont drafté et placé une tuile durant le round de recrutement, le premier joueur passe son marqueur à son voisin de gauche, puis avance le marqueur de round sur la case suivante. Si celui-ci n'a pas encore atteint l'icône d'affrontement située en fin d'année, commencez un nouveau round de draft avec le nouveau premier joueur.

AFFRONTEMENT

Votre plateau Colonie et certaines tuiles comportent des bandits. Ils vont semer la pagaille en fin d'année, pendant la phase d'affrontement qui suit les rounds de draft. Chaque joueur annonce le nombre de bandits infestant sa colonie (ceux du plateau et des tuiles qui y sont placées, à l'exception des bandits abattus (cf. page 10). Vérifiez ensuite l'icône affrontement de l'année en cours (sur le plateau Score).



- Le(s) joueur(s) ayant **le plus de bandits perd(ent)** les points indiqués.
- Le(s) joueur(s) ayant **le moins de bandits gagne(nt)** les points indiqués. Il(s) place(nt) aussi un bandit des collines de la réserve sur son/leur plateau Colonie (sauf à l'an 4).
 - Si **TOUS** les joueurs ont le même nombre de bandits, personne ne perd. Tout le monde gagne des points ainsi qu'un bandit des collines.

Après avoir résolu l'affrontement (sauf à l'an 4), avancez le marqueur de round sur la première case de l'année suivante (illustrée d'un wagonnet). Entamez l'année suivante avec les revenus miniers, les rounds de draft, puis un nouvel affrontement.

Le nombre de bandits dans chaque colonie est une information publique, dont vous pouvez vous enquérir n'importe quand.

C'est l'affrontement de l'an 2. Dolly a un bandit, Johnny cinq et Becca trois. Parce qu'il en a le plus, Johnny perd 3 points dans l'affrontement. Becca ne gagne ni ne perd aucun point. Parce qu'elle a le moins de bandits, Dolly remporte l'affrontement et gagne 3 points. Elle ajoute également un bandit des collines à sa colonie.

Bandits des collines

Ces bandits-là sont rusés. Ils viennent se terrer dans les collines des colonies les plus sûres, dépourvues de compétition. Lorsque vous remportez un affrontement, prenez un bandit des collines dans la réserve et placez-le sur *n'importe quelle* case de colline inoccupée de votre plateau Colonie.

Les bandits des collines ne sont pas des tuiles. Ils ne peuvent pas vous aider à relier une nouvelle tuile.




MARQUER DES POINTS

Il existe plusieurs façons de marquer des points. Lorsque vous en gagnez ou en perdez, déplacez votre marqueur dans la direction adéquate sur la piste de score. Si vous atteignez 50 points, prenez dans la réserve l'un des jetons +50/+100 points et placez le devant vous, face +50 visible. Si vous atteignez 100 points, retournez-le.



MINER L'OR

La piste de mine vous montre la quantité d'or récoltée chaque année.



Chaque fois que vous recouvrez une  du plateau Colonie avec une tuile, vous vous appropriez la mine adjacente. Avancez votre marqueur de mine d'une case sur la piste. Plus il est haut, plus vous récoltez d'or à la phase des revenus miniers, et plus vous recevrez de points en fin de partie !

La quatrième case de la piste de mine vous donne la possibilité d'obtenir une deuxième carte Partenaire (cf. ci-dessous).

Il existe d'autres moyens de gagner des  (par exemple la construction de bâtiments, cf. page 9). Leur effet reste le même : pour chaque , avancez d'une case sur la piste de mine.



PARTENAIRES

Les partenaires vous permettent de gagner des points supplémentaires en remplissant certaines conditions d'ici la fin de partie.

Vous obtenez votre premier partenaire pendant la mise en place, et un second lorsque votre marqueur atteint la quatrième case de la piste de mine (signalée par un chapeau). Vous pouvez :



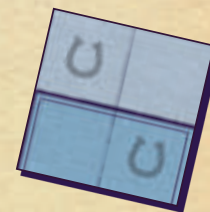
- SOIT choisir l'un des trois partenaires révélés de la réserve, puis le remplacer par la première carte du paquet Partenaire ;
- SOIT piocher la première carte du paquet Partenaire, sans la regarder au préalable.

Dans les deux cas, placez votre nouveau partenaire face visible près de votre plateau Colonie (celui obtenu pendant la mise en place reste face cachée).



DÉFRICHER

Les fers à cheval sur votre plateau Colonie représentent des terrains clés à occuper. En fin de partie, vous perdrez 1 point par fer à cheval qu'aucune tuile ne recouvre. Pensez-y au moment de placer vos tuiles !



As

Certaines tuiles sont marquées d'un as. Ils existent en quatre couleurs et rapportent des points en fin de partie.

- **Sets d'une couleur** : chaque set de trois as d'une même couleur vaut 6 points, et chaque set de quatre en vaut 12.
- **Sets multicolores** : chaque set de trois as de couleurs différentes vaut 6 points, et chaque set de quatre en vaut 12.



Chaque as peut servir deux fois : une fois dans un set d'une couleur, et une autre dans un set multicolore.

Il existe d'autres moyens d'obtenir des as, notamment le Grand saloon – qui vous permet de choisir l'une des cartes As de la réserve et de la placer devant vous, près de votre plateau Colonie, où elle s'ajoute à la suite déjà en place.

En fin de partie, Dolly a les as suivants sur son plateau Colonie : 3 as de pique, 2 as de cœur et 1 as de trèfle. Elle vient également de récupérer la carte As de carreau dans la réserve après avoir placé le Grand saloon. Elle peut donc former deux sets : un set de 4 couleurs différentes et un set de trois as de pique, pour un total de 18 points. Elle ne peut pas utiliser son as de cœur supplémentaire.

INAUGURER UNE VILLE



Plusieurs terrains peuvent accueillir une ville sur votre plateau Colonie ; ils sont signalés par une pancarte et un fond coloré. Pour qu'une ville soit inaugurée, toutes ses cases doivent être couvertes de tuiles. Lorsque vous inaugurez une ville, marquez les points indiqués sur sa pancarte (au bord de votre plateau Colonie). De l'an 1 à l'an 3, vous marquez également un bonus d'inauguration, indiqué sur le plateau Score.



À gauche, le terrain prévu pour la ville de Lone Star ; à droite, la même ville, inaugurée après avoir été couverte de tuiles (qui couvrent ici plus de cases que nécessaire). Quand la dernière case de la ville est recouverte, marquez 6 points, ainsi que le bonus d'inauguration déterminé par l'année en cours.



BÂTIMENTS

Les bâtiments sont les tuiles comportant un nom imprimé sur une pancarte colorée. Chacun possède un effet déclenché au moment indiqué par la couleur de sa pancarte.

- Une pancarte blanche signale un gain lorsque vous placez le bâtiment.
- Une pancarte rouge signale un gain lorsqu'elle est encerclée, c'est-à-dire s'il ne reste aucune case adjacente inoccupée (parmi celles pouvant accueillir des tuiles, et sans compter les cases en diagonale du bâtiment). Les collines, mines, vaches et prés imprimés sur votre plateau Colonie – y compris sur ses bords – participent à l'encerclément (car aucune tuile ne peut y être placée).
- Une pancarte rose signale des conditions particulières pour marquer des points en fin de partie.
- Une pancarte jaune signale un bénéfice permanent pour le reste de la partie.



Consultez le guide des bâtiments (cf. page 15) pour une description des règles et capacités de chaque bâtiment.

ATTROUPER LE BÉTAIL

Les cases vertes, avec ou sans vache, représentent les prés. Certaines sont imprimées sur votre plateau Colonie et d'autres sur des tuiles. Un groupe de prés directement reliés les uns aux autres forme un pâturage.

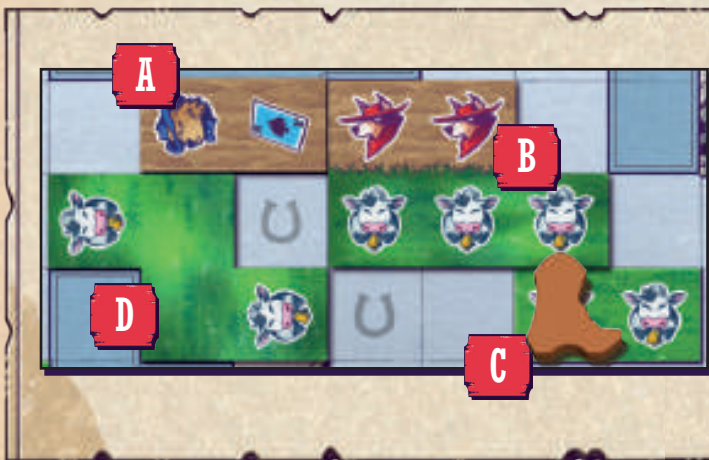
Lorsque vous placez une tuile qui crée ou étend un pâturage, si celui-ci comporte au moins 3 vaches, vous pouvez les attrouper : prenez une santiag de la réserve et placez-la n'importe où dans le pâturage. Marquez les points indiqués en bas du plateau Score en fonction du nombre de vaches dans votre pâturage.

Vous ne pouvez attrouper le bétail d'un pâturage qu'une seule fois. Pour un meilleur score, il peut être judicieux d'attendre un tour ultérieur afin d'avoir plus de vaches à attrouper. Mais soyez prévoyant : si vous reliez directement un pâturage à un autre contenant déjà une santiag (pour en créer un plus grand), vous ne pourrez pas y attrouper le bétail (vous pouvez toutefois relier deux pâturages ayant chacun une santiag).


Lorsque vous attroupez 4 vaches ou plus dans un pâturage, vous remportez également le bonus indiqué par le contrat de bétail correspondant sur le plateau Score : points, or, balles ou allées (ces dernières sont à placer immédiatement sur votre plateau Colonie). Si le contrat de bétail n'a pas encore été remporté, retournez-le : le bonus le plus important ne peut être obtenu qu'une fois par partie. Dès lors, les joueurs gagneront un bonus plus faible pour avoir attroupe ce nombre de vaches.



Vous êtes autorisé à attrouper un nombre inférieur de vaches que n'en contient le pâturage, par exemple pour remporter un contrat différent, mais cela diminue aussi les points que vous marquez. Vous pouvez attrouper un maximum de 7 vaches à la fois : au-delà, vous ne gagnez aucun bénéfice supplémentaire.



Becca a placé la tuile A lors d'un tour précédent. Elle drafte ensuite la tuile B, qu'elle relie directement aux deux vaches imprimées sur son plateau Colonie (C). Elle décide d'attrouper le bétail du pâturage en y plaçant une santiag. D'après le plateau Score, elle marque 6 points et gagne le bonus du contrat de bétail : 2 or. C'est la première fois que ce contrat est remporté dans la partie, alors elle le retourne. Au tour suivant, Becca drafte la tuile D. Elle veut créer un nouveau pâturage et fait donc attention à ne pas le relier au pâturage qui contient déjà une santiag.



SHÉRIFS ET BANDITS



Les bandits sont une plaie qu'il vous faut garder loin de votre colonie. Il vous faudra pour cela des shérifs et des balles.

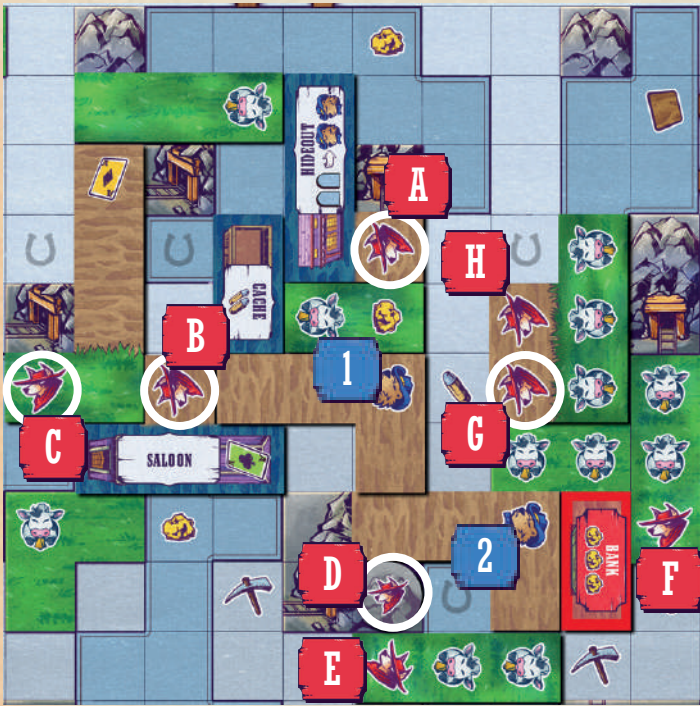
Vous pouvez gagner des balles grâce aux bonus de votre plateau, ainsi qu'à certaines tuiles et contrats de bétail. Gardez-les près de votre plateau Colonie jusqu'à ce que vos shérifs en aient besoin.



Les shérifs ont la gâchette facile. Si vous avez au moins une balle, ils abattent n'importe quel bandit se trouvant sur leur rangée ou colonne (toujours en ligne droite, jamais en diagonale). S'ils peuvent tirer, les shérifs le font immédiatement. Si un shérif a plus de bandits en ligne de mire que de balles disponibles, vous choisissez ses cibles.

Les shérifs peuvent tirer à travers les routes (cases beige), les prés (cases vertes) et les cases sans tuiles. Les as, tombes, santiags, pioches, fers à cheval, bonus et autres bandits imprimés sur les tuiles ne les bloquent pas. Ils ne peuvent toutefois pas tirer à travers les vaches, collines, mines ou bâtiments. Un shérif peut abattre un bandit des collines dans sa ligne de mire, mais pas tirer à travers une colline.

Pour montrer qu'un bandit a été abattu, posez la balle utilisée sur son icône : c'est à présent une tombe, qui vaudra 2 points en fin de partie. Le bandit abattu ne comptera pas pour les prochains affrontements.



Ce plateau Colonie comporte deux shérifs (1 et 2). Les bandits entourés en blanc peuvent être abattus, mais pas les autres.

Le shérif 1 peut abattre le bandit A (il est dans sa ligne de mire et l'or n'est pas un obstacle). Il peut aussi abattre les bandits B (devant le Saloon), C (dans le pré, derrière le bandit B), D (sur la colline) et G (à travers la case à sa droite). Il ne peut pas abattre les bandits E (caché derrière la colline), F et H (qui ne sont pas dans sa ligne de mire).

Le shérif 2 ne peut abattre personne ! Les seuls bandits dans sa ligne de mire sont le F (derrière un bâtiment), le G et le H (derrière une vache).

FIN DE PARTIE

Après l'affrontement de l'an 4, la partie s'achève et les joueurs additionnent leurs points de fin de partie. Utilisez les aides de jeu pour que chaque joueur calcule ses points, une catégorie après l'autre.


- **Défricher** – Perdez 1 point par fer à cheval non couvert sur votre plateau Colonie.
- **Bâtiments** – Remportez les points des bâtiments à pancarte rose.
- **Tombes** – Remportez 2 points par tombe posée sur votre plateau Colonie.
- **As** – Remportez 6 points par set de trois et 12 points par set de quatre.
- **Mines** – Remportez le nombre de points indiqué à droite de votre marqueur (sur la piste de mine).
- **Partenaires** – Révélez les cartes face cachée et pour chacune, remportez les points pour toute condition remplie.

Le joueur qui totalise le plus de points gagne la partie ! En cas d'égalité, c'est le joueur qui a gardé le plus d'or et de balles sans les utiliser qui l'emporte. Si l'égalité persiste, ils se partagent la victoire.



Intensifiez votre expérience grâce à l'application **Dire Wolf Game Room** (en anglais) sur PC, smartphone ou tablette. Elle inclut un calculateur de score et encore plus d'options solos pour **WILD TILED WEST**.

CONSEILS STRATÉGIQUES

- Pas de conquête de l'Ouest sans ruée vers l'or ! Obtenez vite des  pour avoir une longueur d'avance.
- Avant de casser votre tirelire pour une excellente tuile, réfléchissez au temps nécessaire pour renflouer vos finances : vous risquez de limiter vos options pour les rounds suivants de l'année en cours.
- Évitez de placer trop de tuiles sur des cases vides : concentrez-vous plutôt sur les icônes et les villes.
- Soyez prudent en plaçant vos prés : si vous ne pouvez pas attrouper toutes vos vaches, vous raterez l'occasion de marquer des points !
- Vous ne marquerez pas forcément le maximum de points pour chacun de vos partenaires ; à vous de définir vos objectifs prioritaires !

FACES CONQUÊTE


Les joueurs expérimentés peuvent intensifier l'expérience en utilisant la face Conquête de leurs plateaux Colonie, qui rend la partie un peu plus difficile. Chacune de ces faces possède des règles uniques (dont certaines sont décrites en détail ci-dessous et à la page suivante).

Tout le monde n'est pas obligé d'utiliser la face Conquête. Décidez pendant la mise en place si tous les joueurs, certains ou aucun d'entre eux utiliseront leur fac Conquête. Les vétérans peuvent par exemple utiliser les leurs pour équilibrer la partie face à des novices.

MENUISIERS

Vous devez payer le coût de construction d'un bâtiment avant de pouvoir y stocker de l'or.

LOGIS EN PÉRIL

Lorsque vous placez votre bâtiment en début de partie, prenez-le sur l'éventaire (pas parmi les tuiles retirées de la partie en fonction du nombre de joueurs). La première tuile placée pendant la partie doit ensuite être reliée à ce bâtiment (votre plateau Colonie n'a pas de case .

PAIRES D'AS



Quand vous recouvrez ce bonus sur votre plateau, choisissez une carte As de la réserve et placez-la près de vous. En fin de partie, elle complète les as sur votre plateau Colonie.





Si cette case est reliée à vos tuiles en fin de partie (autrement dit, si au moins une tuile couvre sa case adjacente), vous remportez 3 points pour chacun de vos as de la couleur correspondante (y compris vos cartes As).



Johnny relie l'as de trèfle et l'as de cœur. En fin de partie, il totalise deux as de trèfle et quatre as de cœur. Il marque 3 points par as de trèfle (6 au total) et 3 points par as de cœur (12 au total), arrivant à un bonus total de 18 points – en plus des points procurés par ses as en fin de partie.



LASO

Pour encercler un , il n'est pas nécessaire de recouvrir les cases en diagonale. Vous pouvez recouvrir les  avant ou après les avoir encerclés (mais si vous le faites avant, vous ne remportez pas le bonus !).



PANNEAU

Lorsque vous mettez votre Épicerie de côté en début de partie, prenez-la sur l'éventaire (pas parmi les tuiles retirées de la partie en fonction du nombre de joueurs.) Au moment de placer l'Épicerie mise de côté, contentez-vous de recouvrir le troisième panneau ; vous n'êtes pas obligé de la relier à vos autres tuiles. Une fois qu'elle est placée, vous pouvez y relier de nouvelles tuiles.



MODE SOLO

Si vous souhaitez faire cavalier seul, utilisez les règles supplémentaires ci-dessous.

MISE EN PLACE

- Retournez le plateau Score face Solo visible.
- Retirez une tuile de chaque type sur les éventaires (40 au total). Rangez-les dans la boîte ; elles ne serviront pas pour cette partie.
- Vous utiliserez deux dés Pairie et un dé Rivière. Rangez les trois autres dés dans la boîte.
- Mélangez les cartes Bandit pour constituer le paquet Bandit, posé face cachée à portée de main.
- Placez la carte Crête des Bandits à proximité.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Dans le mode Solo, la Crête des Bandits et les cartes Bandit participent aux affrontements et sont capables de retourner les contrats de bétail avant que vous puissiez remporter le bonus le plus important.

Chaque round, lancez vos trois dés et draftez une tuile.

Lorsque le marqueur de round atteint une case marquée d'un 🐾 sur le plateau Score, révélez la première carte du paquet Bandit et posez-la face visible pour commencer une rangée en dessous du paquet. Chaque fois que vous révélez une nouvelle carte Bandit, placez-la à droite de la précédente.

Quand la carte Bandit révélée comporte des balles, prenez-en le nombre indiqué dans la réserve et posez-les sur les bandits de la Crête et des cartes Bandit face visible. Gardez toute balle non utilisée près de la Crête, afin de couvrir immédiatement les éventuels bandits révélés par la suite.

Quand la carte révélée comporte des vaches, comptez toutes les vaches non attroupées apparaissant sur l'ensemble des cartes Bandit face visible. Si leur nombre est suffisant pour remporter un contrat de bétail dont le bonus le plus important n'a pas encore été raffé, placez une santiag sur la vache la plus à droite et retournez ce contrat (ni vous ni la Crête des Bandits n'obtenez le bonus). La vache couverte par la santiag et toutes celles à sa gauche sont considérées comme un troupeau. Si plusieurs contrats non retournés peuvent l'être, retournez celui associé au plus grand troupeau. Si les cartes Bandit face visible ne contiennent pas assez de vaches non attroupées, ne faites rien ; attendez qu'une autre carte Bandit en révèle d'autres et comptez-les à nouveau.

Dans cette partie, la première carte Bandit révélée par Becca affiche 3 vaches et 1 bandit. La deuxième comporte 2 vaches. Elle a donc 5 vaches au total, ce qui lui permet de remporter le contrat de bétail correspondant (puisque'il n'a pas encore été raffé). Becca retourne ce contrat et place une santiag pour indiquer que les 2 nouvelles vaches (et toutes celles à leur gauche) forment à présent un troupeau.



Chaque fin d'année, comptez les bandits (qui n'ont pas été couverts d'une balle) des cartes Bandit et de la Crête. Vous obtenez le nombre de bandits qu'il vous faudra battre pendant l'affrontement.

Si vous l'emportez ou arrivez ex æquo, vous marquez les points habituels (pour les ans 1, 2 et 3) et prenez un bandit des collines. Si vous perdez l'affrontement, réduisez votre score et placez un bandit des collines sur la Crête des bandits. En cas d'égalité, la Crête obtient elle aussi un bandit.

Après le dernier round de l'an 4, calculez votre score normalement puis comparez-le à l'encart ci-contre pour découvrir votre niveau, du Fidèle compagnon au Mystérieux aventurier !

Fidèle compagnon : 50+
Adjoint du shérif : 90+
Ranger : 110+
Marshal : 130+
Mystérieux aventurier : 150+

GUIDE DES BÂTIMENTS



Banque – Quand ce bâtiment est encerclé, gagnez 3 or.



Grange – Chaque fois que vous attroupez des vaches, gagnez 1 or.



Planque – Quand vous placez ce bâtiment, gagnez 2 balles.



Chapelle – En fin de partie, gagnez 1 point par tombe posée sur votre plateau Colonie.



Grand Saloon – Quand vous placez ce bâtiment, choisissez une carte As de la réserve et posez-la près de votre plateau Colonie. En fin de partie, elle complète les as de votre plateau Colonie.



Épicerie – Quand ce bâtiment est encerclé, choisissez entre gagner 2 balles OU 2 (avancez votre marqueur de mine de deux cases) OU 2 allées (à placer immédiatement).



Repaire – Recouvrez jusqu'à deux shérifs de votre plateau Colonie avec des balles de la réserve, qui sont maintenant des tombes. Ces shérifs ne peuvent plus abattre de bandits.



Hôtel – Chaque fois que vous remportez un affrontement, marquez 2 points supplémentaires.



Ranch – En fin de partie, chaque pâturage relié au Ranch par au moins une case rapporte 1 point par vache qui s'y trouve.



Scierie – Quand cette tuile est draftée, placez-la face fléchée visible. Une seule fois lors d'un tour ultérieur, au lieu de drafté une tuile, vous pourrez retourner la Scierie pour prendre n'importe quelle tuile de l'événtaire (sauf une Scierie) et la placer sur votre colonie, en payant son coût en or (le cas échéant).



Bureau du shérif – Quand vous placez ce bâtiment, prenez une balle dans la réserve. Utilisez immédiatement autant de vos balles que possible pour abattre les bandits de votre colonie où qu'ils soient (même si vous n'avez aucun shérif).



Écurie – En fin de partie, si vous avez couvert tous les fers à cheval de votre colonie, marquez 8 points.



Mairie – Quand ce bâtiment est encerclé, marquez 10 points.



Charron – Quand vous placez ce bâtiment, choisissez (selon la face révélée) entre prendre et placer immédiatement 2 allées de la réserve OU jusqu'à la fin de partie, dès que vous devez placer 1 allée, pouvoir en prendre et placer 2 adjacentes à la place.

GUIDE DES ICÔNES

 As p. 8, 9	 Allée p. 6	 Bandit p. 10	 Balle p. 6, 10	 Vache p. 6, 10	 Pré p. 6, 10
 Or p. 4, 5	 Colline p. 6	 Bandit des collines p. 7, 10	 Revenus p. 4	 Mine p. 4, 8	 Pioche p. 8
 Shérif p. 10	 Case de départ p. 6	 Route p. 10	 Prendre un partenaire p. 8	 Points de ville p. 9	

CRÉDITS

UN JEU DE : Paul Dennen
 PRODUCTEUR EXÉCUTIF : Scott Martins
 DIRECTION ARTISTIQUE : Clay Brooks, Nate Storm, Scott Martins
 GRAPHISMES ET ILLUSTRATIONS : Clay Brooks, Anika Burrell,
 Atilla Guzey, Raul Ramos, Julianne Stone, Nate Storm
 CONCEPTION DES PERSONNAGES : Anika Burrell
 ILLUSTRATIONS DES CARTES : Anika Burrell, Raul Ramos



PRODUCTION : Evan Lorentz, Marshall Britt
 DÉVELOPPEMENT : Justin Cohen
 DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL : Andy Clautice, Julia Duga,
 Evan Lorentz, Kevin Spak, Yuri Tolpin, Jay Treat, Caleb Vance
 REMERCIEMENTS PARTICULIERS
 à la formidable équipe de Dire Wolf Digital, ainsi qu'à leurs familles
 et amis, qui nous ont aidés à tester *Wild Tiled West* !

ÉDITION FRANÇAISE : Lucky Duck Games
 TRADUCTEUR ET RESPONSABLE ÉDITORIAL : Elric Rozet
 RELECTURE : Elodie Nelow
 MAQUETTE : Marek Baranowski



www.direwolfdigital.com
 /direwolfdigital
 @direwolfdigital



www.luckyduckgames.com/fr
 /LuckyDuckGamesFR
 @luckyduckgamesfr

Publié par : Dire Wolf Digital.

© 2023 Dire Wolf Digital, Inc. Tous droits réservés.

Dire Wolf et le logo Dire Wolf sont des marques déposées de Dire Wolf Digital, Inc.
 Édition française par Lucky Duck Games, ul. Zielinskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.

