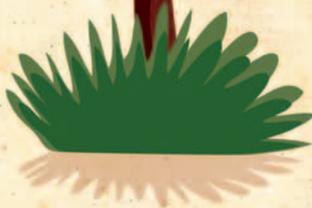


DE 2 À 4 JOUEURS

De 7 à 99 ans

FARWEST[®] 1849

**RÈGLE
DU JEU**



DUJARDIN



LA RUÉE VERS L'OR

En 1848, on découvre de l'or à Sutter's Mill près de Sacramento. Grâce au télégraphe, la nouvelle fait le tour du monde et tout le monde en parle, même en France ! De 1849 à 1856, au total, tous les aventuriers récolteront plusieurs milliards de dollars d'or.

Intrigué, tu décides de partir à la recherche de cet or. Ce que tu ne sais pas, c'est que plein d'autres aventuriers, américains et étrangers ont la même idée que toi et se dirigent vers la Californie ! Mais certains feront fortune alors que d'autres rentreront totalement bredouille : Dans quel camp seras-tu ?

BUT DU JEU

**Sois le premier à mener ton couple d'aventuriers à la mine d'or et à remporter le magot !
Mais attention, ne laisse pas tes adversaires te piéger avec des dynamites et dirige-toi vers les étoiles de shérif pour arriver plus vite à la mine !**



PRÉPARE TON JEU !

À 2 joueurs :

Les pions : Les 4 couples cow-boy/cow-girl sont alignés sur les cases de départ : il y a 8 petits aventuriers au départ de la ruée vers l'or. Tous les couples se tiennent prêts devant le pistolet de leur couleur.

Les bandanas : chaque joueur choisit deux couleurs parmi celles des pions : il devient le propriétaire de 2 couples cow-boy/cow-girl. Chaque joueur reçoit alors les 2 bandanas des couleurs correspondantes et se les attache autour du cou comme un vrai cow-boy ! Grâce aux bandanas, tu pourras mieux identifier tes personnages et ceux de ton adversaire pour les piéger ! Dans ce cas, le but du jeu est d'amener ses 4 pions cow-boys/cow-girls à la mine d'or.

À 3 joueurs :

Les pions : 3 couples cow-boy/cow-girl sont alignés sur les cases de départ : il y a 6 petits aventuriers au départ de la ruée vers l'or. Tous les couples se tiennent prêts devant le pistolet de leur couleur.

Les bandanas : chaque joueur choisit une couleur parmi celle des pions : il devient le propriétaire d'un couple cow-boy/cow-girl. Chaque joueur reçoit alors 1 bandana de la couleur correspondante et se l'attache autour du cou comme un vrai cow-boy ! Grâce aux bandanas, tu pourras mieux identifier tes personnages et ceux de tes adversaires pour les piéger !

À 4 joueurs :

Les pions : Les 4 couples cow-boy/cow-girl sont alignés sur les cases de départ : il y a 8 petits aventuriers au départ de la ruée vers l'or. Tous les couples se tiennent prêts devant le pistolet de leur couleur.

Les bandanas : chaque joueur choisit une couleur parmi celle des pions : il devient le propriétaire d'un couple cow-boy/cow-girl. Chaque joueur reçoit alors 1 bandana de la couleur correspondante et se l'attache autour du cou comme un vrai cow-boy ! Grâce aux bandanas, tu pourras mieux identifier tes personnages et ceux de tes adversaires pour les piéger !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Si tu joues à 2 ou à 4, garde toutes les cartes, si tu joues à 3, enlève toutes les cartes de la couleur non choisie précédemment par les joueurs. Mélange les cartes, et distribue 6 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes sont empilées faces cachées et mises de côté. Dépose-les sur le plateau à l'endroit indiqué :



Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Celui dont l'anniversaire est le plus proche dans le futur commence et prend le pion boule porte-bonheur.

Comment avance-t-on ?

Chaque joueur dépose tour à tour une carte sur l'emplacement du plateau délimité par des pointillés prévu à cet effet :



Il avance alors le cow-boy OU la cow-girl (au choix) de la couleur de la carte jouée d'autant de cases que de points indiqués sur celle-ci. (sauf en partant de cases spéciales)



Ex : Le joueur qui a joué cette carte a 2 possibilités :

- Faire avancer le cow-boy bleu de 3 cases (sauf en partant de cases spéciales)
- Faire avancer la cow-girl bleue de 3 cases (sauf en partant de cases spéciales)

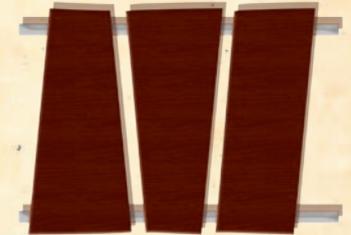


Lorsque les joueurs n'ont plus de cartes en main, on redistribue 6 cartes à chacun avec les cartes du talon formé précédemment. Celui qui avait le pion boule porte-bonheur le passe à son joueur de gauche, qui commencera. Une fois le talon épuisé, la pile des cartes jouées est retournée, mélangée et redistribuée comme au début.

DESCRIPTION DES DIFFÉRENTES CASES

Cases normales

Les cow-boys et cow-girls avancent normalement sur ces cases, du nombre de cases **indiqué sur la carte jouée**.



Cases spéciales « dynamite »

Le cow-boy ou la cow-girl qui est sur cette case n'avancera que **d'une seule case** la prochaine fois qu'il avance, **quel que soit le nombre inscrit sur la carte jouée**.

Ex : La cow-girl verte est sur une case dynamite ; si un joueur pose une carte verte numérotée 5, elle n'avancera que d'une case.

Cases spéciales « étoile de shérif »

Le cow-boy ou la cow-girl qui est sur cette case avancera du **double du nombre inscrit sur la carte jouée**.

Ex : La cow-girl orange est sur une case étoile de shérif : si un joueur pose une carte orange numérotée 4, elle avancera de 8 cases !



Cases doubles

Lorsqu'un joueur dirige un pion sur une case double, il a le choix de la partie sur laquelle il le pose.

ASTUCE : Amuse-toi à piéger tes adversaires en les plaçant sur des dynamites et accélère tes propres aventuriers grâce aux étoiles de shérif.



À NOTER – IMPORTANT :

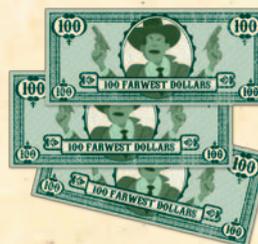
- Il peut y avoir plusieurs personnages sur une même case ou demi-case.
- Les joueurs déplacent un de pion de la couleur de la carte qu'ils jouent. Ils ne déplacent donc pas uniquement leur cow-boy ou cow-girl, mais **tous les pions de la course**.
- Pour franchir la ligne d'arrivée, inutile de faire le compte juste.
- Lorsqu'un couple est arrivé à la mine d'or, les autres continuent à jouer ! Les cartes numérotées de leur couleur sont jouées sans effet sur le cours du jeu : ce sont des coups nuls.

Ex : le cow-boy et la cow-girl roses sont arrivés à la mine d'or ! Mais le joueur qui a le foulard rose a aussi le foulard orange (cas d'une partie à 2) : il lui faut donc aussi amener son couple orange à la mine pour gagner. Les 2 joueurs continuent à jouer leurs cartes comme avant, mais quand ils déposent une carte rose, ils ne font avancer aucun pion sur le plateau.

FIN DE LA MANCHE ET COMPTAGE DES POINTS :

À 2 joueurs :

Le joueur qui a amené en premier ses 2 couples à la mine d'or reçoit **2 billets FARWEST**. Le second ne reçoit rien.



À 3 joueurs :

Le joueur qui a amené en premier son couple à la mine d'or reçoit **3 billets FARWEST**. Le second en reçoit **1**, et le dernier ne reçoit rien.

À 4 joueurs :

Le joueur qui a amené en premier son couple à la mine d'or reçoit **4 billets FARWEST**. Le second en reçoit **2**, et le troisième **1 seul**. Le quatrième ne reçoit rien.



**On mélange les cartes et on replace les pions sur la ligne de départ. Et c'est reparti pour une ruée effrénée vers l'or !
À la fin de la partie (en 3 manches), celui qui a raflé le plus d'argent a gagné !**



Un jeu imaginé par Max Gerchambeau

© 2011 Dujardin. Tous droits réservés. FarWest® est une marque déposée par Dujardin. Visuels non contractuels. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

DUJARDIN SAS – Z.A du Pot au Pin – Entrepôt A4 – 33610 CESTAS – France

SAV : sav.dujardin@tf1.fr – Siret 320 660 970 00049

www.jeuxdujardin.fr