

**RÈGLES DU JEU**

## INTRODUCTION

Avec Les Pionniers, menez une expédition de 4 semaines à travers l'ouest. Récupérez du bétail, des colons et de l'équipement, cherchez de l'or, et gagnez les faveurs des villages que vous croiserez en chemin. Serez-vous capables d'affronter les embûches que le Grand Ouest vous réserve ?

## MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

**A** 1 jeton Premier Joueur — attribuez-le aléatoirement à un joueur. Ce pion changera de main durant la partie.

**B** 2 sacs de pioche — 1 sac d'or (jaune), et 1 sac de dés (noir).

**C** 36 jetons Or (18 avec 1 pépite, 12 avec 2 pépites, et 6 avec 3 pépites) — mettez-les dans le sac d'or.

**D** 25 dés — (5 de chaque couleur, jaune, vert, bleu, rouge et noir). Dans le sac correspondant, mettez 1 set de dés (1 de chaque couleur) plus 1 set par joueur et remettez le reste dans la boîte. Donnez ce sac au premier joueur.

**E** 2 plateaux de jeu — 1 plateau principal, et 1 plateau de score. Posez-les côte-à-côte, au centre de la table.

**F** 4 marqueurs de score (1 par joueur). Posez-les au début de la piste de score.

**G** 4 marqueurs Désastre (1 disque jaune, 1 vert, 1 bleu et 1 rouge) — posez-les au début de chaque piste Désastre du plateau principal.

**H** 20 tuiles Chariot (double face) — gardez-les dans une réserve à proximité.

**I** 60 cartes Colon (5 sets de 12) — choisissez librement 2 sets, mélangez-les en une pioche et remettez-les autres dans la boîte. Disposez 6 cartes Colon en bas du plateau (1 par emplacement). Nous vous recommandons les sets A et B pour votre première partie.

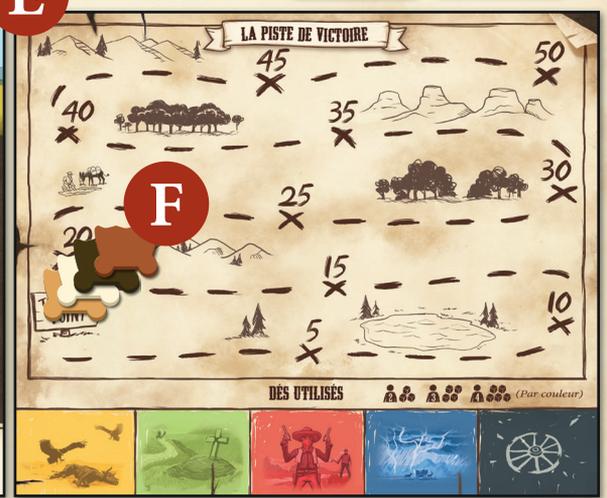
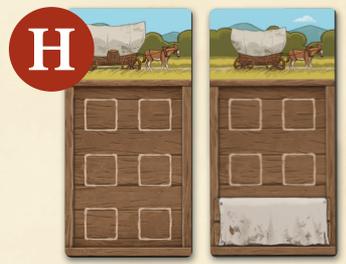
**J** 22 cartes Village — mélangez-les et placez 9 de ces cartes en pile sur l'emplacement indiqué. Remettez le reste dans la boîte. Disposez-en 2, face visible, sur les emplacements appropriés.

**K** 8 plateaux Joueur — donnez-en 2 à chaque joueur. Chaque joueur en choisit 1 qu'il conserve, et remet l'autre dans la boîte. Chacun peut choisir librement de jouer avec la face spécifique ou la face Pionnier Standard de son plateau. Prenez les ressources de départ indiquées sur votre plateau. NOTE : pour votre première partie, nous vous recommandons toutefois d'utiliser la face Pionnier Standard.

**L** De nombreux jetons représentant Bestiaux, Remèdes, Dégâts, Dollars et Faveurs. Posez-les à proximité des joueurs.

**M** 27 tuiles Équipement — mélangez-les face cachée et empilez-les sur le General Store du plateau principal. Révélez-en 1, plus 1 par joueur, puis disposez-les dans l'espace en dessous pour former la réserve.

*Les jetons Équipement, Bois, Remède et Or doivent être placés dans les emplacements de vos chariots. 2 bois ou remèdes peuvent occuper 1 emplacement de chariot. Les jetons Or sont stockés face cachée, bien que vous puissiez consulter vos propres jetons Or à tout moment. Le bétail, les colons, les faveurs et les dollars ne prennent aucun emplacement de chariot. Les ressources de ce jeu ne sont pas censées être en quantités limitées. Dans les rares cas où l'une d'entre elles venait à manquer, utilisez n'importe quel substitut.*



## BUT DU JEU

Le gagnant est le joueur qui finit avec le plus de points de victoire (PV). Les pépites d'or, le bétail et les faveurs vous donneront des PVs en cours et en fin de partie, alors que chaque colon vous donnera des PVs bonus en fonction de vos objets. Accumulez donc les bons objets pour vos colons, tout en minimisant les effets des désastres qui menacent vos plans.

# COMMENT JOUER

Une partie se joue en 4 manches appelées SEMAINES, chacune composée de 5 JOURS.

Chaque joueur joue 1 tour par jour en choisissant le dé qu'il veut utiliser. À la fin de la semaine, les joueurs arrivent dans un nouveau village, marquent des points grâce à leur bétail, et gagnent des faveurs en comblant les besoins d'un village.

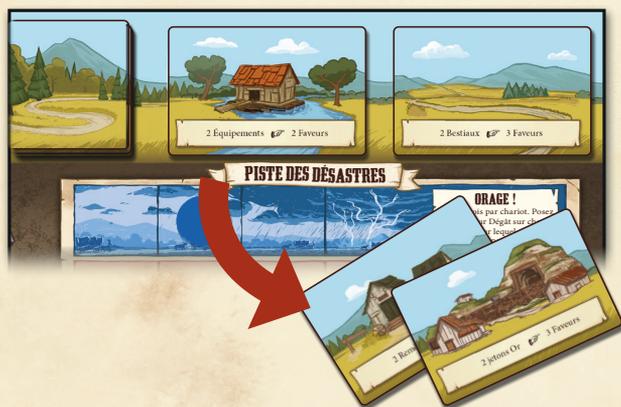
*NOTE : les désastres (voir page 5) seront importants dans vos prises de décisions tactiques. Assurez-vous que tous les joueurs comprennent leur fonctionnement avant de commencer à jouer.*

## DÉBUT DE SEMAINE

- Mettez dans le sac 1 set de dés (1 de chaque couleur), plus 1 set supplémentaire par joueur.

2 joueurs	3 dés de chaque
3 joueurs	4 dés de chaque
4 joueurs	5 dés de chaque

- Défaussez toutes les cartes Village de la semaine précédente et disposez-en 2 nouvelles aux emplacements indiqués. Pour la dernière semaine, révéléz aussi la dernière carte, de manière à avoir 3 cartes Village visibles.



- Remettez dans la boîte tout l'équipement visible dans le General Store et révéléz-en 1 nouveau, plus 1 supplémentaire par joueur.



- Défaussez toutes les cartes Colon restantes et disposez 6 nouvelles cartes en bas du plateau, 1 par emplacement.



## LA JOURNÉE D'UN PIONNIER

1. Le premier joueur pioche au hasard dans le sac de dés 1 dé, plus 1 par joueur, et les lance tous. C'est le pool de dés.



2. En commençant par le premier joueur, et en sens horaire, chacun joue son tour. À votre tour...

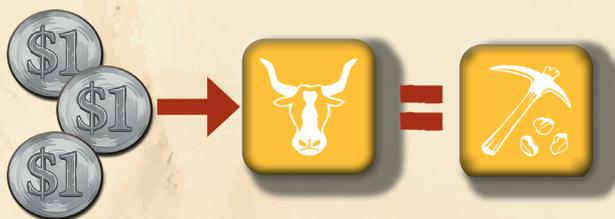
- a. Prenez un dé du pool et regardez son icône.



- b. Vérifiez si vous avez de l'équipement ou des colons qui s'activent en fonction de l'icône du dé choisi.



- c. Vous pouvez ensuite payer 3 dollars pour changer librement la face de votre dé. Notez que la nouvelle face choisie n'active ni équipement ni colon !



- d. Utilisez le dé de l'UNE de ces 3 façons, en fonction de la face du dé choisi. Celles-ci sont décrites en détail plus bas :

 **Revenus** : prenez des dollars;

ou

 **Action** : faites une action;

ou

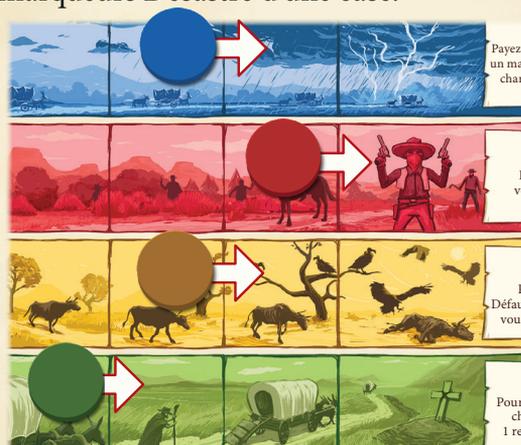
 **Recrutement** : prenez un colon.

- e. Placez le dé sur l'emplacement de la couleur correspondante du plateau.



3. Après que chaque joueur a choisi un dé, il en reste un. Avancez d'une case le marqueur Désastre de la piste correspondant à la couleur du dé restant.

Si c'est un dé noir, avancez TOUS les marqueurs Désastre d'une case.



Quand un marqueur atteint la fin de sa piste, le Désastre correspondant se déclenche immédiatement. Si plus d'un Désastre se déclenche en même temps, résolvez-les dans l'ordre, de haut en bas (voir *Les Désastres* p7).

4. Passez le jeton Premier Joueur au joueur à la gauche de l'actuel premier joueur et répétez les étapes 1 à 4. Après 5 jours, le sac de dés sera vide, et la semaine terminée. Rendez-vous alors en page 8, Fin de Semaine - Visite du Village.

## REVENUS

Vérifiez la correspondance entre le plateau principal et la face du dé que vous avez choisi, puis prenez autant de dollars.



## ACTIONS DE DÉS

En fonction de la face du dé choisi, faites l'une de ces actions :



**Joker :** choisissez n'importe laquelle des autres actions de dés : Mine, Équipement, Bétail, Bois, Remède.



**Mine :** piochez 1 jeton Or du sac et placez-le face cachée sur une case de l'un de vos chariots. Vous pouvez le consulter à tout moment.



**Équipement :** prenez 1 équipement disponible et mettez-le dans une case de l'un de vos chariots. (Pour plus de détails sur leur utilisation, voir ci-contre)



**Bétail :** prenez 1 bétail de la réserve et ajoutez-le à votre troupeau, à côté de vos chariots.



**Bois :** prenez 1 bois de la réserve et posez-le sur une case de l'un de vos chariots. Chaque case d'un chariot peut contenir jusqu'à 2 bois.



**Remède :** prenez 1 remède et posez-le sur une case de l'un de vos chariots. Chaque case d'un chariot peut contenir jusqu'à 2 remèdes.

*Rappel : vous pouvez prendre de l'équipement, de l'or, du bois ou des remèdes même si vous n'avez pas assez de cases disponibles dans vos chariots ; mais vous devez défausser les objets de votre choix afin d'être en mesure de tout contenir dans vos chariots d'ici la fin de votre tour (vous pouvez réorganiser le contenu de vos chariots librement à tout moment).*

*Certaines cartes Colon peuvent contredire cette règle, dans ce cas, les textes des cartes l'emportent toujours.*

## ÉQUIPEMENT

Chaque équipement doit être stocké dans une case de l'un de vos chariots. Chacun offre un bonus, souvent en fonction du dé choisi.



Par exemple, cet équipement vous permet de piocher 1 jeton Or après avoir choisi un dé avec l'icône Bois.

	<b>Vaccin.</b> 1 de vos colons est immunisé à la MALADIE.
	<b>Lampe.</b> En minant, piochez 1 jeton Or de plus par lampe. Gardez-en 1 et défaussez les autres.
	<b>Harmonica.</b> Vous pouvez prendre un colon adjacent lorsque vous recrutez.
	<b>Foin.</b> 2 de vos bestiaux sont immunisés à la FAMINE.
	<b>Revolver.</b> Gagnez 3\$ après chaque PILLAGE.
	<b>Coffre-fort.</b> +2\$ en choisissant Revenus.
	<b>Roue.</b> Ce chariot est immunisé à l'ORAGE.
	<b>Cartes.</b> Prenez 2\$ lorsque cet équipement est activé.
	<b>Hachette.</b> Prenez 1 bois lorsque cet équipement est activé.
	<b>Bandage.</b> Prenez 1 remède lorsque cet équipement est activé.
	<b>Tamis.</b> Prenez 1 jeton Or lorsque cet équipement est activé.
	<b>Joug.</b> Prenez 1 bétail lorsque cet équipement est activé.

## RECROTER UN COLON

Prenez la carte Colon correspondant au dé choisi. Les cartes Colon ne prennent pas de place dans vos chariots.



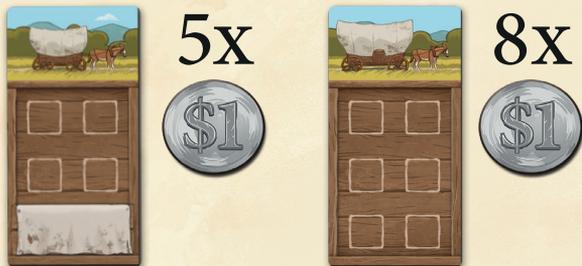
Chaque colon a soit un effet immédiat (🍷), un effet à activer (⚙️), ou encore un effet permanent (∞). Résolez les effets immédiats dès que vous prenez la carte Colon. Résolez les effets à déclencher ou permanents en fonction du texte de la carte Colon.

À la fin de la partie, vos colons encore en vie vous feront marquer des points en fonction des conditions inscrites en bas de chaque carte.

Lorsque la maladie frappe, choisissez entre payer 1 remède par colon ou le défausser (voir *Les Désastres*, plus bas sur cette page).

## ACHETER DES CHARIOTS

Pendant votre tour, vous pouvez dépenser 5\$ pour prendre un petit chariot, ou 8\$ pour un grand. Vous pouvez acheter autant de chariots que vous voulez, tant que vous pouvez payer.



## LES DÉSASTRES

Lorsqu'un marqueur Désastre atteint la fin de sa piste, ce désastre se produit immédiatement pour tous les joueurs. À la fin de la partie, tous les marqueurs Désastre avancent 1 fois de plus, ce qui peut en provoquer à nouveau.

**ORAGE :** vous devez payez 1 bois pour chacun de vos chariots. Placez 1 marqueur Dégât sur chaque chariot pour lequel vous ne pouvez pas payer. Ces marqueurs recouvrent 2 cases. On ne peut plus rien stocker dans ces cases, tout ce qui ne peut plus être stocké retourne donc dans la réserve. Vous pouvez toutefois réorganiser vos chariots avant de défausser. Chaque marqueur Dégât vous fait perdre 2 PV en fin de partie.



**PILLAGE :** remettez dans la réserve la moitié de vos jetons Dollar, arrondie au supérieur. Ne faites aucun achat avant de résoudre un pillage.



**FAMINE :** vous devez payez 1\$ par bétail. Remettez dans la réserve tout bétail pour lequel vous ne pouvez payer.



**MALADIE :** pour chacun de vos colons, choisissez entre payer 1 remède ou le défausser.

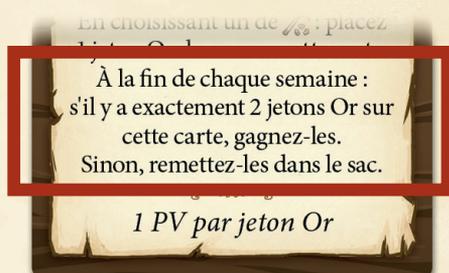


Après avoir résolu un désastre, remettez son marqueur en début de piste.

## FIN DE SEMAINE - VISITE DU VILLAGE

À la fin d'un jour, si le sac de dés est vide, la semaine se termine et vous arrivez dans un village où vous ferez les 3 choses suivantes, dans l'ordre :

1. Résolvez tout effet de carte de fin de semaine.



2. Gagnez 1 PV par bétail en votre possession.



3. Comblez les besoins des villages tel que demandé par les cartes visibles pour gagner des faveurs.

Chaque joueur peut combler les besoins de chaque carte Village une fois, en défaussant TOUS les objets demandés. Le Village récompense en faveurs tout joueur comblant un besoin, comme indiqué sur chaque carte.

*Rappel : les faveurs ne sont pas stockées dans vos chariots.*



## LES ULTIMES DÉASTRES

Après la quatrième et dernière semaine de jeu et avant la visite du village, avancez chaque marqueur Désastre une dernière fois sur sa piste. Résolvez tout Désastre déclenché de ce fait, dans l'ordre (de haut en bas).

Après ceci, faites la visite du dernier village comme expliqué ci-dessus.

## FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine après que le dernier village a été visité. Souvenez-vous que ce dernier comporte 3 cartes de besoins à combler.

## CALCULEZ LES SCORES COMME SUIT :

- Gagnez 1 PV par pépite affichée sur vos jetons Or (chaque jeton en comporte 1, 2 ou 3).
- Gagnez 2 PV par faveur. Si vous en avez le plus (même à égalité), gagnez 5 PV supplémentaires.
- Gagnez des PV indiqués par vos colons. Regardez en bas de chaque carte Colon pour déterminer combien de PV vous gagnez.
- Perdez 2 PV pour chaque marqueur Dégât que vous avez sur vos chariots.

NOTE : si votre score excède 50, retournez votre marqueur de score sur son côté +50 et reprenez à partir du début de la piste de score.

Le vainqueur est le joueur avec le plus de PV. En cas d'égalité, le joueur concerné avec le plus de dollars l'emporte.

Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

## CRÉDITS

### Conception :

Matthew Dunstan & Chris Marling

### Développement :

Seth Jaffee

### Illustrations :

Sergi Marcet

### Conception Graphique :

Guille Longhini & Sergi Marcet

### Traduction :

Pierre Steenebruggen