

ABIGAIL  
LA CHERCHEUSE D'OR

ISAIAH  
LE TRAPPEUR

TUCO  
LE BARMAN

UNE CHEVAUCHÉE EN  
CALL & WRITE

SUZIE  
LA PIONNIÈRE

MAC GREED  
LE BANQUIER

MEI-LIN  
LA COWGIRL

💡 JOACHIM THÔME

🎮 EMIR DURMIŠEVIĆ



RÈGLES DU JEU

COLORADO



Explorez l'Ouest américain avec un feutre et des cartes pour tout équipement. Pour réussir vos expéditions, appelez les bonnes cartes et donnez celles qui vous arrangent, afin de déclencher les effets les plus avantageux. Il vous faudra également associer les personnages à leur outil et leur moyen de transport préféré pour vous ouvrir les portes de nouvelles régions. Parviendrez-vous à devenir le meilleur explorateur ?



## • BUT DU JEU •

Tout au long de la partie, vous gagnez des points en complétant toutes les étapes  des **régions** de votre **Feuille de Route**, ou en parvenant au bout des **pistes** du **Tableau des Primes** avant les autres. Ces points sont notés dans les médailles  du Tableau des Primes.

Chaque nouvelle région que vous parviendrez à découvrir vous fera également gagner des points au terme de la partie.

Le joueur qui aura accumulé le **plus de points** sera déclaré **grand vainqueur**.



## • MATÉRIEL •

78 cartes de jeu



4 aides de jeu



4 feutres effaçables



1 jeton  
Causeur



20 pépites  
d'or



4 plateaux personnels  
**Feuille de Route**



1 plateau commun  
**Tableau des Primes**

## · MISE EN PLACE ·

1. Posez le Tableau des Primes au centre de l'aire de jeu.
2. Formez une réserve de **pépites**, et donnez-en **3** à **chaque** joueur.
3. Le dernier joueur à avoir visité une mine abandonnée à bord d'un wagonnet rouillé suintant les résidus de charbon prend le **jeton Causeur**. C'est lui qui débute la partie. Vous pouvez aussi le déterminer par la méthode de votre choix.
4. Mélangez toutes les **cartes** pour former une pioche. Chaque joueur constitue sa main de départ en piochant des cartes qu'il peut consulter à tout moment sans jamais les montrer aux autres joueurs. Le **premier** joueur pioche **4** cartes, le **deuxième** en pioche **5**, le **troisième** en pioche **6** et le **quatrième** en pioche **7**.
5. Chaque joueur pioche **1 dernière** carte qu'il pose **face visible** devant lui, créant ainsi sa zone de jeu.
6. Chaque joueur prend une Feuille de Route et un feutre. Remarquez le **symbole de joueur** (♠, ⊙, ⊔ ou ⊚) sur chaque Feuille de Route.
7. Sur chaque Feuille de Route se trouvent **2 drapeaux rouges** 🚩. Chaque joueur en coche un au choix qui sera le point de départ de son expédition.

Le Tableau des Primes est composé de différentes zones, divisées en 4 lignes précédées des symboles de joueurs (♠, ⊙, ⊔ ou ⊚). La ligne de votre symbole de joueur est appelée **votre piste**.

8. Sur le Tableau des Primes, chaque joueur coche la première case vide de la zone correspondant à ce 🚩 (la zone du 🚩) sur la piste. Par la suite, il en sera de même chaque fois qu'un joueur cochera un 🚩 sur sa Feuille de Route.



## . TOUR DE JEU .

Chaque tour se compose de 3 phases décrites ci-dessous. Les tours s'enchaînent en suivant ces 3 phases jusqu'au déclenchement de la fin de partie (*Fin de la partie, p.13*).

**I. APPEL** *Le joueur qui a le jeton Causeur appelle une carte chez l'adversaire de son choix.*

Le Causeur demande 1 carte au joueur de son choix en spécifiant sa couleur et sa valeur.

Le Causeur ne peut pas demander 1 carte déjà posée dans sa zone de jeu.

Le joueur désigné a alors 3 possibilités selon les cartes qu'il a en main :



- Le joueur a la carte demandée.  Il la donne au Causeur.
- Le joueur n'a pas la carte demandée, mais il a une carte de la même couleur ou de la même valeur.  Il donne au Causeur une carte de son choix ayant la même couleur **ou** la même valeur que celle demandée.
- Le joueur n'a aucune carte de la couleur ou de la valeur demandée.  Il l'annonce au Causeur qui pioche au hasard une carte dans sa main.

Quelle que soit la carte reçue, le Causeur vérifie si elle se trouve déjà dans sa zone de jeu :

- Le Causeur n'a pas la carte dans sa zone de jeu.  Il la pose dans sa zone de jeu.
- Le Causeur a la carte dans sa zone de jeu.  Il la défausse face visible à côté de la pioche et prend 1 pépite d'or en compensation.

Joe demande à Achille de lui donner le 2 orange (la mule du trappeur).



Achille ne l'a pas en main, mais il a le 2 Vert (la diligence du banquier), et le 1 Orange (le piège à ours du trappeur). Il choisit de donner la diligence à Joe.

Joe a déjà la diligence devant lui, il défausse donc celle que lui donne



  Achille et prend 1 pépite d'or en compensation.

Que la carte ait été posée dans la zone de jeu du Causeur ou dans la défausse, **tout le monde effectue maintenant une des deux actions de cette carte**, tel qu'expliqué à la page suivante.

## II. ACTIONS *Chaque joueur choisit 1 des 2 actions de la carte donnée.*

Tous les joueurs choisissent **simultanément** une des deux actions de la carte donnée (p. 6 et 7). L'action choisie par un joueur lui permettra souvent de **déclencher d'autres actions** (comme poser d'autres cartes), dont **lui seul** bénéficiera. Ainsi, on peut enchaîner plusieurs actions, indépendamment des autres joueurs.

Chaque joueur peut faire 1 action parmi les 2 disponibles sur la carte donnée au Causeur.

Toute autre carte posée par un joueur ne bénéficie qu'à lui.

La carte que le Causeur a reçue donne le choix entre ces 2 actions. Chacun en choisit 1.

+  Tom choisit la 1ère action pour prendre 1 pépite.

Audrey choisit la 2ème  action pour poser la pionnière de sa main en payant 3 pépites.

 Cette carte permettra à Audrey, et à elle seule de choisir l'1 de ses 2 actions (p.7).

## III. FIN DE TOUR *Quand tous les joueurs ont fini leurs actions, il reste 3 choses à faire :*

A. Audrey a réussi à poser les 3 cartes bleues (la pionnière, son chariot et sa fourche). Elle défausse ces 3 cartes et découvre 1 région.



B. Achille n'a plus que 2 cartes en main, il complète sa main à 3 en piochant 1 carte.



C. Personne n'a marqué de points dans sa 7ème . Joe passe le jeton Causeur à Audrey, assise à sa gauche.

### A/ DÉCOUVERTE D'UNE NOUVELLE RÉGION

Pour chaque famille complète (le 1, le 2 et le 3 d'une couleur) posée dans sa zone de jeu, chaque joueur **doit** procéder ainsi :

- il défausse ces 3 cartes puis, sur sa **Feuille de Route**, il coche le drapeau  (  ,  ,  ou  ) de **n'importe quelle région adjacente** à une région dont le  est déjà coché.

- Sur le **Tableau des Primes**, il coche sur sa piste (  ,  ,  ou  ) la première case vide de la zone du  coché.

2 régions de part et d'autre d'une montagne ne sont pas adjacentes.

### B/ MINIMUM DE CARTES

Chaque joueur **pioche jusqu'à avoir au moins 3 cartes** en main.

À tout moment, si la pioche est vide, mélangez la défausse pour la reconstituer.

### C/ VÉRIFICATION DE FIN DE PARTIE

Sur le **Tableau des Primes**, on vérifie si au moins un joueur a marqué des points dans la 7ème  de sa piste :

- Si c'est le cas, c'est la **fin de partie** et on compte les points. Passez à la **page 13**.

- **Si non**, le Causeur passe son jeton au joueur à sa gauche et un nouveau tour commence.

## LES CARTES

Une famille est complète lorsque vous avez posé les 3 cartes qui la composent (par ex, le 1, le 2 et le 3 )

Les cartes contiennent plusieurs informations dont voici la description.

On ne peut jamais avoir plus d'un exemplaire d'une même carte dans sa zone de jeu.

### FAMILLE DE LA CARTE

Chacune des 6 familles est identifiable par son symbole et sa couleur :

**Rouge**  : la chercheuse d'or, son âne, sa pioche

**Vert**  : le banquier, sa diligence, la clé de son coffre

**Gris**  : la cowgirl, son cheval, son lasso

**Violet**  : le barman, son saloon wagon, sa bouteille

**Bleu**  : la pionnière, son chariot, sa fourche

**Orange**  : le trappeur, sa mule, son piège

### VALEUR DE LA CARTE

3 : son personnage

2 : son moyen de transport

1 : son outil



### DUO D'ACTIONS



Cette icône résume les 2 choix d'actions offerts par la carte.

Toutes les cartes d'une même famille comportent toujours le même duo d'actions.

Ces duos d'actions sont répartis ainsi dans les familles :

**Rouge et vert** : Pépites 

**Gris et violet** : Cartes 

**Bleu et orange** : Coche 

### CHOIX ENTRE LES DEUX ACTIONS

Chaque fois qu'une carte est jouée (soit par tous les joueurs quand elle est donnée au Causeur, soit par le joueur qui vient de la poser), l'une **OU** l'autre des actions représentées au bas de cette carte est effectuée. **Chaque joueur choisit librement, et pour lui-même uniquement, l'action qu'il souhaite effectuer.** (Liste des actions ci-contre)



## LES DUOS D' ACTIONS DES CARTES

Les icônes ,  et  se trouvent principalement sur les cartes, mais aussi sur votre Feuille de Route et sur le Tableau des Primes.

Quel que soit leur emplacement, chacune vous donne toujours **le choix entre 2 actions** :



Prenez 1 pépite dans la réserve.



Posez une carte de votre main qui n'est pas déjà dans votre zone de jeu en payant 1 à 3 pépites en fonction de sa valeur (en haut à gauche).



Piochez les 3 premières cartes du dessus de la pioche et ajoutez-les à votre main.



Défaussez 2 cartes de **même couleur** pour poser n'importe quelle carte de votre main qui n'est pas déjà dans votre zone de jeu.



Cochez une étape  d'une région de votre Feuille de Route. Celle-ci doit être reliée à une  ou à un  déjà coché.



Cochez une étape  de votre chemin de fer reliée à une  cochée. Cochez de gauche à droite. À chaque aiguillage choisissez un embranchement, rendant ainsi l'autre inaccessible.

Chaque **région** de votre Feuille de Route est composée de drapeaux , d'étapes , et de chemins les reliant. Lorsque vous cochez une , elle doit être reliée à une  ou un  déjà coché. Chaque fois que vous cochez une  contenant une icône, vous bénéficiez immédiatement de son effet (p. 10 et 11).

S'il s'agit d'une icône  ou , n'oubliez pas que celles-ci vous donnent **toujours** le choix entre 2 actions. (p. 6 et 7).

Il est **interdit** de cocher les  d'une région avant de l'avoir découverte.

**Découvrir une région** consiste à cocher un  d'une région adjacente à une région dont le  est déjà coché (les montagnes sont infranchissables).



On peut découvrir une région de 2 manières :

- en défaussant une famille complète à la fin d'un tour (p. 5).
- en cochant 1 icône Découverte  (sur le chemin de fer de votre Feuille de Route, ou sur la piste  du Tableau des Primes).

Chaque Feuille de Route comporte une **icône** de joueur : , ,  ou . Votre icône à gauche de chaque zone du Tableau des Primes vous permet d'identifier votre piste.

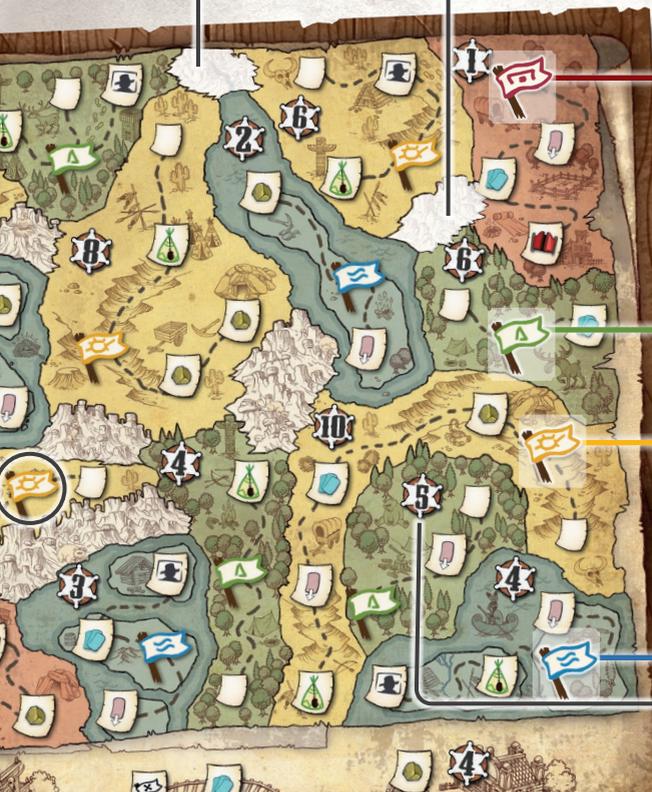
En utilisant l'**action de droite d'une carte Coche** , vous pourrez cocher une  du chemin de fer pour bénéficier de son effet. Cochez toujours de gauche à droite, choisissez judicieusement un embranchement à chaque aiguillage car l'autre ne sera plus accessible. En arrivant au bout, remportez les points de la .

Votre Feuille de Route est composée d'une multitude de régions différenciées par leur drapeau et leur couleur.



## LE CHEMIN DE ROUTE

Les zones de **montagne** (en blanc), sont toujours **infranchissables**. Deux régions séparées par une montagne ne sont donc **pas adjacentes**.



Le Chemin de fer offre des actions qui accélèrent votre exploration pour vous sortir de situations délicates.



Les villages vous donnent un départ différent à chacune de vos parties. Choisissez quel drapeau rouge cocher pour commencer votre partie.



Les forêts offrent un bon compromis entre la valeur de leur  et les actions disponibles dans leurs .



Les déserts sont des régions souvent plus grandes, avec des  de forte valeur.



Les  des lacs apportent beaucoup d'actions, mais il y a peu de points à gagner en complétant ces régions.



Chaque fois que vous complétez toutes les cases d'une région ( + ), vous gagnez les points de sa .

Marquez-les sur votre piste  du Tableau des Primes.



## LES ICÔNES DE LA FEUILLE DE ROUTE

### ÉTAPE

Chaque fois que vous retrouvez cette icône  dans les règles, elle fait référence à n'importe quelle étape de votre Feuille de Route :

- Les  vides de votre Feuille de Route ne vous apportent aucun bénéfice direct mais sont nécessaires pour compléter certaines régions.

- En cochant une  avec une icône  ou , vous pouvez choisir l'une des deux actions liées à ces icônes, comme décrit page 7.

- Enfin, en cochant une  contenant n'importe quelle icône décrite ci-après, bénéficiez de son effet.

### POSER

Posez **gratuitement** 1 carte de votre main qui ne se trouve pas déjà dans votre zone de jeu. N'oubliez pas d'effectuer l'une des 2 actions de la carte posée (p. 7).

### SALOON

Sur le Tableau des Primes, cochez une case de votre piste Saloon .

*En cochant la dernière case, marquez éventuellement des points*

*de  (p. 11).*

### WANTED

Sur le Tableau des Primes, cochez une case de votre piste Wanted  et appliquez l'effet de l'icône au-dessus, le cas échéant.

*En cochant la dernière case, marquez éventuellement des points de  (p. 11).*



### TIPI

Sur le Tableau des Primes, cochez une case de votre piste Tipi  et appliquez l'effet de l'icône au-dessus, le cas échéant.

La première case cochée est toujours celle du centre. Par la suite, choisissez n'importe quelle case adjacente à une case que vous avez déjà cochée.

*En cochant les cases aux extrémités, marquez éventuellement des points de  (p. 11).*

N'oubliez pas de bénéficier des effets des icônes se trouvant au-dessus des pistes  et .

## ET DU TABLEAU DES PRIMES

### DÉCOUVERTE



Découvrez une région en cochant son  (, ,  ou ) comme décrit page 5.

N'oubliez pas que la manière la plus répandue de découvrir une région est de défausser les 3 cartes d'une famille en fin de tour (p. 5).

### MÉDAILLE



Sur la gauche de chaque section du Tableau des Primes, votre piste est indiquée par votre icône de joueur



Chaque fois que vous cochez une , marquez les points correspondants sur votre piste  du Tableau des Primes. Lorsqu'un joueur marque des points dans sa 7ème , il déclenche la fin de partie (p. 13). Vous pouvez cocher des  de deux manières :

#### 1/ Sur votre Feuille de Route :

en cochant la dernière  d'une région, ou celle la plus à droite de votre chemin de fer, vous gagnez ses points de .

Cochez cette  puis marquez ses points sur votre piste  du Tableau des Primes (p. 12).

#### 2/ Sur le Tableau des Primes :

En cochant l'une des deux cases aux extrémités de votre piste , la dernière de votre piste  ou , ou d'un  (,  ou ), et s'il reste au moins une  non cochée, gagnez les points de la  de plus forte valeur non cochée, puis cochez-la.

Une  cochée n'est plus accessible pour personne, sauf si un autre joueur peut la cocher dans le même tour.

Si plusieurs joueurs peuvent cocher la même  lors du même tour, ils gagnent tous les points. Si toutes les  d'une piste ont été cochées, il n'y a plus de points à gagner.



## LE TABLEAU DES PRIMES

Le Tableau des Primes est divisé en **zones avec une piste par joueur**. Lorsque vous cochez une case de l'une de vos pistes, respectez ces points :

- utilisez votre icône de joueur (🐉, 🌀, 🐎, 🍷) pour repérer votre piste.
- cochez de gauche à droite (*sauf sur votre piste 🏠, p. 10*).
- appliquez l'effet de l'icône au-dessus de la case cochée, le cas échéant.
- n'oubliez pas de gagner les éventuels points de 🏠 en bout de piste.

Chaque fois que vous cochez un nouveau drapeau 🚩 de votre Feuille de Route, cochez également une case de votre piste dans la zone du 🚩 coché (🚩, 🚩, 🚩 ou 🚩).

Si vous êtes le **premier à cocher la dernière case** d'une zone de 🚩 (🚩, 🚩 ou 🚩), cochez également la 🏠 et gagnez ses points. Si plusieurs joueurs peuvent cocher une même 🏠 lors d'un même tour, ils gagnent tous les points (p. 11).

Chaque fois que vous gagnez les points d'une 🏠, marquez-les sur votre piste 🏠.

Chaque fois que vous cochez un 🏠 de votre Feuille de Route, cochez une case de votre piste Tipi 🏠, en partant de celle du centre (p. 10).

*Note : n'oubliez pas les bonus en cochant les cases de votre piste 🏠.*

Chaque fois que vous cochez un 📖 ou un 🏠 de votre Feuille de Route, cochez une case de la piste correspondante.

*Note : n'oubliez pas le bonus 📖 en cochant la 2ème case de votre piste 🏠.*

Si vous cochez l'une des 2 cases en bout de piste 🏠, ou la dernière de la piste 📖 ou 🏠, marquez les points de la 🏠 de plus forte valeur disponible, puis cochez-la (p. 11).



## . FIN DE PARTIE .

Lors de la phase III. C/ (p. 5), si un joueur a marqué des points dans sa 7ème , la partie prend fin. Au lieu de passer le jeton Causeur, on compte les points.

Commencez par additionner les points indiqués en haut de la dernière case cochée de chacune de vos pistes .

 marque 11 points  
(4+3+1+3),  
et  en marque 15  
(0+10+4+1).



Continuez avec la **somme de vos** , ici.

 marque 39  
(7+6+4+8+9+2+3),  
et  34 points  
(3+1+4+6+5+15).



Enfin, faites la **somme des 2 résultats** obtenus précédemment et notez ici les scores finaux.

Pour continuer notre exemple,  marque 50 (11+39),  
et  49 points (15+34).

 Le joueur avec le plus grand total de points gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus grand nombre de  sur sa piste  l'emporte. Si l'égalité persiste, celui avec le plus de pépites d'or l'emporte, et si elle persiste encore, il est temps de faire une autre partie pour vous départager !

## EXEMPLE DE TOUR

I. **Appel** : Joe est le Causeur et demande à Tom de lui donner le 2 Orange (la mule du trappeur).

Tom ne l'a pas en main, mais il a le 2 Vert (la diligence du banquier), et le 1 Orange (le piège à ours du trappeur). Il choisit de donner la diligence. Joe ayant déjà la diligence devant lui, il défasse celle que lui donne Tom et prend 1 pépite d'or en compensation.

II. **Actions** : tout le monde, y compris Joe, choisit 1 action parmi les 2 de la carte donnée. Le duo d'actions de la diligence  donne le choix entre les 2 actions rappelées au bas de la carte  : prendre 1 pépite ou payer le coût d'une carte en pépites pour la jouer.

- Joe décide de prendre 1 pépite.

- Tom  paie 1 pépite pour jouer son 1 Orange. L'icône  lui indique qu'il peut cocher 1  , dans ses régions ou sur son chemin de fer.

Il choisit de cocher un  . Sur le Tableau des Primes, Il coche la dernière case à droite de sa piste Tipi  et remporte les 9 points de la  . Il la coche et marque ses points sur sa piste  .

- Audrey décide de payer 2 pépites pour jouer son 2 Bleu (le chariot de la pionnière) afin de cocher 1  . Elle coche la dernière  de la région de lac à l'ouest, un  ; ce faisant, elle coche la  , note les 3 points sur sa piste  du Tableau des Primes, et pose 1 carte de son choix. Elle joue son 3 Bleu, pour cocher à nouveau. Elle coche  sur son chemin de fer et choisit l'une des 2 actions de cette icône ; elle pioche 3 cartes.

III. **Fin de Tour** : A. Audrey  a réussi à poser les 3 cartes bleues (la pionnière, son chariot et sa fourche). Elle les défasse et parmi les régions accessibles  , elle coche le  du désert central (la forêt  au nord est inaccessible, étant par-delà une montagne), et la prochaine case de sa piste  du Tableau des Primes.

B. Tom n'a plus qu'une carte en main, il en pioche 2 pour compléter sa main à 3.

C. Personne n'ayant marqué de points dans sa 7eme  , la partie continue, Joe passe donc le jeton Causeur à Audrey qui est assise à sa gauche.

## FOIRE AUX QUESTIONS

**Y A-T-IL UN RAPPORT ENTRE LES COULEURS DES CARTES ET CELLES DES RÉGIONS ?**

Aucun. Lorsque vous découvrez une nouvelle région, vous n'avez donc pas besoin de faire correspondre la couleur des 3 cartes défaussées à celle de la nouvelle région.

**JE VIENS DE DÉFAUSSER LA CARTE REÇUE CAR ELLE EST DÉJÀ DANS MA ZONE DE JEU. DEVONS-NOUS QUAND MÊME CHOISIR L'UNE DE SES ACTIONS ?**

Oui, tous les joueurs choisissent 1 action. Mais avant cela, en tant que Causeur, vous obtenez une pépite en compensation.

**JE VOUDRAIS JOUER UNE CARTE DÉJÀ PRÉSENTE DANS MA ZONE DE JEU. PUIS-JE LE FAIRE POUR BÉNÉFICIER DE L'UNE DE SES ACTIONS ET LA DÉFAUSSER ?**

Bien tenté, mais non, vous ne pouvez pas.

**PUIS-JE DÉCOUVRIR UNE NOUVELLE RÉGION EN DÉFAUSSANT MES TROIS CARTES D'UNE FAMILLE AVANT DE FAIRE MA PROCHAINE ACTION, PAR EXEMPLE POUR COCHER UNE ÉTAPE DE CETTE NOUVELLE RÉGION ?**

Non, vous ne devez défausser les 3 cartes qui vous permettent de découvrir une nouvelle région qu'à la fin de votre tour, lors de la phase III.



## CRÉDITS

Auteur

Joachim Thôme

Illustrateur

Emir Durmisevic

Directeur artistique

Pierre Steenebruggen

Développement & Règles

Pierre Steenebruggen, Joachim Thôme

Conception graphique

Maxime Sarthou, Stéphane Vachon,  
Pierre Steenebruggen

Tests & relectures

Marie, Jérôme, Camille, Gilles, Yann, Vanessa, Charlot, Pieter, Luc, Benoît, Xavier, Aline, Achille, Tom, Emilie, Rémi, Caro, Benito, Flo, Adri, Vic, Romain, Mika, Quentin, Sylvie, Audrey et tous les autres !

**sylex**

© Copyright 2022 Sylex Edition  
Tous droits réservés - sylex-edition.fr

## LES ICÔNES DES CARTES



Piochez 3 cartes.

OU

Défaussez 2 cartes de **même couleur** pour poser une carte (*au choix*).



Prenez 1 pépite.

OU

Posez une carte de votre main en payant sa valeur en pépites.



Cochez 1  de vos régions.

OU

Cochez 1  de votre chemin de fer.

## RAPPELS

• Complétez votre main à 3 cartes à la fin de chaque tour.

• Quand vous recevez une carte déjà présente dans votre zone de jeu, défaussez-la et gagnez une pépite en compensation. **Tout le monde** choisit ensuite 1 des 2 actions de la carte.

• Réalisez les actions de **toutes** les cartes que vous posez dans votre zone de jeu.

## LES AUTRES ICÔNES



Posez 1 carte de votre main.



Cochez 1 case de votre piste .



Cochez le  de n'importe quelle région adjacente à une région découverte.

Cochez également sur votre piste la prochaine case de la zone .



Cochez 1 case de votre piste . La première au centre, les autres adjacentes.



Cochez 1 case de votre piste .



Chaque fois que vous cochez une , marquez ses points sur votre piste  du Tableau des Primes.