Circles

Far West

Une ruée vers l'or, dans l'Ouest américain
Pour 2 à 5 joueurs à partir de 7 ans

Contenu

1 anneau Circles
1 plateau (face Far West)
5 pions
75 jetons en bois (2x Pierres noires, 37x Argent, 24x Or, 12x Rubis rouges)
1 dé Voleur
1 sac
20 tickets de train
10 pelles
5 wagonnets
1 étoile de shérif

But du jeu

Vous devez récupérer 2 Rubis pour pouvoir acheter un ranch. Le premier qui y parvient devient une légende du Far West et remporte la partie !

Mise en place

Installez le plateau, face Far West visible, à l'intérieur de l'anneau Circles. Assurez-vous que l'anneau soit le plus à plat possible. Placez la bille sur l'anneau, au niveau du ranch.

1. Distribuez un pion, 2 tickets de train, 2 jetons Argent et un wagonnet à chaque joueur. Pour augmenter le niveau de difficulté, vous pouvez réduire le capital de départ et, par exemple, ne pas distribuer de wagonnet.
2. Placez 6 jetons Argent, 5 Or et 1 Rubis sur les 7 cases à partir de l'entrée de la mine, dans l'ordre suivant : 1 Argent / 2 Argent / 1 Or / 1 Or + 1 Argent / 1 Or + 2 Argent / 2 Or / 1 Rubis.
3. Mettez 16 Argent, 8 Or, 1 Rubis et les 2 pierres dans le sac.
4. Formez une réserve avec l'Or, l'Argent et les Rubis restants : ils serviront de moyen de paiement.
5. Gardez les tickets de train, les pelles et éventuellement les wagonnets à proximité du magasin.
6. Placez le dé à côté de la case Voleur.

Le plus jeune joueur commence et reçoit l'étoile de shérif.

Déroulement du jeu

Vous jouez à tour de rôle dans le sens horaire.
À votre tour, lancez la bille d'une pichenette dans le sens horaire, à partir de l'endroit où elle s'est arrêtée. Elle doit franchir au moins 2 cases et rester dans l'anneau, sinon votre coup **n'est pas valable** et c'est au tour de votre voisin de gauche de jouer. Si la bille sort de l'anneau, replacez-la à l'endroit d'où elle a été lancée.

Si le coup **est valable**, appliquez l'effet de la case en face de laquelle s'est arrêtée la bille :

- **Or :**
  Vous gagnez 1 Or.

- **Magasin :**
  Vous pouvez acheter :
  - une pelle (coût : **1 Argent**) ;
  - un ticket de train (coût : **1 Or**) ;
  - un wagonnet (coût : **1 Or**).

  Vous pouvez posséder plusieurs exemplaires de chaque.

- **Coupelles de dons :**
  Placez la somme correspondante sur la case la moins chère encore libre de la coupelle (1 Argent / 2 Argent / 1 Or). Si vous n'avez pas assez d'argent ou si toutes les cases de la coupelle sont déjà occupées, vous récupérez la totalité de ce qui s'y trouve !

- **Sac d'argent :**
  Un sac d'argent est tombé ! Tout le monde se dépêche et récupère 1 pièce d'argent.

- **Mine :**
  Si vous disposez d'un wagonnet, vous gagnez la somme sur la case occupée la plus proche de l'entrée de la mine. Si la mine est vide, vous repartez malheureusement bredouille.

- **Fouille :**
  Si vous possédez une pelle, vous pouvez piocher un jeton au hasard dans le sac et le conserver. Si vous piochez une pierre, remettez-la dans le sac et rendez votre pelle au magasin. Vous pouvez aussi décider de ne rien piocher dans le sac et de repartir les mains vides.

• **Banque :**

Vous pouvez soit déposer de l'argent, soit retirer de l'argent :

- Dépôt : vous pouvez déposer n'importe quelle somme d'argent à la banque en la plaçant sur la case correspondant à la couleur de votre pion, y compris si vous avez déjà effectué un dépôt.
- Retrait : vous avez la possibilité de récupérer n'importe quelle somme d'argent et de recevoir le même montant que celui-ci depuis la réserve, à titre d'intérêts.

• **Saloon :**

Si la bille s'arrête sur le saloon, vous pouvez décider de parier de l'argent. Si vous refusez, il ne se passe rien. Si vous choisissez de parier, chaque adversaire doit miser son jeton de plus forte valeur (au maximum, 1 Rubis) ou se retirer en payant 1 Or à la réserve. En commençant par votre voisin de gauche, le pari se déroule de la façon suivante :

- À tour de rôle, chaque joueur qui n'a pas passé place la bille sur l'anneau, en face du saloon, et essaye de faire un tour complet d'une pichenette.
- Il marque alors l'endroit où est arrivée la bille avec son pion.

Une fois que chacun a lancé la bille, celui qui s'est le plus rapproché du saloon (en mesurant dans le sens horaire !) remporte la mise du joueur le plus éloigné du saloon. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ceux-ci relancent la bille jusqu'à ce qu'ils aient pu être départagés.

Exemple : *Le joueur orange souhaite parier de l'argent au saloon. Le joueur blanc joue prudemment et se retire en payant 1 or à la réserve. Les joueurs vert et jaune ont réussi un bon coup, tandis que le bleu est allé trop loin. Le joueur orange sort victorieux et reçoit 1 argent de la part de bleu, car il est le plus éloigné du saloon (mesuré dans le sens des aiguilles d'une montre).*

• **Voleur :**

Lancez le dé Voleur. Le dé indiquera ce que vous pouvez voler à un autre joueur :

Volez 1 Argent ;

Volez 1 Or ;

Volez 1 pelle ;

Volez 1 ticket de train ;

Dévalisez tout l'argent de la banque ;

Même si vous êtes un voleur, les dons sont sacrés ! Placez de l'argent sur la coupelle ou récupérez la somme totale qui s'y trouve selon les règles habituelles.

Si vous ne pouvez voler personne car aucun joueur ne possède le bien indiqué par le dé, volez-le au magasin, ou, à défaut, à la réserve.

• **Ranch :**
Si vous possédez 2 Rubis, vous achetez votre ranch et remportez immédiatement la partie !

Après avoir résolu l'effet de la case, c'est au tour du joueur suivant.

Avant d'appliquer les effets de la case, vous pouvez dépenser autant de tickets de train que vous voulez pour avancer la bille d'une case par ticket dans le sens horaire. Remettez les tickets utilisés dans le magasin. Pensez à utiliser vos 2 tickets de train gratuits du départ au bon moment ; Ils ne rapporteront rien à la fin de la partie.

À tout moment, vous pouvez échanger 3 Argent contre 1 Or ; 3 Or valent 1 Rubis (et inversement).

Votre objectif est de maximiser vos pièces de monnaie. Ainsi, lorsque c'est possible, privilégiez l'échange de votre argent contre des pièces de plus grande valeur. Par exemple, vous pouvez échanger 3 pièces d'argent contre 1 pièce d'or.
Si vous devez dépenser une pièce de moindre valeur que vous ne possédez pas, effectuez un échange avec la réserve.

Note importante : Chaque joueur ne peut détenir que **2 rubis au maximum**. Si un joueur gagne de l'argent supplémentaire, il doit le remettre dans la réserve.

En cas de doute sur la case devant laquelle s'est arrêtée la bille, votez. Si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur avec l'étoile de shérif qui a le dernier mot. Une fois ce pouvoir utilisé, son voisin de gauche récupère l'étoile de shérif.

Fin de la partie

Le joueur qui achète le ranch pour 2 Rubis remporte immédiatement la partie !

Nous remercions tout particulièrement la maison d'édition Hans im Glück pour son aimable autorisation d'utiliser ses figurines Carcassonne (Meeples) pour ce jeu.

© 2023 HUCH!
Auteur : Thomas Sing
Illustration : Kinetic, Glen Viljoen
Rédaction : Jens Bischoff
Mise en page : Michael Mutschler
Traduction: Eric Bouret, Atalia Jeux
Visuel non-contractuel
Fabriqué en Chine.

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY
www.hutter-trade.com

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Danger de suffocation.