

14/03/2011

DE 2 À 4 JOUEURS

De 7 à 99 ans

# FARWEST<sup>®</sup> 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.

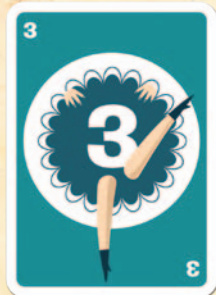
Celui dont l'anniversaire est le plus proche dans le futur commence et prend le pion boule porte-bonheur.

### 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)

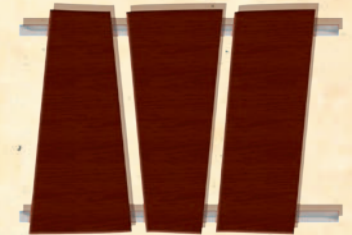


Lorsque les joueurs n'ont plus de cartes en main, on redistribue 6 cartes à chacun avec les cartes du talon formé précédemment. Celui qui avait le pion boule porte-bonheur le passe à son joueur de gauche, qui commencera. Une fois le talon épuisé, la pile des cartes jouées est retournée, mélangée et redistribuée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