

PIONEER DAYS

Matthew Dunstan & Chris Marling

Art by Sergi Marcet

RULEBOOK

INTRODUCTION

Dans Pioneer Days, vous allez conduire un chariot pendant 4 semaines vers le grand Ouest. Vous allez récupérer du bétail, des citoyens et de l'équipement, tamiser pour trouver de l'or, et gagner les faveurs des villes que vous traverserez lors de votre parcours. Pourrez-vous faire face aux catastrophes que vous rencontrerez en chemin ?

COMPONENTS & SETUP

- A** 1 marqueur 1er joueur — le donnez aléatoirement à un joueur. Ce marqueur va changer de mains pendant la partie.
- B** 2 sacs — 1 pour l'or (jaune), et 1 pour les dés (noir).
- C** 36 jetons Or (18 avec 1 pépite, 12 avec 2 pépites, et 6 avec 3 pépites) — les mettre dans le sac à or.
- D** 25 dés—(5 de chaque en jaune, vert, bleu, rouge et noir). Mettre un jeu de dés (1 de chaque couleur) plus 1 jeu par joueur dans la partie dans le sac à dés et remettre le reste dans la boîte. Donner ce sac au 1er joueur.
- E** 2 plateaux de jeu — 1 plateau principal et 1 plateau de score. Les mettre côte à côte.
- F** 4 marqueurs de score (1 par joueur) — les placer à côté du début de la piste de score.
- G** 4 marqueurs Catastrophe (disques en jaune, vert, bleu et rouge) — les mettre au début des pistes Catastrophe correspondantes sur le plateau principal.
- H** 20 plateaux Wagon (recto verso) — les garder à portée de main.
- I** 60 cartes Citadins (5 jeux de 12) — choisir 2 jeux, les mélanger ensemble, et remettre le reste dans la boîte. Distribuer ensuite 6 cartes citadins, 1 dans chaque emplacement Citadin à côté du plateau.
Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser les jeux A et B.
- J** 22 cartes Ville — les mélanger et en faire une pile de 9 sur l'emplacement prévu du plateau. Remettre le reste dans la boîte. Placer 2 cartes Ville face visible sur les emplacements prévus. Ceci représente les besoins de la 1ère ville dans laquelle vous vous arrêtez.
- K** 8 plateaux Joueurs — en donner 2 à chaque joueur qui en choisit 1 des 2 et remet l'autre dans la boîte. Vous pouvez utiliser le côté unique ou le côté "Pionnier standard" du plateau. Prendre les ressources de départ listées sur le côté du plateau choisi. NOTE : pour votre 1ère partie, nous recommandons d'utiliser le côté "Pionnier" du plateau.
- L** Des jetons représentant du bétail, des médicaments, du bois, des dégâts, de l'argent, et des faveurs — Les mettre à portée de main.
- M** 27 tuiles Equipement — les mélanger face cachée et les empiler sur l'emplacement "General Store" du plateau. En retourner une face visible, plus 1 par joueur dans la partie, pour former une réserve disponible dans l'emplacement sous le "General Store".

Les jetons Equipement, Bois, Médicament et Or doivent être mis sur les emplacements de votre chariot. 2 Bois ou 2 médicaments peuvent tenir dans 1 emplacement du chariot. Les jetons Or sont stockés face cachée, mais vous pouvez les consulter à tout moment. Les jetons bétail, citoyens, faveurs et argent ne prennent pas place dans la chariot.

Dans ce jeu, les ressources ne sont pas limitées. Dans les rares cas où vous viendriez à en manquer, utilisez autre chose pour les remplacer.

A



B



C



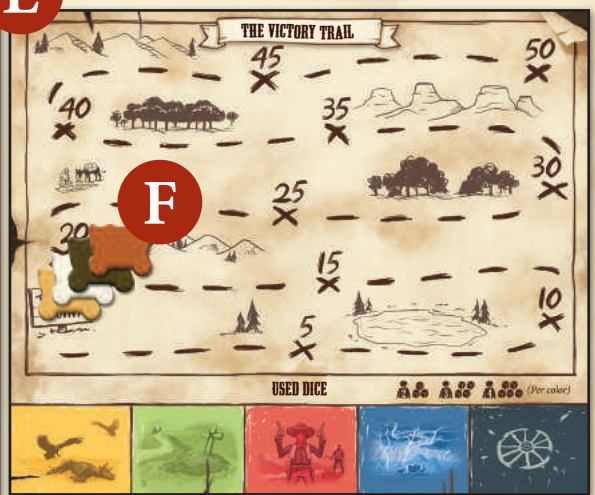
D



H



E



J

G

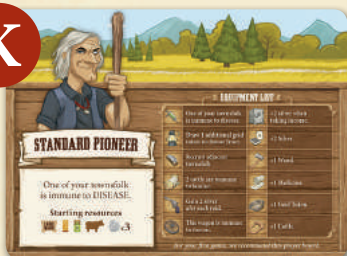
F

M

I



K



L



AIM OF THE GAME

Le vainqueur est le joueur qui finit avec le plus de points de victoire (PV). Les pépites d'or, le bétail et les faveurs vont vous rapporter des PV soit pendant, soit à la fin de la partie, pendant que tous les citoyens que vous avez vont vous permettre de scorer des PV bonus pour tous les objets que vous avez acquis. Accumulez les bons objets pour faire des points avec vos citoyens, tout en atténuant les désastres qui menacent de saboter vos plans.

HOW TO PLAY

Une partie de Pioneer Days dure 4 tours appelés SEMAINES, chacune constituée de 5 JOURS. Chaque joueur aura 1 action par jour pour prendre un dé et l'utiliser. A la fin de la semaine, les joueurs vont arriver dans une nouvelle ville, marquer des points, et gagner des faveurs en satisfaisant les besoins de la ville.

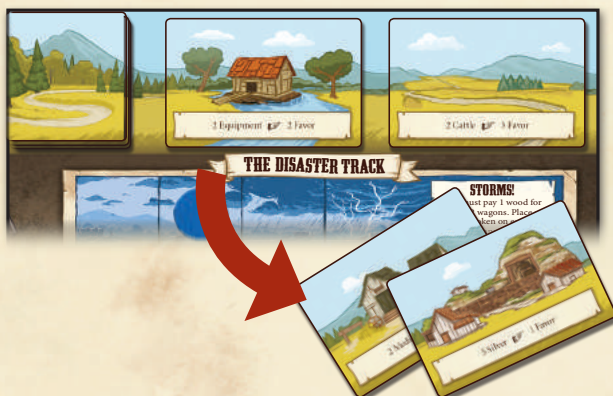
NOTE : Les catastrophes (décrites ci-dessous) vont être partie intégrante de vos choix tactics. Faites en sorte que tous les joueurs comprennent comment elles fonctionnent avant de commencer à jouer.

START OF A WEEK

1. Mettre un jeu de dés (1 dé de chaque couleur), plus 1 jeu par joueur, dans le sac.

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

2. Retirer toutes les cartes Ville restantes de la semaine précédente et placer 2 nouvelles cartes depuis la pile sur les emplacements prévus. A la dernière semaine du jeu, révéler aussi la dernière carte de la pile pour que les 3 dernières cartes Ville soient disponibles pour le dernier tour.



3. Remettre dans la boîte tous les équipements restants de la semaine précédente et révéler 1 nouvelle tuile Equipement, plus 1 par joueur dans la partie.



4. Défausser toutes les cartes Citadin restantes de la semaine précédente et en distribuer 6 nouvelles aux emplacements prévus.



A DAY IN THE LIFE OF A PIONEER

1. Le 1er joueur pioche dans le sac 1 dé, plus 1 dé par joueur dans la partie, et les lance. Ceci constitue la réserve de dés.



2. En commençant par le 1er joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur fait une action. A son tour...

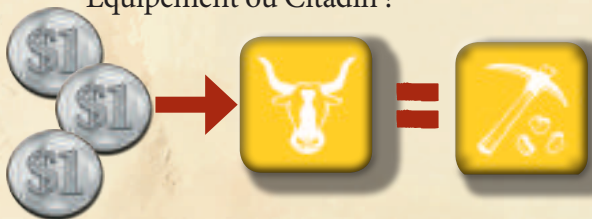
- a. Prendre un dé de la réserve et noter la face de ce dé.



- b. Vérifier si l'on possède un Equipement ou un Citadin qui se déclenche avec cette face de dé (et gagner le bonus).



- c. Vous pouvez ensuite payer 3 Argent pour choisir la face de ce dé. Note : cette nouvelle face ne déclenche aucun Equipement ou Citadin !



- d. Utiliser le dé d'1 des 3 façons suivantes, en fonction de sa face. (Elles sont décrites plus bas en détail)

Revenu : Prendre de l'Argent;

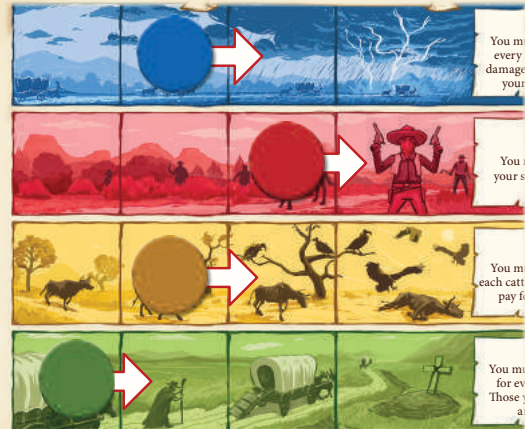
Action : Faire une Action; ou

Recrutement : Prendre un Citadin.

- e. Défausser le dé sur la couleur appropriée du plateau.



3. Une fois que tous les joueurs ont pris un dé, il en restera un. Avancer le marqueur de Catastrophe correspondant à la couleur du dé restant. S'il reste un dé noir, avancer TOUS les marqueurs de Catastrophe d'une case chacun.



Quand un marqueur atteint la fin de sa piste, la Catastrophe liée se produit immédiatement. Quand plusieurs Catastrophes se déclenchent en même temps, les résoudre dans l'ordre, de haut en bas (voir Catastrophes plus bas).

4. Pour commencer le jour suivant, passer le marqueur 1er joueur dans le sens horaire et répéter les étapes 1-4. Après 5 jours, le sac de dés sera vide, et la semaine sera terminée. Voir FIN DE SEMAINE -VISITER UNE VILLE en page 8.

INCOME

Vérifier sur le plateau de jeu la quantité d'Argent à recevoir en fonction de la face du dé.



DICE ACTIONS

En fonction de la face du dé choisi, faire une des Actions suivantes :



Fou : Vous pouvez faire n'importe quelle autre action : Miner, Equiper, Bétail, Bois ou Médicament.



Miner : Piocher 1 jeton Or dans le sac et le placer face cachée sur un emplacement d'un de ses chariots. Vous pouvez le consulter n'importe quand.



Equiper : Prendre 1 tuile Equipement disponible et la placer sur un emplacement d'un de ses Chariots. (Pour plus de détails, voir "Equipement" ci-contre)



Bétail : Prendre 1 Bétail depuis le stock et l'ajouter à son troupeau, à côté de ses Chariots.



Bois : Prendre 1 Bois depuis le stock et le placer sur un emplacement d'un de ses chariots. Chaque emplacement peut contenir 2 Bois.



Médicament : Prendre 1 Médicament et le placer sur un emplacement d'un de ses chariots. Chaque emplacement peut contenir 2 Médicaments.

Attention : Vous pouvez prendre des Equipements, de l'Or, du Bois ou des Médicaments même si vous n'avez plus de place dans vos chariots, vous devez défausser tout ce que vous ne pouvez pas stocker à la fin de votre tour (vous pouvez intervertir des objets dans vos chariots n'importe quand).

Certaines cartes Citadins peuvent contredire les règles ci-dessus. Dans ce cas, les cartes prennent le dessus sur les règles.

EQUIPMENT

Les Equipements doivent être stockés sur un emplacement d'un chariot. Chaque tuile offre un bonus, souvent en relation avec le choix des dés.



Par exemple, cet Equipement signifie que vous pouvez piocher un jeton Or quand vous choisissez un dé avec le symbole Bois.

	Vaccin. 1 Citadin est immunisé contre les maladies.
	Lampe. Quand vous minez, piochez un jeton Or de plus pour chaque lampe. Gardez-en 1 et défaussez le reste
	Harmonica. Vous pouvez prendre un Citadin adjacent quand vous recrutez.
	Ration. 2 Bétails sont immunisés contre la famine.
	Revolver. Gagnez 3 Argents après chaque raid.
	Coffre-fort. +2 Argents quand vous prenez des revenus.
	Roue. Ce chariot ne craint pas les orages.
	Cartes. Prenez 2 Argents quand ceci déclenché.
	Hachette. Prenez 1 Bois quand ceci déclenché.
	Bandage. Prenez 1 Médicaments quand ceci est déclenché.
	Tamis. Prenez 1 jeton Or quand ceci est déclenché.
	Attelage. Prenez 1 Bétail quand ceci est déclenché.

RECRUIT A TOWNSFOLK

Prendre la carte Citadin de l'emplacement qui correspond au dé choisi. Les Citadins ne prennent pas de place dans les chariots.



Les Citadins ont soit un effet immédiat (🔪), un effet déclenché (⚙️), ou un effet permanent (∞). Résoudre les effets immédiats quand vous prenez le Citadin. Résoudre les effets déclenchés ou permanents suivant le texte de la carte Citadin.

A la fin de la partie, les Citadins survivants vont marquer des points en fonction de leur conditions de fin de partie.

Lorsque les maladies frappent, vous devrez dépenser des Médicaments pour vos Citadins ou les défausser (voir Catastrophes plus bas).

BUYING WAGONS

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



DISASTERS

Quand un marqueur de Catastrophe atteint la fin d'une piste, cette Catastrophe va toucher tous les joueurs immédiatement. A la fin de la partie, tous les marqueurs vont avancer d'1 case, ce qui peut déclencher de nouvelles Catastrophes.

ORAGES : Payer 1 Bois pour chaque chariot ou placer un jeton "Dommage" qui couvre 2 emplacements du chariot. Aucun objet ne peut être stocker sur un jeton Dommage, et tous les objets qui ne peuvent être stockés suite à un Dommage retournent dans le stock. Cependant, vous pouvez réorganiser vos chariots avant de défausser. Chaque jeton Dommage sur vos chariots à la fin de la partie fait perdre 2 PV.



RAID : Remettre la moitié de ses jetons Argent, arrondi au supérieur, dans le stock. Vous ne pouvez rien acheter avant de résoudre le raid.



FAMINE : Pour chacun de vos Bétaills, vous devez payer 1 Argent. Chaque Bétail pour lequel vous ne pouvez pas payer retourne au stock.



MALADIE : Pour chaque Citadin que vous avez, payez 1 Médicament ou défaussez ce Citadin.



Après avoir résolu une Catastrophe, placer le marqueur Catastrophe sur la première place de sa piste.

END OF A WEEK - VISITING A TOWN

A la fin d'un JOUR quand le sac de dé est vide, la semaine se termine, et vous arrivez dans une ville, où vous faites les 3 choses suivantes, dans l'ordre :

1. Résoudre tous les effets des cartes qui s'activent en fin de semaine.



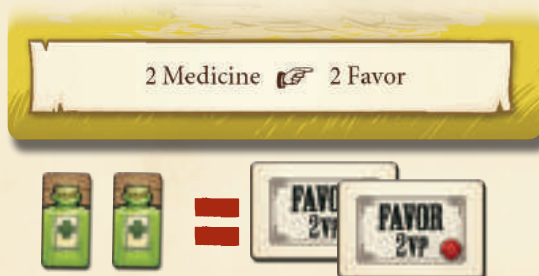
2. Gagner 1 PV pour chaque Bétail possédé.



3. Satisfaire les besoins des cartes ville faces visibles dans l'ordre pour gagner des faveurs.

Chaque joueur peut satisfaire les besoins de chaque carte une fois, en défaussant TOUS les objets requis. La ville récompense chaque joueur qui satisfait les besoins d'une carte avec le nombre de faveurs indiqué sur la carte.

NB : les faveurs ne sont pas stockées sur les chariots.



FINAL DISASTERS

Après la 4ème et dernière semaine, avant de visiter la ville, avancer chaque marqueur Catastrophe une dernière fois. Résoudre chaque Catastrophe déclenchée, de haut en bas. Après avoir résolu la dernière Catastrophe, visiter la ville une dernière fois (voir FIN DE SEMAINE - VISITER UNE VILLE, ci-dessus).

END OF THE GAME

La partie se termine après que la dernière ville ait été visitée. Noter que la dernière ville a 3 cartes location avec des besoins à satisfaire.

CALCULATE YOUR SCORE AS FOLLOWS

- Gagner 1 PV par pépite visible sur ses jetons Or (chaque jeton a 1, 2, ou 3 pépites).
- Gagner 2 PV par Faveur. Si vous avez le plus de jetons Faveur, gagnez 5 PV (En cas d'égalité, tout le monde gagne 5 PV).
- Gagner des PV en fonction de vos Citadins. Regarder le bas de chaque carte Citadin pour voir combien de PV vous gagnez.
- Perdre 2 PV pour chaque jeton Dommage sur vos chariots.

NOTE : Si votre score dépasse 50, retournez votre jeton de score sur la face "+50" et continuez d'avancer sur la piste de score.

Le gagnant est le joueur avec le plus de PV. En cas d'égalité, celui qui a le plus d'Argent gagne. S'il y a toujours égalité, alors partager la victoire.

CREDITS

Game Design:

Matthew Dunstan & Chris Marling

Game Development:

Seth Jaffee

Illustration:

Sergi Marcet

Graphic Design:

Guille Longhini & Sergi Marcet

Traduction Française:

bol2ry