

OREGON

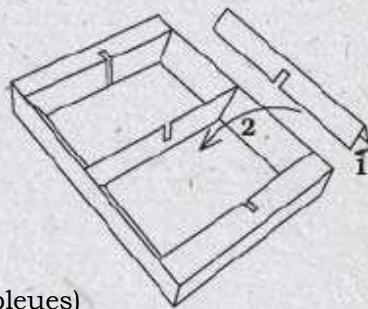
UN JEU DE ÅSE & HENRIK BERG


1846. Pistoleros, hommes de loi, pionniers ainsi que de nombreuses familles quittent leurs demeures de l'Est et du Midwest pour tenter leur chance à l'Ouest. Ils ont entassé tout ce qu'ils pouvaient dans leurs chariots bâchés et se dirigent vers l'ouest à travers les steppes, les déserts et les montagnes. Nombre d'entre eux choisissent de s'installer en Oregon où la terre est riche et le gibier abondant.


Les joueurs ont déjà atteint l'Oregon et lorgnent sur les riches terres agricoles ainsi que sur les réserves d'or et de charbon des montagnes. Ils construisent des ports sur les lacs et les rivières, des églises, des entrepôts, des bureaux de poste et des gares sur les plaines. Ils doivent bien évidemment cultiver pour obtenir la nourriture nécessaire à leur développement. Pour gagner, un joueur doit bien planifier ses choix entre cultiver et bâtir même ici, dans les terres sauvages de l'Oregon.

Oregon, ou comment l'Ouest fut conquis...


CONTENU




 1 plateau de jeu

 60 fermes de 4 couleurs
(15 x rouges, vertes, jaunes et bleues)




 50 cartes paysages
(10 x pionnier, chariot, feux de camp, bison et aigle)




 21 cartes bâtiments
(3 x Bureau de poste, Port, Eglise, Mine de charbon, Mine d'or, Entrepôt et Gare)



 28 tuiles bâtiments
(4 x Bureau de poste, Port, Eglise, Mine de charbon, Mine d'or, Entrepôt et Gare)




 7 tuiles de départ
(1 x Bureau de poste, Port, Eglise, Mine de charbon, Mine d'or, Entrepôt et Gare) avec dos rouge




 4 pions de tour supplémentaire
face active  face inactive 

 4 pions joker
face active  face inactive 










 21 pions « Charbon »
(7 x 1, 2 et 3)



 21 pions « Or »
(7 x 3, 4 et 5)



PREPARATION

-  Placez le plateau de jeu au centre de la table.
-  Triez les tuiles bâtiment par type et placez les 7 piles à côté du plateau de jeu.
-  Mélangez les cartes paysage, distribuez-en **3** à chaque joueur et placez les cartes restantes face cachée à côté du plateau de jeu.
-  Mélangez les cartes bâtiment, distribuez-en **1** à chaque joueur et placez les cartes restantes face cachée à côté du plateau de jeu.
-  Mélangez les pions charbon faces cachées et placez-les à côté du plateau de jeu.
-  Mélangez les pions or faces cachées et placez-les à côté du plateau de jeu.
-  Chaque joueur prend **15** fermiers d'une couleur, en pose 1 sur la case 0 du compteur de points et place les 14 pions restants devant lui.
-  Chaque joueur prend **1** pion de tour supplémentaire et **1** pion joker et les pose devant lui.
-  Mélangez les 7 tuiles de départ et posez-les faces cachées. Chaque joueur pioche 1 tuile et la place face ouverte devant lui. Remettez les tuiles non piochées dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pendant la partie.



PREMIER TOUR DE JEU

Choisissez le premier joueur. Il commence par placer sa tuile bâtiment sur n'importe quelle case du plateau de jeu correspondant à la couleur de sa tuile. Les autres joueurs en font de même dans l'ordre des aiguilles d'une montre, chacun plaçant sa tuile sur une case dont la couleur correspond à celle de sa tuile. Après le premier tour, la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

LE JEU

A chaque tour, le joueur effectue les actions suivantes dans l'ordre indiqué :

1. **Jouer des cartes** : le joueur joue 2 cartes de sa main et place soit un fermier de sa couleur, soit un bâtiment sur un espace vide du plateau de jeu.
2. **Marquer des points** : il y a souvent une occasion de marquer des points.
3. **Utiliser le tour supplémentaire** : si un joueur a son pion de tour supplémentaire sur sa phase active devant lui, il exécute les actions 1 et 2 une nouvelle fois.
4. **Piocher des cartes** : pour terminer, le joueur pioche des cartes pour ramener sa main à 4 cartes.

Détails des différentes actions des joueurs :

1. Jouer des cartes

A son tour de jeu, un joueur **DOIT** jouer 2 cartes. Ensuite, il doit décider de placer un de ses fermiers sur une case vide du plateau de jeu **ou** prendre un bâtiment d'une des 7 piles et le placer sur une case vide de la même couleur de fond du plateau de jeu.

Placer un de ses fermiers – 2 cartes paysage

Quand un joueur joue 2 de ses cartes paysage, il doit placer un de ses fermiers. Les symboles sur la carte paysage correspondent aux symboles situés sur le pourtour du plateau de jeu. Les 2 cartes jouées représentent donc une ligne et une colonne du plateau de jeu. Le joueur choisit la carte représentant la ligne et celle indiquant la colonne. La case se trouvant à l'intersection est la case où le joueur peut placer son fermier. Chaque zone du plateau de jeu comporte 6 cases. Le joueur place le fermier dans la case vide de son choix. Donc, si des cases de la zone sont déjà occupées par des fermiers ou des bâtiments, le joueur ne peut pas poser son fermier sur celles-ci.



Le joueur peut placer son fermier sur n'importe quelle case vide de la zone choisie à l'exception des cases contenant de l'eau. Le joueur place ensuite ses cartes jouées sur la pile de défausse.





Exemple :

Le joueur rouge joue les 2 cartes suivantes :



Le joueur rouge doit placer un de ses fermiers sur l'une des 11 cases entourées de rouge. Il ne peut pas le placer sur une case occupée par un bâtiment, un autre fermier ou sur une case eau.

Placer un bâtiment – 1 carte paysage et 1 carte bâtiment

Quand le joueur joue **1 carte paysage** et **1 carte bâtiment**, il doit placer une tuile de bâtiment sur le plateau de jeu. **La carte paysage** détermine la colonne ou la ligne où doit être placé le bâtiment (les dessins du bord du plateau doivent correspondre à la carte jouée).



Le joueur peut donc placer la tuile de bâtiment sur n'importe quelle case de la ligne ou de la colonne possédant le même dessin que la carte paysage jouée.

La carte bâtiment indique au joueur le type de bâtiment qu'il peut construire. Il prend la tuile correspondante et la place sur une des cases indiquées par la couleur de fond du symbole sur le bord du plateau de jeu, dans la ligne ou la colonne indiquée par la carte paysage.

La carte paysage est placée sur la défausse des cartes paysages et la carte bâtiment sur celles des bâtiments.

Règles importantes :

- Le joueur doit choisir un bâtiment encore disponible.
- Le joueur ne peut placer un port que sur une case adjacente (directement ou en diagonale) à une case eau.
- Le joueur doit toujours placer la tuile bâtiment sur une case vide de la bonne couleur de fond.



Exemple :

Le joueur rouge joue les 2 cartes suivantes :



Le joueur rouge doit placer sa mine d'or sur une des cases montagne située dans la ligne ou la colonne du feu de camp. Les cases disponibles sont entourées de rouge.

Le pion joker : si le pion joker du joueur est actif, ce dernier peut le jouer à la place d'une carte paysage, que ce soit pour placer un fermier ou un bâtiment. Il joue donc 1 carte paysage pour placer un fermier ou 1 carte bâtiment pour placer un bâtiment, utilisant le pion joker pour remplacer la carte paysage de son choix. Une fois utilisé, le pion joker est retourné sur sa face inactive.

2. Marquer des points

Le joueur marque des points différemment selon qu'il pose un fermier ou un bâtiment.

Marquer des points avec un fermier

Si le joueur place un fermier, il gagne des points, des pions charbon ou or pour tous les bâtiments adjacents à son fermier (directement ou en diagonale). De plus, le joueur peut être autorisé à activer son joker ou son pion tour supplémentaire.

Etre adjacent : les cases adjacentes à un fermier sont les huit cases situées autour de ce dernier (horizontalement, verticalement et en diagonale).



Cases adjacentes à la mine d'or

Le joueur gagne les points suivants en plaçant un fermier à côté d'un bâtiment :

- **Bureau de poste** : le joueur gagne **3 points**.
 - **Port** : le joueur gagne **4 points**.
 - **Eglise** : le joueur gagne **1 point** pour chaque fermier (peu importe la couleur) adjacent (directement ou en diagonale) à l'Eglise (8 points au maximum, 1 point au minimum).
 - **Mine de charbon** : le joueur pioche **1 pion charbon**.
 - **Mine d'or** : le joueur pioche **1 pion or**.
 - **Entrepôt** : le joueur gagne **1 point** et peut activer son pion joker.
 - **Gare** : le joueur gagne **1 point** et peut activer son pion tour supplémentaire.
- Le joueur marque immédiatement les points gagnés en déplaçant son pion sur le compteur situé autour du plateau de jeu.
 - Le joueur qui pioche des pions Charbon ou Or les regarde en secret et les place face cachée devant lui. Ces points seront rajoutés en fin de partie.
 - Si le joueur est autorisé à activer son pion Tour supplémentaire ou Joker, il remet immédiatement le pion concerné sur sa face active, s'il était inactif. Si le pion était déjà actif, il reste tel quel.



Exemples :

Le joueur rouge place un fermier à côté d'une Mine d'or, d'un Bureau de poste et d'une Eglise. Il marque 3 points pour le Bureau de poste, et 1 pion d'or pour la Mine d'or.

Comme il y a 3 fermiers (dont celui qui vient d'être placé) adjacent à l'Eglise, il marque également 3 points pour l'Eglise. Son total est donc de 6 points plus un pion Or.



Le joueur rouge place un fermier à côté d'un Port, d'une Gare et d'un Entrepôt. A ce moment, son pion Tour supplémentaire est actif et son pion joker inactif.

Il marque 4 points pour le Port, 1 point pour l'entrepôt et 1 point pour la Gare. Pour l'Entrepôt, il est également autorisé à retourner son pion joker sur sa face active.



Comme son pion Tour supplémentaire était encore actif, la Gare n'a aucun effet.

Son total est donc de 6 points plus la réactivation de son pion Joker.

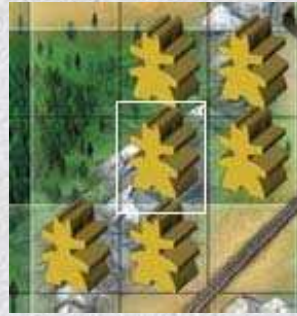
Marquer des points de groupe

Un joueur marque 5 points supplémentaires à chaque fois qu'il crée un groupe de 3 fermiers ou plus. Ils doivent être connectés horizontalement ou verticalement (la diagonale ne compte pas). Si, par la suite, un joueur augmente un groupe pour lequel des points ont déjà été marqués, il ne gagne pas de points supplémentaires. Si un joueur place un fermier permettant de relier plusieurs groupes entre eux, dont certains ayant déjà permis de marquer des points, il ne marque aucun point supplémentaire.

Exemples :



Le joueur jaune place son fermier dans la case encadrée en blanc. Il gagne immédiatement 5 points pour avoir créé un groupe de 3 fermiers.



Le joueur jaune place son fermier dans la case encadrée en blanc. Comme ces 2 groupes n'ont pas encore été comptabilisés, il gagne 5 points pour son groupe de 5 fermiers.



Le joueur jaune place son fermier dans la case encadrée en blanc. Il ne gagne aucun point car il a déjà comptabilisé ceux de son groupe de 3 fermiers.

Marquer des points pour les bâtiments pour tous les joueurs

Quand un joueur pose un bâtiment, tous les joueurs ayant des fermiers adjacents (directement ou en diagonale) marquent des points, piochent des pions Charbon ou Or, en fonction du bâtiment construit. Ils peuvent également être autorisés à activer leurs jetons tour supplémentaire et joker.

- **Bureau de poste** : le joueur marque **3 points** pour chacun de ses fermiers adjacents.
- **Port** : le joueur marque **4 points** pour chacun de ses fermiers adjacents.
- **Église** : le joueur marque **1 point** pour chaque fermier (peu importe la couleur) adjacent (directement ou en diagonale) à l'Église (8 points au maximum, 1 point au minimum), pour chacun de ses fermiers adjacent à l'Église.
- **Mine de charbon** : le joueur pioche **1 pion Charbon** pour chacun de ses fermiers adjacents.
- **Mine d'or** : le joueur pioche **1 pion Or** pour chacun de ses fermiers adjacents.
- **Entrepôt** : le joueur marque **1 point** pour chacun de ses fermiers adjacents et il peut activer son pion joker.
- **Gare** : le joueur marque **1 point** pour chacun de ses fermiers adjacents et il peut activer son pion tour supplémentaire.

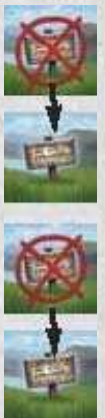
Exemples :



Le joueur bleu place l'Église comme indiqué. Les joueurs rouge et vert marquent 4 points chacun pour les 4 fermiers adjacents à l'Église. Le joueur bleu marque 8 points, 4 points pour chacun de ses fermiers adjacents à l'Église.



Le joueur place la Gare comme indiqué. Son pion Tour supplémentaire est actuellement inactif. Le joueur bleu marque 1 point et peut retourner son pion Tour supplémentaire sur la face active.



Le pion Joker du joueur vert est inactif en ce moment. Le joueur vert marque 2 points et peut remettre son pion Joker sur sa face active, car il a 2 fermiers adjacents à la Gare.

3. Utiliser le tour supplémentaire

Si le jeton Tour supplémentaire du joueur est actif, il peut exécuter une seconde fois les phases **1. Jouer des cartes** et **2. Marquer des points**. Il retourne immédiatement son jeton sur sa face inactive et joue 2 cartes. Après avoir placé un fermier ou un bâtiment suivant les cartes jouées, le joueur marque les points ainsi accordés. Ses adversaires et lui-même peuvent également avoir l'occasion de marquer également des points et de retourner leurs jetons Joker et Tour supplémentaire sur leurs faces actives. Puis il passe à l'étape 4. Pioche des cartes. Le joueur ne peut pas utiliser deux fois de suite son jeton Tour supplémentaire.

4. Piocher des cartes

À la fin de son tour, un joueur pioche des cartes pour en avoir à nouveau 4 en main.

- Le joueur choisit librement de piocher des cartes dans la pile paysage et/ou la pile bâtiments.
- Il doit cependant s'assurer de posséder au moins une carte paysage et au moins une carte bâtiment.

Si un joueur pioche ou possède en main une carte bâtiment dont la pile est vide, il peut défausser ces cartes et en piocher d'autres. Si les pioches sont vides, mélangez les défausses pour en faire de nouvelles.

Le tour du joueur se termine quand il a à nouveau 4 cartes en main et c'est au joueur à sa gauche de jouer.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève dans l'un des cas suivants :

- Quand un joueur place son dernier fermier sur le plateau de jeu.
- Suivant le nombre de joueurs :
 - à 2 joueurs : dès que 2 piles de tuiles bâtiments sont épuisées.
 - à 3 joueurs : dès que 3 piles de tuiles bâtiments sont épuisées.
 - à 4 joueurs : dès que 4 piles de tuiles bâtiments sont épuisées.

Le tour est joué jusqu'au bout, de façon à ce que chaque joueur en joue le même nombre. Le joueur à droite du premier joueur a toujours le dernier tour.

Les joueurs retournent maintenant leurs pions Charbon et Or. Ils marquent les points ainsi gagnés. Le joueur possédant le plus de points remporte la partie !

En cas d'égalité, c'est le joueur possédant le plus de fermiers sur le plateau de jeu qui remporte la partie. S'il y a encore égalité, la victoire est partagée par les joueurs !

Traduction réalisée par Erwan GRIFFON pour :

ABAYAK
19, rue des Vieilles Douves
44000 Nantes

Mise en page par François HAFFNER pour :

Les lecteurs de JeuxSoc
<http://jeuxsoc.fr>

Jeu édité par RIO GRANDE GAMES et HANS IM GLÜCK



© 2007 Hans im Glück Verlags-GmbH Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik? Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse: info@hans-im-glueck.de oder an Hans im Glück Verlag Birnauer Str. 15, 80809 München

