



PLAINS INDIAN

WARS

RULE BOOK

GAME DESIGN
John Poniske



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

1.0 VUE D'ENSEMBLE

Plains Indian Wars porte sur la lutte du XIX^e siècle entre les États-Unis et les tribus indiennes des Plaines pour le contrôle des Grandes Plaines. Un à quatre joueurs contrôlent quatre factions majeures et deux factions mineures.

1.1 Les principales factions indiennes :

- VERT Tribus des Plaines du Nord (ci-après abrégé NPT).
- ORANGE Tribus des Plaines du Sud (ci-après abrégé SPT).

1.2 Les principales factions américaines :

- BLEU Cavalerie.
- MARRON Colons.

1.3 Les factions mineures :

- MAUVE Ennemis des NPT et des SPT. Le joueur de la Cavalerie contrôle la faction violette des Ennemis des Indiens (ci-après dénommés "Ennemis").
- BLANCS Caravanes. Le joueur Colons contrôle la faction White Wagon Train (ci-après dénommée "Wagons").
- NOIR Chemin de fer transcontinental. Le joueur Colons contrôle également cette faction.

2.0 OBJECTIF

Le joueur qui accumule le plus de points de victoire à la fin du dernier tirage de jeton est le gagnant. Voir le tableau des points de victoire au dos de ce livret et [6.7].

La partie se termine immédiatement lorsqu'une faction majeure n'a plus de cartes ou que le chemin de fer transcontinental est terminé.

3.0 COMPOSANTS

- 1 Livret de règles.
- 1 Livret de règles du Solitaire.
- 1 Plateau de jeu (34" x 22").
- 60 cartes à jouer (4 jeux de factions - 15 cartes chacun).
- 5 jeux de dés de faction personnalisés (2 par faction).*
- 7 jetons (1 par faction : Vert, Orange, Brun, Bleu, Violet et Blanc - plus Noir pour le chemin de fer transcontinental).
- 1 Sac de tirage.
- 190 Cubes ¼" colorés : 25 cubes bleus, 35 cubes bruns, 30 cubes verts, 30 cubes orange, 30 cubes noirs, 20 cubes violets et 20 cubes blancs.**

*Deux dés D12 et deux dés D6 (non inclus) sont nécessaires pour jouer aux variantes Solo (voir les Règles du Solitaire).

**Quelques pièces de bois supplémentaires sont incluses comme pièces de rechange.

3.1 Exemples de cartes



Dé de factions

4.0 DÉFINITIONS IMPORTANTES

Les règles de base sont écrites pour un jeu à deux joueurs. Les adaptations pour trois et quatre joueurs se trouvent dans la rubrique Variations [15.0].

4.1 Jetons de factions

Les factions sont représentées par des jetons de couleur. L'ordre des tours est donc déterminé aléatoirement par l'ordre dans lequel les jetons sont tirés du sac de tirage. Il est possible qu'une faction ait deux tours consécutifs.

4.2 Faction

L'un des nombreux groupes qui se disputent le contrôle des plaines occidentales de l'Amérique du Nord. Chaque faction est unitaire (tous les Indiens NPT ou Colons, par exemple) et est représentée par un nombre variable de cubes de couleur. Chacune des quatre grandes factions dispose d'un jeu de 15 cartes exclusif qui permet de placer les cubes, de les déplacer et de les engager de nombreuses façons uniques. Chaque faction majeure (et la faction mineure "Ennemis") utilise deux dés personnalisés pour déterminer les résultats des engagements.

4.3 Groupe

Un groupe peut être constitué d'un ou plusieurs cubes d'une même faction dans une région ou bien d'un ou plusieurs cubes d'une même faction qui influencent également des cubes de factions amies pour les accompagner. Selon la carte de faction jouée, un groupe de cette faction peut être augmenté puis se déplacer en tant que groupe dans ou à travers des régions connectées selon les instructions de la carte, ou être divisé en plusieurs groupes et se déplacer dans ou à travers des régions connectées selon les instructions de la carte, ou dans le cas des Indiens rester stationnaire pour engager des "Wagons".

4.4 Régions, zones et cases

Chaque région est une zone géographique des plaines occidentales, définie par une frontière de couleur - verte pour une région NPT, orange pour une région SPT ou violette pour les régions "Ennemis" des Plaines du Nord ou "Ennemis" des Plaines du Sud. Le tracé de la voie ferrée transcontinentale (les chemins de fer Union Pacific et Central Pacific) sert de frontière commune entre les régions NPT et les régions SPT. Les groupes NPT et SPT peuvent traverser cette frontière entre les régions de Plaines. Chaque région peut contenir jusqu'à huit cubes appartenant à des factions amies. NPT et SPT peuvent être des factions amies. La cavalerie et les colons peuvent être des factions amies. Les cubes violets ennemis peuvent être une faction amie de la cavalerie mais pas des colons - voir [6.4]. Le nombre total autorisé de cubes de factions amies est de **huit**. Il peut y en avoir plus dans une région pendant le placement ou le mouvement, mais à la fin du mouvement, les factions amies ne peuvent pas dépasser

huit cubes. Dans une partie à deux joueurs, les factions amies peuvent contrôler les régions de l'autre. Voir [12.1.2] Symbole de traité. Les cubes "Wagons" et les cubes de chemin de fer transcontinental ne comptent pas dans cette limite. Le Canada, le Mexique et les Rocheuses sont des régions qui servent de refuge neutre et de zone de transit. Il n'y a pas de limite au nombre de cubes autorisés dans ces zones et aucun engagement ne peut avoir lieu dans ces zones. Les cubes des factions suivantes peuvent entrer, se retirer ou sortir de ces zones :

- **Canada** - NPT et Ennemis du Nord.
- **Mexique** - SPT et Ennemis du Sud.
- **Les Rocheuses** - NPT, SPT, Ennemis du Nord et du Sud, Cavalerie, Colons et Wagons.

Les cases St. Louis et Sacramento sont des zones de rassemblement pour la Cavalerie et les Colons sans limite d'empilement des cubes. Les cubes "Wagons" sont empilés, deux par tour, dans la case St. Louis.

- Les cubes **NPT**, **SPT** et **Ennemis** ne peuvent jamais se retirer ou entrer dans l'une ou l'autre des cases.
- Les cubes **Cavalerie** et **Colons** peuvent se retirer dans la case St Louis depuis une région adjacente mais PAS dans la case Sacramento.

4.5 Contrôle des régions NPT/SPT

Dans une partie à deux joueurs, une région est contrôlée par les NPT/SPT lorsque les cubes NPT/SPT sont plus nombreux que les cubes U.S./Ennemis dans la région. Si le total des cubes US/ennemis est égal ou supérieur, la région est contestée. Si elle est vide d'unités, une région NPT ou SPT est automatiquement contrôlée par le joueur indien. Les cubes Wagon et RR (voies ferrées) n'ont aucun effet sur le contrôle de la région.

4.6 Contrôle de la région violette

Les cubes "Ennemis" violets annulent le contrôle indien et américain mais ne donnent pas le contrôle de la région au joueur Cavalerie. Le contrôle des régions violettes dépend du nombre de joueurs dans la partie. Dans une partie à deux joueurs, le joueur indien doit contrôler une majorité de régions (minimum de 3) dans la zone violette nord et/ou la zone violette sud pour gagner des points de région violette sud/nord. Si la Cavalerie contrôle la majorité dans l'une ou l'autre des régions, les Indiens perdent 3 points.

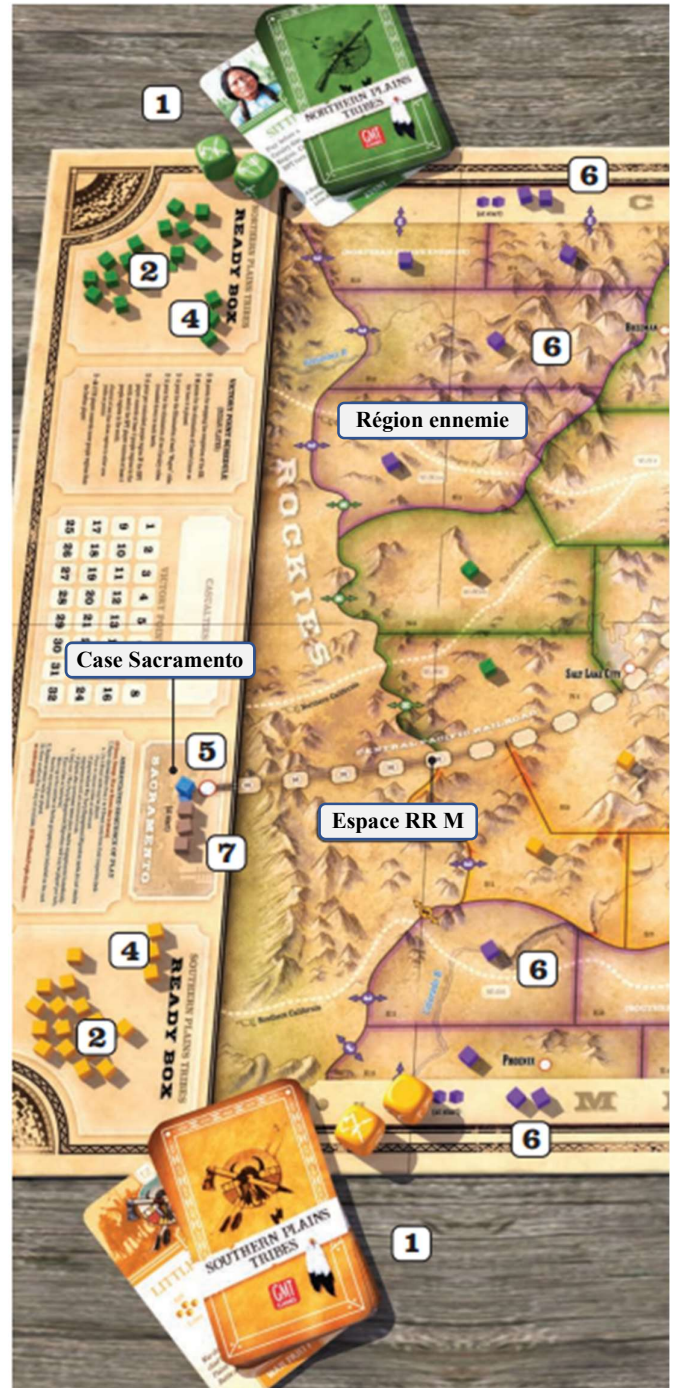
4.7 Mouvement

Les zones de mouvement sur la carte sont appelées régions. Les groupes autorisés à se déplacer par le jeu de la carte peuvent se déplacer dans le nombre de régions spécifié par la carte jouée, sauf s'ils entrent dans une région contrôlée ou contestée par l'ennemi, ce qui met fin au mouvement dans cette région.

5.0 MISE EN PLACE

- **Choisissez une ou les deux factions du côté américain ou indien des plaines.**
 - 1 Obtenez vos cartes de faction, vos cubes de couleur et vos dés de couleur.
 - 2 Placez vos cubes dans la case Disponible (*ready box*) de votre faction appropriée sur la carte. La faction Cavalerie contrôle les cubes violets d'ennemis indiens. La faction des Colons contrôle les cubes blancs "Wagons".
- **Mélangez chaque paquet de faction et chaque faction tire une main de 3 cartes.**
- **Placez les cubes de départ dans cet ordre :**
 - 3 Le joueur indien (ou les joueurs) place 1 cube orange dans chaque région SPT et 1 cube vert dans chaque région NPT.
 - 4 Le joueur NPT dispose 3 cubes verts supplémentaires à placer dans toute(s) région(s) verte(s) de son choix et le joueur SPT dispose de 3 cubes orange supplémentaires à placer dans toute(s) région(s) orange de son choix.
 - 5 Le joueur Cavalerie place 1 un cube bleu dans la case St. Louis et un 1 cube bleu dans la case Sacramento.
 - 6 Le joueur Cavalerie place ensuite 1 cube violet dans chacune des 5 régions violettes ennemies des NPT, et 1 cube violet dans chacune des 5 régions violettes ennemies des SPT. Deux cubes violets supplémentaires sont placés au Canada et deux cubes violets supplémentaires sont placés au Mexique.
 - 7 Le joueur Colons place 3 cubes bruns et 2 cubes blancs de Wagon couvert dans la case St. Louis et 3 cubes bruns dans la case Sacramento.
- Placez les 7 jetons dans le sac de tirage ou dans un autre récipient.
- 8 Jetons ; 1 bleu, 1 brun, 1 violet, 1 vert, 1 orange, 1 noir et 1 blanc.

VOUS ÊTES PRÊT À COMMENCER !



PLAINS INDIAN WARS



6.0 FACTIONS

6.1 Tribus des Plaines du Nord (NPT)



Les cubes verts représentent les principales tribus des Plaines du Nord : les **Sioux**, les **Assiniboines**, les **Blackfeets**, les **Mandans** et les **Hidatsas**.

Le but du joueur NPT est de maintenir le contrôle d'un maximum de régions NPT et des cinq régions violettes "ennemies" des Plaines du Nord, tout en détruisant le plus de cubes "Wagons" possible et en stoppant la progression du chemin de fer.

Les cubes verts commencent dans les régions NPT mais peuvent également entrer dans les régions SPT, les régions ennemies du Nord, le Canada ou les Rocheuses. Les cubes verts entrent ou quittent le Canada ou les Rocheuses, aux endroits indiqués par les flèches vertes. Les cubes verts peuvent se retirer dans n'importe quelle région de Plaines vacante ou sous contrôle ami, plus le Canada ou les Rocheuses. Les régions NPT vides sont contrôlées par le joueur NPT.

Les dés de faction NPT verts ont trois faces BLANCHES, une face TRAITE et deux faces ARMES (Hits).

6.2 Tribus des Plaines du Sud (SPT)



Les cubes orange représentent les principales tribus des Plaines du Sud : **Apache**, **Cheyenne**, **Comanche** et **Kiowa**.

Le but du joueur SPT est de maintenir le contrôle d'un maximum de régions SPT et des cinq régions ennemies violettes des Plaines du Sud, tout en détruisant un maximum de cubes "Wagons" et en stoppant la progression du chemin de fer transcontinental.

Les cubes orange commencent dans les régions SPT mais peuvent également entrer dans les régions NPT, les régions ennemies du Sud, le Mexique ou les Rocheuses. Les cubes orange peuvent entrer ou sortir du Mexique ou des Rocheuses aux endroits indiqués par les flèches orange. Les cubes orange peuvent se retirer dans n'importe quelle région de plaine vacante ou sous contrôle ami, plus le Mexique ou les Rocheuses. Les régions SPT vides sont contrôlées par le joueur SPT.

Les dés de faction SPT orange ont trois faces BLANCHES, une face TRAITE et deux faces WEAPON (Hit).

6.3 Cavalerie américaine



Les cubes bleus représentent les soldats à cheval des Plaines. Ce sont en grande partie des vétérans nordistes et sudistes de la guerre de Sécession. Notamment, beaucoup étaient des Afro-Américains connus des Indiens sous le nom de **Buffalo Soldiers**.

Le but du joueur Cavalerie est de prendre le contrôle d'autant de régions des Plaines que possible tout en protégeant les

cubes Colons, les cubes "Wagons" et la construction du chemin de fer transcontinental.

Les cubes bleus reçoivent en jouant des cartes Engagement entrent en jeu en étant placés dans les cases St. Louis ou Sacramento. La plupart de ces cubes bleus se déplacent sur le plateau depuis la case St. Louis, bien que chaque carte Engagement permette de placer un cube bleu dans la case Sacramento. Depuis ces cases, ils entrent dans les régions des Plaines soit par mouvement régulier [11.0], soit par mouvement ferroviaire [11.1].

Entrée par mouvement régulier

Case St. Louis : La première région dans laquelle entrent les groupes utilisant le mouvement régulier sera l'une des régions adjacentes au symbole du bouclier rouge, blanc et bleu.

Case de Sacramento : Il n'y a pas de mouvement régulier depuis la case Sacramento car le chemin de fer doit être utilisé pour traverser les montagnes, donc le seul mouvement possible ici est le mouvement ferroviaire.

Entrée par mouvement ferroviaire

Case St. Louis : Un mouvement de groupe sur une carte d'engagement ou de migration jouée permettra le placement d'un groupe éligible dans une région adjacente à la tête de ligne de l'Union Pacific ou dans toute région adjacente aux cubes noirs menant à la tête de ligne

Case Sacramento : Un mouvement de groupe sur une carte Engagement ou Migration jouée permettra le placement d'un groupe éligible dans une région adjacente à la tête de ligne Central Pacific ou toute région adjacente aux cubes noirs menant à la tête de ligne.

Les cubes de cavalerie sont autorisés à entrer dans n'importe quelle région et dans les Rocheuses, mais pas au Canada ni au Mexique. Les cubes de cavalerie peuvent se retirer dans les régions contrôlées par les colons, la cavalerie ou les ennemis, dans toute région contestée, ou dans toute région vacante contrôlée par le NPT ou le SPT.

Le joueur Cavalerie contrôle tous les cubes violets lorsque le jeton violet est tiré.

Les dés de faction bleus de la Cavalerie ont deux faces BLANCHES, une face TRAITE et trois faces ARMES (Hit), ce qui donne à la Cavalerie un avantage décisif en matière d'engagement par rapport aux factions NPT et SPT.

6.4 Ennemis des Indiens des Plaines



Les cubes violets représentent les ennemis tribaux nord et sud des Indiens des Plaines. Lorsqu'il est tiré, le jeton violet permet au joueur Cavalerie de placer un cube violet dans n'importe quelle région violette, au Canada ou au Mexique et d'activer une région contrôlée violette (ou une zone avec un ou plusieurs cubes violets) en déplaçant toutes, certaines ou aucune jusqu'à deux régions et vers une ou plusieurs destinations différentes.

Les régions violettes ne valent pas de points de victoire pour le joueur américain, mais elles en valent pour les joueurs indiens. Cependant, si le joueur indien ne contrôle pas la majorité de ces régions à la fin de la partie, ce joueur est pénalisé de 3 points.

Les dés de faction Ennemis violets ont trois faces BLANCHES, une face TRAITE et deux faces ARMES (Hit). Les cubes ennemis peuvent entrer ou se retirer dans d'autres régions violettes adjacentes, ou dans des régions NPT ou SPT adjacentes à des régions violettes.

Les cubes ennemis peuvent entrer ou se retirer dans les régions du Canada, du Mexique ou des Rocheuses, et peuvent sortir de ces régions pour entrer dans les régions de la carte désignées par les flèches violettes de la carte Ennemis.

6.4.1 Ennemis du Sud

Dans le Sud, les **Mexicains** et les Apaches s'attaquaient souvent les uns aux autres. Ces cubes violets commencent dans n'importe quelle région méridionale violette, ou s'ils sont contrôlés par l'ennemi, ils peuvent entrer dans des zones contrôlées par l'ennemi comme indiqué par les flèches de couleur violette.

6.4.2 Ennemis du Nord

Dans le Nord, la tribu des **Crows** et leurs alliés ont souvent fait la guerre aux Sioux. Ces cubes violets commencent dans n'importe quelle région violette du Nord ou, si elle est occupée par l'ennemi, ils peuvent entrer dans des zones contrôlées par l'ennemi, comme indiqué par les flèches violettes.

6.5 Colons



Les cubes bruns représentent principalement des familles à la recherche de terres et d'un nouveau départ dans l'Ouest - parsemés parmi eux d'opportunistes, de joueurs, de chasseurs, de hors-la-loi, de mineurs et de cheminots. De nombreux colons sont nés à l'étranger. L'objectif du joueur Colons est de contrôler autant de régions des Plaines que possible.

Le joueur Colons achève également le chemin de fer, et sort des cubes "Wagons" dans les Rocheuses. Les cubes bruns reçus en jouant les cartes Migration entrent en jeu en étant placés dans les cases St. Louis ou Sacramento. La plupart de ces cubes bruns se déplacent sur le plateau depuis la case St. Louis, bien que chaque carte Migration permette de placer jusqu'à quatre cubes bruns reçus dans la case Sacramento. Depuis ces cases, ils entrent dans les régions des Plaines soit par mouvement régulier [11.0], soit par mouvement ferroviaire [11.1].

Entrée par mouvement régulier

Case St Louis : La première région entrée pour les groupes utilisant le mouvement régulier sera l'une des régions adjacentes au symbole du bouclier rouge, blanc et bleu.

Case Sacramento : Il n'y a pas de mouvement régulier depuis la case Sacramento car le chemin de fer doit être utilisé pour traverser les montagnes, donc le seul mouvement possible ici est le mouvement ferroviaire.

Entrée par Mouvement ferroviaire

Case St Louis : un mouvement de groupe sur une carte d'engagement ou de migration jouée permettra le placement d'un groupe éligible dans une région adjacente à la tête de ligne de l'Union Pacific ou dans toute région adjacente aux cubes noirs menant à la tête de ligne.

Case Sacramento : un mouvement de groupe sur une carte Engagement ou Migration jouée permettra le placement d'un groupe éligible dans une région adjacente à la tête de ligne de la Central Pacific ou toute région adjacente aux cubes noirs menant à la tête de ligne.

Le joueur des Colons contrôle tous les cubes blancs lorsque le jeton Wagon est tiré [6.6], et contrôle tous les cubes noirs lorsque le jeton Chemin de Fer (RR) est tiré [6.7].

Les dés de la faction Colons ont quatre faces BLANCHES, une face TRAITE et une face ARMES (Hit), ce qui les désavantage lors des combats avec les factions NPT et SPT.

Les cubes Colons ne peuvent pas entrer ou se retirer dans les régions violettes, le Mexique ou le Canada. Les cubes Colons peuvent éliminer le contrôle indien. Voir [13.0] pour les exceptions.

6.6. Wagons



Les cubes blancs représentent des flux de colons en direction de l'Oregon ou de la Californie. Les cubes blancs commencent à St. Louis et sont placés ensemble ou séparément dans l'une des deux régions contenant une piste de Wagons. Les cubes blancs n'affectent pas les limites régionales de cubes.

6.6.1 Mouvement

Lorsque le jeton blanc est tiré, 2 cubes blancs sont placés à St. Louis. Lorsque les cubes blancs sont placés à St. Louis, ils peuvent immédiatement se déplacer ensemble ou séparément dans l'une des deux régions contenant un chemin de fer reliées à St. Ensuite, tous les autres cubes blancs avancent d'une région, vers l'ouest en direction des Rocheuses, le long de la piste de Wagons qu'ils occupent. Les cubes blancs ne peuvent pas être influencés pour se déplacer avec un autre groupe dans la région. Les cubes blancs n'initient pas d'engagement dans les régions occupées par des cubes NPT ou SPT. Il n'y a pas de limite au nombre de cubes blancs qui peuvent occuper une région

Les Wagons ne peuvent se déplacer ou se retirer vers l'ouest que le long de l'une des quatre pistes de wagons indiquées sur la carte : La piste des Mormons, la piste de Santa Fe, la piste de la Californie et la piste de l'Oregon.

6.6.2 Achèvement du voyage

Un cube blanc termine son voyage en se déplaçant de son dernier espace de région vers les Rocheuses. Les cubes blancs qui ont réussi sont placés dans la case des points de victoire américains (en commençant par la case n°1, le suivant dans la case n°2 et ainsi de suite).

6.7 Chemin de fer transcontinental

Lorsque le jeton noir est tiré, le joueur Colons place des cubes de chemin de fer noirs pour indiquer la progression du chemin de fer transcontinental. Les cubes noirs ne sont pas placés dans une région mais sur des espaces RR vides. Une fois placés, ils ne peuvent pas être attaqués ou retirés. Les cubes RR noirs n'affectent pas les limites de cubes régionales.

Le RR est construit dans deux directions. L'Union Pacific part de St. Louis à l'Est. Les cubes de l'Union Pacific sont placés sur des espaces consécutifs en commençant par l'espace adjacent à la case St Louis. Le Central Pacific part de Sacramento et des Rocheuses à l'ouest.

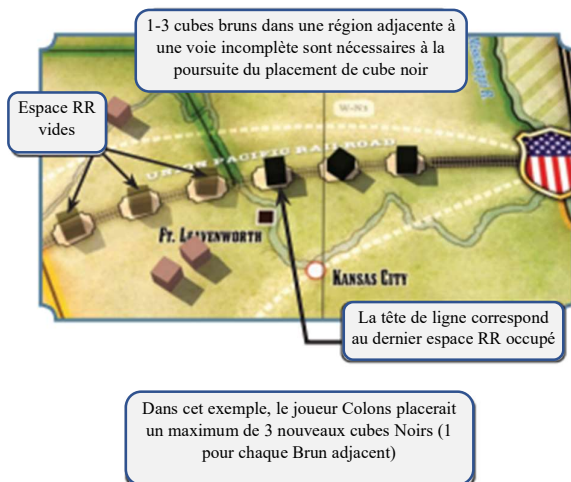
Les cubes du Central Pacific sont placés sur des espaces consécutifs en commençant par les espaces "M" adjacents à la case Sacramento.

Le dernier espace de rail complété à chaque extrémité est considéré comme une tête de ligne. Des cubes noirs peuvent être placés pour étendre la tête de ligne de chaque chemin de fer lorsque certaines conditions sont remplies. Un maximum de six cubes noirs peut être placé à chaque tour, trois par tête de ligne (voir Central Pacific). Dans un tour donné, il est possible que les deux têtes de ligne, une ou aucune ne s'étende.

Le fait de remplir le dernier espace ferroviaire restant met fin à la partie. Les cubes de rail ne peuvent pas être retenus - tous les cubes de rail qui peuvent être joués doivent être joués.

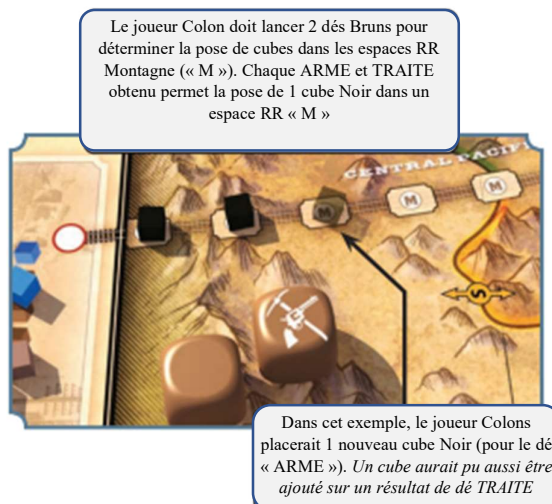
6.7.1 Union Pacific

Le joueur Colons étend la ligne de chemin de fer d'un cube noir pour chaque cube marron présent dans une région adjacente à la tête de ligne, jusqu'à un maximum de 3 cubes par tête de ligne.



6.7.2 Central Pacific

Les espaces RR les plus à l'ouest sont marqués d'un "M". La construction à travers les montagnes était fastidieuse et dangereuse. Lorsque le jeton RR noir est tiré, tant qu'il reste des espaces RR de montagne dans lesquels construire, le joueur colon peut lancer deux dés marrons et placer un cube RR noir dans chaque espace RR de montagne pour chaque symbole obtenu (les blancs sont ignorés). Les cubes de colonisation et de cavalerie restent dans la case Sacramento jusqu'à ce que les cinq espaces "M" soient remplis. Une fois les cinq espaces "M" complétés, les cubes bleus et bruns peuvent sortir de la case Sacramento selon les règles de mouvement RR [11.1].



Lorsque le Central Pacific entre dans des régions non montagneuses, jusqu'à 3 cubes noirs peuvent être placés par tour comme dans l'est [6.7.1]. Si deux jets réussis sont effectués lors du roulement pour le dernier espace "M", un cube noir est placé dans l'espace ferroviaire "M" et un dans l'espace ferroviaire adjacent des Plaines.

Note : Certaines sections du chemin de fer transcontinental ont une tête de ligne adjacente à deux régions. Les cubes bruns dans l'une ou l'autre des régions adjacentes peuvent être comptés pour placer jusqu'à trois cubes noirs (le nombre d'espaces ferroviaires disponibles varie en fonction des frontières régionales).

7.0 Séquence de jeu

Tirez un jeton au hasard dans le sac de tirage. La séquence de jeu varie pour les factions sans jeu de cartes (séquence I) et les factions avec jeu de cartes (séquence II).

(Si le jeton vert, orange, bleu ou marron est tiré)

- I. **Le joueur choisit et joue de 1 à 3 cartes Événement et Parti de guerre, Engagement ou Migration de sa main respective.**
 - a. 1 à 2 cartes Événement peuvent être jouées. *(Les cartes Événement peuvent être jouées avant et/ou après les cartes Guerre, Engagement ou Migration).*
 - Placez ou retirez les cubes selon les instructions.
 - Si elles sont jouées avant les cartes Sentier de la Guerre, Engagement ou Migration, ne résolvez pas les engagements avant la fin du mouvement.
 - Si elles sont jouées après que le mouvement ait eu lieu, résolvez les engagements immédiatement.
 - b. Une et une seule carte Sentier de la Guerre, Engagement ou Migration doit être jouée par tour. (Si aucune carte n'est disponible, une carte Événement supplémentaire est utilisée à la place. Voir [9.2], troisième point).
 - Placez les cubes comme indiqué.
 - Déplacez jusqu'au nombre de groupes de factions jusqu'au nombre de régions indiqué sur la carte.
 - Résolvez tout engagement.
- II. **Remplacez autant de cartes que celles qui ont été jouées.**
- III. **Tirer un autre jeton s'il y en a de disponibles (si le jeton blanc, noir ou violet est tiré, aucune carte n'est jouée).**
 - Lorsque le jeton blanc est tiré, le joueur des colons place 2 cubes blancs à St Louis. Les cubes blancs se déplacent tous vers l'avant (ouest) d'une région, y compris ceux qui se trouvent à St Louis. Les cubes blancs ne créent jamais d'engagements lorsqu'ils entrent dans des régions contrôlées par l'ennemi.
 - Lorsque le jeton noir est tiré, le joueur des colons place des cubes de chemin de fer noirs en fonction du nombre de cubes bruns présents pour indiquer la progression du RR si possible (*six cubes sont autorisés, trois par tête de ligne*). Les cubes noirs ne se déplacent jamais et ne créent pas d'engagement lorsqu'ils sont placés.
 - Lorsque le jeton violet est tiré, le joueur de cavalerie place un cube violet dans une région violette, au Canada ou au Mexique. Le joueur de cavalerie peut ensuite déplacer certains, aucun ou tous les cubes dans une région contrôlée par la Pourpre ou dans une zone éligible jusqu'à deux régions. Tout engagement créé est résolu.

8.0 Tirage des jetons

Tirez les jetons de faction un par un et placez-les sur la piste des jetons du plateau pour rappeler aux joueurs quelles factions sont déjà parties. La faction choisie termine toutes ses actions avant que le jeton suivant ne soit tiré. Il est possible pour une même faction de jouer deux fois de suite d'un tour à l'autre.

9.0 Jouer des cartes

Le joueur dont le jeton a été tiré ne peut jamais terminer le tour de faction sans avoir joué au moins une carte.

- Le joueur doit choisir et jouer une carte Sentier de la Guerre, Engagement ou Migration. Pas plus d'une carte Sentier de la Guerre, Engagement ou Migration ne peut être jouée dans un tour. Si la main d'un joueur ne contient aucune carte Parti de la guerre, Engagement ou Migration, une carte Événement doit être utilisée comme telle. Voir [9.2].
- Une ou deux cartes Événement peuvent également être jouées avant ou après une carte Sentier de la Guerre, Engagement ou Migration pendant le tour.
- Une fois utilisée, chaque carte est défaussée. Lorsque les joueurs terminent leur tour, leurs mains sont remplies jusqu'à un maximum de trois cartes.
- Lorsque la dernière carte d'une faction est jouée et que le dernier jeton est tiré, la partie se termine et les points sont calculés.

9.1 Cartes de Sentier de la Guerre, d'engagement ou de migration

Ces cartes permettent de renforcer, déplacer et engager les groupes indiqués sur la carte. Le nombre de groupes concernés et la distance de leur déplacement diffèrent d'une carte à l'autre. Les cubes peuvent dépasser la limite d'empilement lors du placement mais ne peuvent pas l'être en combat ou à la fin du tour de la faction. Voir [4.4].

Note de jeu: En écho à l'histoire, le mouvement est crucial dans ce jeu. Un ou plusieurs groupes en mouvement entrant dans une région contrôlée par l'ennemi crée un engagement. Les engagements sont résolus après l'arrêt de tout mouvement. Voir [12.0].

9.2 Cartes d'événements

Ces cartes fournissent des instructions uniques basées sur des personnalités et des événements historiques. Une ou deux cartes Événement peuvent être jouées en plus d'une carte Sentier de la Guerre, Engagement ou Migration.

- Les cartes Événement peuvent être jouées avant ou après les cartes Sentier de la Guerre, Engagement ou Migration mais une fois qu'une carte a été jouée, toutes ses instructions doivent être complétées avant de jouer une deuxième carte Événement.
- Les cartes Événement permettent parfois de placer des cubes supplémentaires. Le moment où l'on joue une carte avant ou après la carte Sentier de la Guerre, Engagement ou Migration peut être important.
- Si la main d'un joueur ne contient aucune carte Sentier de la Guerre, Engagement ou Migration, une carte Événement doit être jouée pour activer deux régions et déplacer des cubes jusqu'à deux régions à la place de son texte historique - la seule situation où une carte Événement peut être utilisée de cette façon

Note de jeu #1 : Jouer une carte Événement avant une carte Sentier de la Guerre, Engagement ou Migration. Certaines cartes événement permettent de placer des cubes supplémentaires.

Si le placement a lieu dans des régions amies, les cubes peuvent augmenter les groupes qui se déplacent avec le jeu ultérieur des cartes Sentier de la Guerre, Engagement ou Migration. Si le placement doit se faire dans des régions contrôlées par l'ennemi, un Engagement est généré, mais n'est résolu qu'une fois le mouvement terminé (ce qui permet éventuellement à un groupe ami en mouvement d'augmenter les cubes placés).

Note de jeu #2 : *Jouer une carte Événement après une carte Sentier de la Guerre, Engagement ou Migration. Si des cubes sont placés dans des régions contrôlées par l'ennemi, non seulement un engagement est généré, mais il est également résolu immédiatement puisque le mouvement a déjà été effectué. Lorsqu'une carte à Effet Durable [9.2.1] telle que Union Pacific Railroad est jouée en dernier dans un tour de joueur, elle peut ne pas être recouverte et ses effets restent alors en vigueur pour le reste du tour.*

9.2.1 Carte d'événement à effet durable

La plupart des instructions sont terminées pendant le jeu de la carte de la faction, mais certaines cartes contiennent des instructions durables, c'est-à-dire des instructions qui se poursuivent jusqu'à la fin du tirage du jeton du tour - jusqu'à ce que la pochette de tirage soit vide. Ces instructions ne persistent que tant que la carte reste visible sur le dessus de la défausse de la faction. Si une carte Sentier de la Guerre, Engagement ou Migration recouvre les instructions durables, l'effet prend fin. Lorsque des instructions durables entrent en conflit entre deux ou plusieurs factions, les instructions de la carte Indien sont prioritaires.

9.2.2 Carte événement JOUER IMMÉDIATEMENT

La carte "Custer" est la seule carte « Play Immediately ». Elle doit être jouée dès qu'elle est tirée, même si elle est tirée dans la main de départ du joueur de cavalerie ou tirée en remplacement à la fin de son tour. La carte "Custer" NE PEUT PAS être utilisée pour activer deux régions et déplacer des cubes jusqu'à deux régions. Cette carte donne également au joueur indien deux points de bonus si les cubes de Custer ont été éliminés.

10.0 Placer des cubes

Le joueur dont la faction vient de jouer une carte, pioche le nombre indiqué de cubes dans la Case Disponible de sa faction et les place sur le plateau comme expliqué ci-dessous. Les cubes tirés de la Case Disponible peuvent être placés dans une région contrôlée ou répartis entre plusieurs régions contrôlées. Un joueur ne peut tirer que des cubes de sa Case Disponible. S'il y en a trop peu ou pas du tout, le joueur doit se contenter de ce qui est disponible à ce tour.

10.1 NPT/SPT

Les joueurs indiens placent des cubes verts dans les régions contrôlées bordées de vert et des cubes orange dans les régions contrôlées bordées d'orange.

10.1.1 Si une carte Sentier de la Guerre est jouée

- Les cubes tirés de la Case Disponible peuvent être placés dans une région contrôlée ou répartis entre plusieurs régions contrôlées.

- Si aucune région contrôlée n'est disponible, le joueur indien peut placer ses cubes dans les Rocheuses, au Canada ou au Mexique tant qu'il y a une flèche de couleur correspondante - verte pour les cubes verts, orange pour les cubes orange.

10.1.2 Si une carte événement est jouée

- Placez les cubes de la Case Disponible selon les instructions de la carte.
- Si un nombre suffisant de régions contrôlées est requis par une carte, mais n'est pas disponible, le joueur indien ne peut pas jouer la carte événement comme un événement.

10.2 Colons

Le joueur Colons doit placer ses cubes comme suit :

10.2.1 Si une carte Migration est jouée

Tous les cubes reçus sont pris dans la case Disponible et placés dans la case Saint-Louis, et, si on le souhaite, jusqu'à quatre cubes placés dans la case Saint-Louis peuvent être transférés dans la case Sacramento.

10.2.2 Exigences des cartes d'événement

Si une carte Événement requiert le placement de colons sur la carte, le nombre requis de cubes est pris dans la case Disponible et placé dans la région ou la case requise.

10.3 Cavalerie

Le joueur de cavalerie doit placer ses cubes comme suit :

10.3.1 Si une carte d'engagement est jouée

Tous les cubes reçus sont pris dans la case Disponible et placés dans la case St. Louis, et, si on le souhaite, un cube placé peut être transféré dans la case Sacramento.

10.3.2 Exigences des cartes d'événement

Si une carte Événement requiert le placement de cavalerie sur la carte, le nombre requis de cubes est pris dans la case Disponible et placé dans la région requise.

10.4 Ennemis du NPT/SPT

Lorsque le jeton violet est tiré, le joueur de cavalerie place un cube violet dans une région violette ou au Canada ou au Mexique. Le joueur de Cavalerie peut ensuite déplacer certains, aucun ou tous les cubes violets dans une région contrôlée par des violets ou dans la région du Canada, des Rocheuses ou du Mexique jusqu'à deux régions consécutives vers une ou plusieurs destinations.

10.5 Wagons

Lorsque le jeton blanc est tiré, le joueur Colons place 2 cubes blancs dans St. Louis.

Le placement de cubes est illimité dans les cases St. Louis et Sacramento, ainsi qu'au Canada, au Mexique et dans les Rocheuses.

Limites des régions

Un maximum de 8 cubes indiens (vert et orange) et de 8 cubes alliés américains (marron, bleu, violet) est autorisé par région. Le nombre de cubes peut temporairement dépasser la limite d'empilement lorsqu'ils sont placés et lorsqu'ils se déplacent

dans une région, mais ils doivent respecter les limites de la région à la fin du mouvement.

Si une région reste sur-empilée à la fin du mouvement, l'adversaire du ou des joueurs sur-empilés retire suffisamment de cubes de la faction sur-empilée vers une région vide ou amie la plus proche pour respecter le maximum de huit cubes. Les cubes noirs et blancs n'ont aucun effet sur l'empilement

- Deux cubes violets activés (Ennemis) peuvent déplacer un cube bleu (Cavalerie) avec eux ou des multiples de ceux-ci.
- Deux cubes Vert (NPT) activés peuvent déplacer un cube Orange (SPT) avec eux ou des multiples de ceux-ci.
- Deux cubes orange (SPT) activés peuvent déplacer un cube vert (NPT) avec eux ou des multiples de ceux-ci.

11.0 Cubes de mouvement

La faction qui joue une carte Sentier de la Guerre, Engagement ou Migration déplace le nombre de groupes de cubes jusqu'au nombre de régions autorisées par la carte.

Note : le mouvement cesse lorsqu'il entre dans une région contrôlée ou contestée par l'ennemi, même si la carte jouée permet un mouvement supplémentaire.

Les cubes sont déplacés d'une région adjacente à la suivante. Un joueur peut déplacer la totalité ou seulement une partie des cubes d'une région. Des cubes peuvent être déposés, mais des cubes supplémentaires ne peuvent pas être ramassés en cours de route. Un joueur peut déplacer des cubes d'une région vers plusieurs destinations. Tous les déplacements de cubes ont lieu avant les engagements, sauf indication contraire des cartes. Toute région dans laquelle un ou plusieurs cubes terminent leur mouvement doit mener un engagement contre les cubes ennemis dans cette région, sauf si les cubes en mouvement qui entrent sont des cubes blancs " Wagons ". Placer des cubes RR noirs sur le chemin de fer transcontinental **ne crée pas** d'engagement contre les cubes ennemis dans les régions adjacentes.

11.1 Déplacement de cubes par chemin de fer

Lorsqu'il joue une carte Engagement ou Migration, le joueur américain peut utiliser un de ses mouvements de groupe pour transférer un ou plusieurs cubes autorisés de St. Louis vers toute région adjacente à la voie ferrée de l'Union Pacific jusqu'à sa tête de ligne ou de Sacramento vers toute région adjacente à la voie ferrée du Central Pacific jusqu'à sa tête de ligne (une fois que les cinq cases "M" ont été remplies par des blocs). Les unités ne peuvent pas être acheminées par rail dans les Rocheuses.

11.2 Mouvement influencé

Dans certaines parties, un joueur contrôlera deux factions alliées ou plus. Les cubes appartenant à une faction amie contrôlée par ce joueur, mais n'appartenant pas à la faction activée par la carte, ne peuvent pas être déplacés à moins d'être accompagnés par deux cubes ou plus appartenant à la faction activée qui commencent dans la même région. Il s'agit d'un **Mouvement Influencé** qui suit ces restrictions ;

11.2.1 Résumé du mouvement influencé

- Chaque cube bleu (cavalerie) activé peut déplacer jusqu'à deux cubes bruns (colons) ou un cube violet ("ennemi") avec lui ou des multiples de ceux-ci.
- Deux cubes bruns (colons) activés peuvent déplacer un cube bleu (cavalerie) avec eux ou un multiple de ceux-ci.

11.2.2 Mouvement et retraite influencés

Un résultat de dé blanc [12.1.2] de l'une ou l'autre des factions en mouvement peut être utilisé pour faire reculer un cube de l'une ou l'autre des factions amies.

11.3 Mouvement de la zone du Canada, du Mexique et des Rocheuses

Les cubes NPT, SPT et ennemis peuvent entrer, retraiter ou sortir de ces trois zones, à condition que les cubes entrent ou sortent des régions avec les flèches de couleur appropriée. Les cubes de cavalerie et de colons peuvent entrer, se retirer ou sortir des Rocheuses uniquement.

11.4 Retrait de la case des Pertes

Les cubes peuvent être transférés de la case des pertes d'un joueur vers sa case Disponible. Pendant le tour d'une faction, un joueur peut dépenser un mouvement de groupe pour ramener tous les cubes de Pertes de sa faction dans les cases Disponible de sa faction. Les cubes "Wagons" retirés ne sont pas remis en jeu mais restent sur le compteur de points de victoire du joueur. Remarque : Les cubes de pertes qui ont été retransférés dans les cases Disponibles peuvent être placés en tant que renforts au cours du même tour.

12.0 Engagements

A l'exception des " Wagons " et des RR, déplacer des cubes dans une région occupée par les cubes d'un adversaire crée une région contestée et déclenche un Engagement. Les engagements d'une faction ont lieu après la fin de tous les mouvements de la faction.

12.1 Séquence d'engagement

12.1.1 Embuscade indienne

Lorsqu'une région est attaquée et qu'elle ne contient qu'un seul cube indien, cette faction peut cibler un cube du plus grand groupe ennemi présent et lancer un dé contre lui avant le début du combat. Si les groupes ennemis sont en nombre égal, celui qui provoque l'embuscade choisit sa cible. Les embuscades peuvent se produire à chaque tour dans toute région où le payeur indien ne possède qu'un seul cube. Les cubes blancs ne peuvent pas être la cible d'une embuscade. Un jet d'embuscade indienne qui résulte en un blanc ne fait pas reculer un cube indien avant l'engagement. Pendant une embuscade, le résultat d'un Traitée n'a aucun effet. Si un symbole d'arme (Hit) est obtenu, le cube cible est transféré dans la case des pertes appropriée. Le cube visé ne jette pas de dé défensif en retour. Les cartes qui placent des cubes dans des régions qui contiennent un seul cube indien exposent les cubes nouvellement placés à une embuscade.

12.1.2 Déterminer les dés et lancer le dé

Après une Embuscade, chaque faction lance un ou deux dés par faction dans la région contestée en fonction du nombre de cubes présents. Une faction n'ayant qu'un seul cube ne lance qu'un seul dé. Une faction ayant 2 cubes ou plus jette 2 dés (sauf si les instructions de la carte en décident autrement).

SYMBOLE D'ARME (Hit)



Obtenir un symbole d'arme sur un dé signifie que l'adversaire d'une faction a perdu un cube.

SYMBOLE DE TRAITÉ



Les symboles de traité n'affectent un engagement que si au moins un symbole de traité américain et un symbole de traité indien ont été lancés au cours d'un tour de combat. Le combat se termine lorsque cela se produit.

Lorsqu'un traité est conclu, toute perte est ignorée pendant ce round de combat. Le camp ayant la force la plus puissante déplace la force la plus faible (moins de cubes) dans une région adjacente. Si une force est entourée de régions sous contrôle ennemi, la force la plus faible est déplacée vers la région sous contrôle ami la plus proche. Si le choix est entre une ou plusieurs régions, le joueur le plus fort décide de la destination. Si aucune région de la plaine n'est sous contrôle ami, les cubes sont transférés dans la ou les cases Prête(s) appropriée(s). Si les deux forces sont de force égale, le joueur en défense relocalise les cubes attaquants.

Si des Traités sont obtenus lors d'une attaque de cubes blancs, l'Engagement prend fin mais le cube blanc n'avance pas. Les autres cubes blancs peuvent toujours être attaqués. Voir [12.1.2.1].

SYMBOLE BLANC



Un blanc sur un dé donne au joueur qui l'a lancé l'option de retraiter [12.1.5] un des cubes de cette faction (ou des cubes de mouvement influencé [11.2]) ou de ne pas en tenir compte et de laisser l'unité dans la région pour continuer l'engagement.

Note : Certaines cartes d'événement ont des règles spéciales pour les résultats de combat qui diffèrent des résultats normaux. Les résultats de combat de la carte Événement sont prioritaires sur ces résultats normaux.

12.1.2.1 Attaquer des "Wagons"

Les cubes blancs ne peuvent être attaqués qu'après que tous les cubes violets, bruns et bleus ont été éliminés ou se sont retirés d'une région occupée par les cubes blancs visés. Les

cubes blancs n'attaquent pas, ne contrôlent pas de régions et ne reculent pas le long de la piste sur laquelle ils se trouvent. Les cubes blancs entravent le contrôle des régions par les joueurs indiens. Lorsque les cubes blancs sont attaqués, tous les cubes indiens attaquent un cube blanc à la fois jusqu'à ce qu'il soit détruit ou batte en retraite. Les Indiens peuvent alors attaquer d'autres cubes blancs, un par un. Le joueur indien peut annuler les attaques à tout moment. Un ou plusieurs cubes blancs lancent 2 dés marrons (uniquement lorsqu'ils sont attaqués). Un cube blanc est retiré si l'attaque indienne donne lieu à 2 Hits (symboles d'arme) ou plus sur un seul jet de dé. Les Hits uniques sont ignorés. Lorsqu'il est détruit, placez le cube blanc dans la case des points de victoire indiens (en commençant par la case n°1, le suivant dans la case n°2 et ainsi de suite). Les cubes blancs qui ne sont pas détruits peuvent avancer dans la région suivante sur leur parcours si un blanc a été obtenu pendant leur défense. Les Hits "Wagons" comptent contre les attaquants indiens. Si les Indiens et les colons obtiennent chacun au moins un symbole de traité, le combat est terminé, mais le cube blanc en défense reste dans la région qu'il occupe. Ce cube blanc ne peut plus être attaqué pendant ce tour.

12.1.3 Retrait de cubes

Chaque fois que des cubes, autres que des cubes blancs, sont retirés du plateau, ils sont placés dans la case des pertes du joueur.

Exception : certaines cartes Événement imposent le retrait des cubes du jeu. Les cubes retirés du jeu sont définitivement mis de côté et ne vont pas dans la case des Pertes.

12.1.4 Retraite

La retraite est principalement un moyen de permettre aux cubes dans un engagement défavorable de s'échapper plutôt que d'être éliminés. Les cubes ne doivent pas tous se retirer dans la même région. Les cubes attaquants se retirent en premier. Les cubes qui battent en retraite peuvent entrer dans un espace sous contrôle ami ou vacant, ou même renforcer un espace contesté et combattre à nouveau, mais les cubes qui battent en retraite ne peuvent pas entrer dans un espace sous contrôle ennemi. Chaque faction doit être capable de satisfaire les conditions uniques de retraite listées ci-dessous. Si la retraite n'est pas possible, la bataille continue jusqu'à ce qu'un camp ou l'autre ait perdu tous ses cubes ou qu'un résultat de traité soit obtenu.

Note : Une faction peut battre en retraite de 1 cube pour chaque BLANC obtenu sur un dé.

12.1.4.1 NPT/SPT

Les Indiens peuvent retraiter dans n'importe quelle région adjacente des Plaines, sous contrôle ami ou vide, au Mexique, au Canada ou dans les Rocheuses, comme indiqué par les flèches de couleur.

12.1.4.2 Ennemis des NPT/SPT

"Les ennemis" peuvent battre en retraite dans toute région violette sous contrôle ami, ou toute région vide adjacente à une région violette, au Mexique, au Canada ou dans les Rocheuses, comme indiqué par les flèches de couleur.

12.1.4.3 Cavalerie et colons

Les cubes bleus et bruns peuvent d'abord battre en retraite dans n'importe quelle région de plaine adjacente sous contrôle ami ou contestée (*Note : la cavalerie peut battre en retraite dans les régions violettes ; les colons ne le peuvent jamais*). S'ils ne sont pas disponibles, la cavalerie et les colons peuvent battre en retraite dans la case St. Louis ou dans les Rocheuses s'ils se trouvent dans une région adjacente. En dernier recours, la cavalerie et les colons peuvent se replier dans une région vacante contrôlée par les NPT ou les SPT. La cavalerie et les colons ne peuvent pas se retirer au Canada ou au Mexique. Si les cubes ne peuvent pas battre en retraite, ils doivent rester jusqu'à ce qu'ils soient retirés par le combat ou que l'engagement se termine par un résultat de Traité.

12.1.4.4 "Wagon" (wagon)

Lorsqu'un cube blanc est attaqué, s'il survit à l'attaque et obtient un résultat blanc, ce cube blanc doit avancer d'une région vers l'ouest sur la piste qu'il occupe. Le prochain cube blanc présent peut alors être attaqué. Lorsqu'ils avancent dans une région occupée par des Indiens, les cubes blancs n'initient pas un nouvel engagement.

12.1.6 Sélectionner et retirer les pertes

Retirez les pertes après chaque tour d'engagement. L'attaquant choisit ses pertes parmi la plus grande faction représentée. Le défenseur choisit ensuite ses pertes dans la plus grande faction représentée. Si le nombre de cubes appartenant à des factions amies est égal, la perte est choisie par le joueur qui contrôle la faction. Lors d'une partie à 3-4 joueurs, les joueurs alliés décident du cube qui sera perdu en jouant à pile ou face.

12.1.7 Durée de l'Engagement

Un Engagement se termine lorsque tous les cubes des factions amies, d'un côté ou de l'autre, ont été retirés ou ont battu en retraite de la région, à l'exception des Wagons, ou lorsqu'un résultat de Traité est obtenu.

12.1.8 Engagements multiples

Répétez [12.1] pour chaque engagement.

Après avoir terminé le jeu pour chaque jeton tiré, déterminez si la partie est terminée. Voir [14.0].

EXEMPLE D'ENGAGEMENT (PARTIE 1)



Le joueur NPT joue une carte **Sentier de la Guerre** lui permettant d'ajouter 2 cubes verts, ce qu'il fait dans une région hors de notre exemple. La carte lui permet également de déplacer deux groupes jusqu'à deux régions. Il déplace un groupe de trois cubes NPT (1) dans la région indiquée. Il déplace un second groupe de trois cubes NPT et un cube SPT de l'ouest (2) dans la région indiquée (il est capable de déplacer le cube SPT parce qu'il est accompagné d'une force NPT plus importante). Il y a maintenant sept cubes indiens dans la région - un de moins que le nombre maximum de cubes indiens qu'une région peut contenir.

La région dans laquelle ils sont entrés contient un cube de cavalerie, deux cubes de colons et un cube de chariot.

Après avoir pénétré dans une région occupée par la cavalerie et les colons, le joueur indien doit maintenant attaquer. Il a combiné les deux factions indiennes et lance donc le maximum de deux dés verts pour la NPT et un dé orange pour la SPT puisqu'il ne possède qu'un seul de leurs cubes. Après avoir lancé les trois dés, les résultats sont deux armes (Hits) et un symbole de traité.



Le joueur américain lance deux dés marrons (Colons) et un dé bleu (Cavalerie). Les résultats sont deux armes (Hits) et un blanc (Retraite).



Le cube "Wagons" ne lance que lorsqu'il est attaqué et il ne peut pas être attaqué tant que tous les cubes Colons et Cavalerie n'ont pas été retirés de la région. Les cubes Noirs "Railroad" sont ignorés.

L'attaquant - dans ce cas, le joueur indien - applique ses pertes en premier (et détermine sa retraite en premier s'il avait obtenu un blanc). Il choisit sa plus **grande faction**, retire deux cubes NPT (3) et les place dans sa **case de pertes**. L'unique symbole de Traité n'a aucun effet. Pour affecter ses pertes, le joueur américain choisit sa plus **grande faction** et retire deux cubes Colons (4) dans sa case de pertes. Il utilise son résultat à blanc pour faire reculer son cube de cavalerie vers St. Louis (5).

EXEMPLE D'ENGAGEMENT (PARTIE 2)



Puisque la Cavalerie a sagement choisi d'abandonner les wagons, le cube "Wagons" n'a plus de protection et est maintenant vulnérable à une attaque indienne. Malgré les pertes précédentes, le joueur indien a encore la possibilité de lancer trois dés, deux pour la faction NPT et un pour la SPT. Malheureusement, il ne jette qu'une seule arme (Hit) et deux blancs (Retraite).



Pour détruire les "Wagons", il devait obtenir au moins deux touches. Comme il veut dominer cette région près de la gare, il choisit à nouveau d'ignorer les blancs de retraite. Lorsqu'il est attaqué, chaque cube "Wagons" lance deux dés de colonisation. Dans ce cas, le joueur américain est chanceux. Il obtient une arme (Hits) et un blanc de retraite. Le joueur indien envoie un cube NPT (6) dans sa boîte de pertes et regarde tristement le cube "Wagons" utiliser son jet de retraite pour s'échapper dans la prochaine région adjacente le long de la piste (7). Si un cube "Wagons" survit à une attaque et obtient un résultat blanc (Retraite), il doit avancer dans la région suivante le long de la piste. Si le joueur indien et le joueur américain avaient tous deux obtenu un symbole de traité, l'engagement aurait pris fin et le cube "Wagons" serait resté en place.

EXEMPLE D'ENGAGEMENT (PARTIE 3)



13.0 Situations d'engagement spéciales "Ennemis »

Les "Ennemis" se trouvaient historiquement dans une situation peu enviable. Les colons considéraient généralement les Indiens et les Mexicains comme des obstacles à la colonisation. Les NPT et SPT étaient leurs ennemis jurés. La Cavalerie ne les tolérait et ne les protégeait que dans la mesure où ils étaient utiles pour affaiblir le NPT et le SPT.

- Dans toutes les variantes du jeu, lorsqu'un groupe de cubes Colons (sans escorte de la Cavalerie) entre dans une région contenant uniquement des cubes violets "Ennemis", les cubes "Ennemis" se retirent volontairement de la région, mettant fin à l'engagement. Et vice versa, si des cubes violets entrent dans une région occupée uniquement par des cubes "Colons", les cubes "Colons" se retirent volontairement dans une région amie adjacente.
- Les " Ennemis " n'attaqueront pas les cubes " Wagons ".
- Dans toutes les variantes du jeu, tant qu'un ou plusieurs cubes Cavalerie se trouvent dans une région, les Colons et les "Ennemis" peuvent se côtoyer puisque la Cavalerie maintient la paix. Dans une partie où la Cavalerie et les Colons sont contrôlés par des joueurs concurrents, il est possible que le joueur de la Cavalerie déplace tous les cubes bleus hors d'une région, laissant les Colons seuls avec les "Ennemis".
- Dans toutes les variantes du jeu, les "Ennemis" et les colons ne se battent pas ensemble lors d'un engagement contre le NPT et/ou le SPT, même si la cavalerie fait partie du groupe engagé. Soit les "ennemis", soit les colons peuvent se combiner avec la cavalerie, mais pas les deux. Si tous les cubes appartenant aux deux factions alliées engagées battent en retraite ou sont détruits, la faction qui est restée en dehors du combat est forcée de battre en retraite et, si elle ne peut pas le faire, elle est reversée à la case Disponible de cette faction.

14.0 Détermination de la fin de la partie

Après avoir terminé le jeu pour chaque jeton tiré, déterminez si la partie se termine. Si tous les jetons ont été tirés mais que la partie n'est pas terminée, remplacez les jetons tirés dans le sac de tirage et recommencez à tirer des jetons. Le jeu se termine lorsque l'une des situations suivantes se produit :

- La partie se termine à la fin du dernier tirage de jetons, une fois qu'un joueur a joué la dernière carte de faction restante de cette pioche.
- La partie se termine lorsque le dernier cube noir a été placé dans le dernier espace RR vide et que le dernier jeton a été tiré.

14.1 Détermination de la victoire

Lorsqu'il est déterminé qu'une partie est terminée, consultez le tableau des points de victoire à la dernière page du livre de règles. Les joueurs y trouveront la détermination de la victoire pour les parties à deux, trois et quatre joueurs.

15.0 Variantes

15.1 Jeu de solitaire

Voir le livret de règles du Solitaire.

15.2 Jeu à deux joueurs

Un joueur contrôle le NPT et le SPT. L'autre joueur contrôle les Colons, la Cavalerie américaine et les "Ennemis".

15.3 Jeu à trois joueurs

Dans une partie à trois joueurs, deux joueurs jouent le rôle d'alliés. Une option est que chaque allié joue une des factions américaines tandis que le troisième joueur joue les deux factions indiennes. Une autre option est que deux joueurs agissent en tant qu'alliés indiens tandis que le troisième joueur joue les deux factions américaines et les Ennemis. Le contrôle des régions violettes rapporte des points à chaque faction. Cela signifie que les Colons peuvent entrer dans les régions mauves et que les joueurs NPT, SPT et Cavalerie gagnent des points pour les régions mauves sans les restrictions trouvées dans le tableau des Points de Victoire. Si deux joueurs contrôlent les factions indiennes, ils doublent les points pour les régions que chacun contrôle, y compris les régions violettes. Le bonus ferroviaire et les points "Wagons" sont attribués à chaque joueur. Si une région contient les deux factions, la faction ayant le plus de cubes contrôle la région. Si les forces sont à égalité, personne ne contrôle la région. Les pertes proviennent toujours du plus grand groupe ami présent. Si ces groupes sont à égalité, tirez à pile ou face pour déterminer qui subit la perte. Si deux joueurs contrôlent les factions américaines, les mêmes règles s'appliquent.

15.4 Jeu à quatre joueurs

Jeu Un joueur joue la faction NPT, un joueur la faction SPT, un joueur la faction Colons et un joueur la faction Cavalerie & "Ennemis". Les régions violettes comptent pour le contrôle - chacune vaut un point. Les wagons comptent comme des cubes Colons lors de la détermination du contrôle d'une région. Les cubes Colons et "Ennemis" ne sont pas obligés de battre en retraite lorsqu'ils occupent la même région et les Colons peuvent entrer et contrôler les régions violettes. Les cubes "Wagons" peuvent contrôler une région et pas seulement annuler le contrôle. Le bonus ferroviaire et les points "Wagons" sont attribués aux deux joueurs concernés. Si les forces sont à égalité, personne ne contrôle la région. Les pertes proviennent toujours du plus grand groupe ami présent. Si ces groupes sont à égalité lorsque des pertes sont demandées, tirez à pile ou face ou lancez un dé pour déterminer qui subit la perte. Les points de wagons sont attribués en fonction des routes empruntées :

- Chaque fois que des wagons sont placés, un prend la route du Nord et un prend la route du Sud.
- Les cubes de wagons sortant de la route du Nord vers les Rocheuses rapportent un point par cube au joueur de cavalerie.
- Les cubes de wagons qui sortent de la route du sud vers les Rocheuses rapportent un point par cube au joueur des colons.

15.4.1 Contrôle du jeu/contrôle régional dans une partie à 3-4 joueurs

Déterminez d'abord si les Indiens ou les États-Unis ont gagné la partie. Déterminez ensuite quelle faction amie a gagné. Le contrôle peut être obtenu soit lorsque les cubes d'un seul joueur sont présents et qu'aucun des cubes des deux ou trois autres joueurs n'est présent, soit lorsque les cubes d'un joueur sont plus nombreux que les cubes amis concurrents. Comme dans un jeu à deux joueurs, une région vide est toujours contrôlée par sa faction d'origine (NPT ou SPT).

15.4.1.1 Exemple de contrôle 1

Un cube de wagon blanc et un cube de SPT orange occupent une région SPT. Le cube blanc n'a aucun effet. Le cube orange contrôle la région sauf dans le cas d'un jeu à 4 joueurs où le cube blanc est à égalité avec le cube orange et où personne n'a le contrôle.

15.4.1.2 Exemple de contrôle 2

Deux cubes SPT et deux NPT occupent la même région. Personne ne la contrôle.

15.4.1.3 Exemple de contrôle 3

Deux cubes violets occupent une région NPT avec un cube bleu. Comme les cubes violets sont plus nombreux que les cubes bleus, ils annulent le contrôle. Personne ne contrôle cette région.

15.4.1.4 Exemple de contrôle 4 (Lorsqu'une partie implique des joueurs Colons et Cavaliers séparés)

Le joueur Colons a trois cubes dans une région. Il y a également deux cubes de cavalerie et un cube "Ennemis" dans la même région. Le joueur Colons contrôle actuellement la région. Le joueur Cavalerie doit placer deux nouveaux cubes bleus dans la région pour la contrôler. En plaçant un seul cube bleu, les Colons seront simplement à égalité et ne pourront pas contrôler la région. Les cubes violets "Ennemis" ne peuvent pas contrôler une région. Ils n'annulent le contrôle que s'ils sont la faction majoritaire.

Séquence de jeu

(Si le jeton vert, orange, bleu ou brun est tiré)

- I. **Le joueur choisit et joue de 1 à 3 cartes Événement et Sentier de la Guerre, Engagement ou Migration de sa main respective.**
 - a. 1 à 2 cartes Événement peuvent être jouées.

(Les cartes Événement peuvent être jouées avant et/ou après les cartes Guerre, Engagement ou Migration).

 - Placez ou retirez les cubes selon les instructions.
 - Si elles sont jouées avant les cartes Sentier de la Guerre, Engagement ou Migration, ne résolvez pas les engagements avant la fin du mouvement.
 - Si elles sont jouées après que le mouvement ait eu lieu, résolvez les engagements immédiatement.
 - b. Une et une seule carte Sentier de la Guerre, Engagement ou Migration doit être jouée par tour.

(Si aucune carte n'est disponible, une carte Événement supplémentaire est utilisée à la place. Voir [9.2], troisième point).

 - Placez les cubes comme indiqué.
 - Déplacez jusqu'au nombre de groupes de factions jusqu'au nombre de régions indiqué sur la carte.
 - Résolvez tout engagement.
- II. **Remplacez autant de cartes que celles qui ont été jouées.**
- III. **Tirer un autre jeton s'il y en a de disponibles (si le jeton blanc, noir ou violet est tiré, aucune carte n'est jouée).**
 - Lorsque le jeton blanc est tiré, le joueur des colons place 2 cubes blancs à St Louis. Les cubes blancs se déplacent tous vers l'avant (ouest) d'une région, y compris ceux qui se trouvent à St Louis. Les cubes blancs ne créent jamais d'engagements lorsqu'ils entrent dans des régions contrôlées par l'ennemi.
 - Lorsque le jeton noir est tiré, le joueur des colons place des cubes de chemin de fer noirs en fonction du nombre de cubes bruns présents pour indiquer la progression du RR si possible (six cubes sont autorisés, trois par tête de ligne). Les cubes noirs ne se déplacent jamais et ne créent pas d'engagement lorsqu'ils sont placés.
 - Lorsque le jeton violet est tiré, le joueur de cavalerie place un cube violet dans une région violette, au Canada ou au Mexique. Le joueur de cavalerie peut ensuite déplacer certains, aucun ou tous les cubes dans n'importe quelle région sous contrôle violet ou zone éligible jusqu'à deux régions. Tout engagement créé est résolu

Calcul des points de victoire

Joueur(s) indien(s)

- 3 points pour empêcher la jonction des deux chemins de fer au moment où un joueur n'a plus de cartes.
- 2 points de bonus pour l'élimination de la force de Custer au tour où elle est placée** (si les alliés indiens sont joués par des joueurs différents, les deux joueurs gagnent 2 points).
- 1 Point pour l'élimination de chaque cube "Wagon". 1 Point pour l'élimination de tous les deux cubes de Cavalerie (arrondis à l'inférieur) dans chaque bataille. Cumulable avec le bonus Custer ci-dessus**.
- 1 Point par région violette contrôlée SI le joueur NPT contrôle au moins 3 régions violettes au nord et/ou le joueur SPT contrôle au moins 3 régions violettes au sud. Le contrôle de moins de trois régions dans l'une ou l'autre zone ne rapporte aucun point. (si les alliés indiens sont joués par des joueurs différents, les deux joueurs gagnent 1 point par région violette contrôlée) 1 point pour chaque région NPT/SPT contrôlée.
- 3 Points si le joueur américain contrôle plus de régions violettes que le joueur indien.

Joueur(s) américain(s)

- 3 Points pour la jonction des deux chemins de fer en remplissant tous les espaces RR avec des cubes noirs avant qu'un joueur ne soit à court de cartes.
 - 1 Point pour chaque cube "Wagons" qui atteint les Rocheuses ou est laissé dans une région de Plaines. (bien que dans la plupart des cas les cubes "Wagons" ne puissent pas contrôler une région, ils peuvent empêcher le joueur indien de contrôler la région qu'ils occupent).
 - 1 Point par région NPT/SPT contrôlée. Les régions violettes ne rapportent aucun point.
- Régions sans points :** St. Louis, Sacramento, Canada, Mexique et les Rocheuses.
- Égalité :** En cas d'égalité, le joueur qui contrôle le plus de territoires violets est le gagnant. En cas d'égalité de contrôle des régions mauves, le joueur ayant le moins de cubes dans sa boîte de victimes est le vainqueur.

Crédits

Concepteur du jeu : John Poniske
 Développeur du jeu : Bill Ramsey
 Développeur du système de solitaire : Etienne Michot
 Directeur artistique : Rodger B. MacGowan
 Graphistes : Terry Leeds
 Correcteur des livrets de règles : Peter Gibson
 Module Vassal : Bill Morgal
 Test de jeu : Jim Callahan, John Poniske Jr, Etienne Michot, Stan Hilinski, Bill Morgal, Joshua Malpas, Lukas Welty, Mike Burke, Randy Plume, Jake Plume, Wade, Rick Young, Wade Hyett, Ed O'Connor, Matt O'Connor, Christophe Champalaune, Ewen Champalaune, Vladimir Maryasin, Grant Alexander, Roy Struble, et Glenn Petroski.
 Traduction Française : Jean-Philippe Aubertel