

LES PISTES DE L'OUEST

(Libre adaptation du jeu Les Cités Perdues)



🎯 Objectif du jeu

Les 2 joueurs incarnent des pionniers du Far West qui s'affrontent dans une course aux expéditions légendaires à travers l'Ouest sauvage. Chaque expédition représente un pari risqué : plus tu t'engages tôt, plus tu peux gagner... ou perdre gros. Le but est de marquer le plus de points en fin de partie grâce à des expéditions rentables.

🧰 Matériel de jeu

Il y a 5 types d'expéditions, chacune représentée par une couleur et un thème. Pour chaque expédition, on trouve 12 cartes valeurs (de 2 à 10) et 3 cartes pari.

🔧 Mise en place

1. Mélangez toutes les cartes.
2. Chaque joueur reçoit 8 cartes en main.
3. Placez la pioche au centre de la table.
4. Laissez 5 emplacements visibles à côté de la pioche, un par couleur, pour les défausses.

▶ Déroulement de la partie

Les joueurs jouent à tour de rôle. À ton tour, tu effectues obligatoirement 2 actions dans cet ordre :

🎯 Action 1 : Jouer ou défausser une carte

Tu choisis une seule carte de ta main et tu fais l'une des deux actions suivantes :

➤ A. Jouer une carte dans une expédition

- Tu poses la carte devant toi, dans la colonne correspondant à sa couleur.
- Les cartes d'une même expédition doivent être posées dans l'ordre croissant (2 → 10).
- Une carte Pari doit être posée avant toute carte chiffrée de la même couleur.

📌 Une fois posée, une carte ne peut plus être retirée.

➤ B. Défausser une carte

- Tu poses la carte face visible dans la pile de défausse de sa couleur.

•

🎯 Action 2 : Piocher une carte

Tu dois ensuite piocher une carte, au choix :

- soit la première carte de la pioche
- soit la carte visible du dessus d'une pile de défausse (mais jamais celle que tu viens de défausser)

➡ Tu termines ton tour avec 8 cartes en main.

🏁 Fin de la partie

La partie se termine quand la pioche est vide et que les joueurs ont joué tous leurs tours.

Exemple de plateau de jeu



➔ Règles importantes

- Tu ne peux jamais jouer une carte plus faible que la dernière valeur posée dans une expédition.
- Une expédition peut être abandonnée (en ne posant plus de cartes dessus), mais elle sera quand même comptabilisée en fin de partie.

Les cartes Pari multiplient les gains ou pertes, donc attention aux expéditions incomplètes.

📊 Calcul des points

Chaque expédition est comptabilisée séparément.

Calcul de base

Additionne les valeurs des cartes (2 à 10) posées dans l'expédition.

Soustrais 20 points (coût de l'expédition). Si une expédition n'a pas atteint les 20 points, elle génère des points négatifs.

👉 Si aucune carte n'a été jouée pour une expédition, elle ne compte pas.

Effet des cartes Pari

Chaque carte Pari double le score final de l'expédition.

Exemple :

1 carte Pari → $\times 2$

2 cartes Pari → $\times 3$

3 cartes Pari → $\times 4$

⚠ Le multiplicateur s'applique aussi aux pertes.

Bonus de complétion

Si une expédition contient au moins 8 cartes, gagne +20 points bonus.

🏆 Victoire

Le joueur ayant le total de points le plus élevé remporte la partie et devient la légende du Far West



Exemple de comptage des points

Joueur 1

$4+5+7+8+10-20=14\text{pts} \times 2 = 28\text{pts}$

$0-20=-20\text{pts}$

Joueur 2

$5+8+10-20=3\text{pts}$

$7-20=-13\text{pts} \times 2 = -26\text{pts}$



LA RUÉE VERS L'OR



LA RUÉE VERS L'OR

LE CHEVAL DE FER



LE CHEVAL DE FER

TERRES DES INDIENS



TERRES DES INDIENS

LA PISTE DU CONVOI



LA PISTE DU CONVOI

LA VILLE FANTÔME



LA VILLE FANTÔME



Préparation du jeu

Avant de commencer la première partie, imprime ces 3 pages au format A4 en couleur, veille à avoir du papier suffisamment épais pour qu'une fois les cartes retournées, on ne les reconnaisse pas. Découpe le plateau de jeu et les 12 cartes des 5 univers (soit 60 cartes). Et voilà, tu es prêt à jouer !