

HOMESTEADERS



Le « Homestead Act » de 1862 a permis aux Américains de revendiquer des terres non développées, pour y vivre et les cultiver pendant 5 ans. Dans les années 1860, le Transcontinental Railroad a été construit en Amérique du Nord, reliant les réseaux ferroviaires entre la côte Est et la côte Ouest. Le développement des chemins de fer a accéléré la colonisation de l'Ouest par les colons et la mise en culture rapide de nouvelles terres.

Dans le jeu Homesteaders, les joueurs sont des colons du Far-West qui revendiquent des terres pour développer une ville. Le joueur qui contribuera le plus à la construction de cette ville lui donnera son nom et sera déclaré vainqueur.



MATÉRIEL DE JEU



1 plateau d'enchères



1 carte « premier joueur »



4 paravents



4 tuiles référence pour le marché



53 cartes « bâtiments »



30 cartes « enchères »



8 pions joueurs



36 fiches de dette



27 lignes ferroviaires



63 pièces d'argent



36 jetons de commerce



51 jetons de points de victoire



25 ouvriers



14 jetons bois



14 jetons de nourriture



14 jetons acier



12 pièces d'or



10 jetons cuivre



10 pièces de bétail





MISE EN PLACE



- 1 Préparez le plateau des enchères, les ressources, les ouvriers, l'argent, les jetons de commerce (T), les jetons de dette, les lignes ferroviaires et les points de victoire.



- 2 Chaque joueur prend un paravent, une tuile de jeu Homestead avec un personnage, les deux pions de sa couleur, un ouvrier et six pièces d'argent. Chaque joueur place un de ses pions sur la première case de la piste de développement du chemin de fer en dessous des 3 marchés qui vont accueillir les tuiles enchères sur le plateau du jeu; le deuxième pion sera utilisé pour soumettre les enchères. Le matériel non utilisé prévu pour d'autres joueurs est remis dans la boîte.

MATÉRIEL DE JEU

CACHÉ :

(à placer derrière son paravent):

ressources, dollars, fiches de dette, points de victoire et jetons de commerce



MATÉRIEL DE JEU

PUBLIC :

ouvriers, lignes ferroviaires et bâtiments



- 3 Classez les tuiles enchères en trois piles : « tuiles enchères 1 », « tuiles enchères 2 » et « tuiles enchères 3 ». Faites une pile avec les tuiles « enchères 1 ». Les tuiles sont triées par ordre croissant et empilées face visible sur le premier emplacement du plateau des enchères (celle avec le numéro 1 dans le dos, doit être la première de la pile et ainsi de suite jusqu'à celle portant le numéro 10 qui sera la dernière). Les joueurs peuvent à tout moment consulter les tuiles de cette pile. Classez les dix tuiles « enchères 2 » : tout d'abord mélangez les deux tuiles « City » face cachée. Elles seront les dernières de la pile. Mélangez ensuite les quatre tuiles « Town » et placez-les face cachée sur les tuiles « City ». Pour terminer, mélangez les 4 tuiles « Settlement » et placez-les face cachée sur les tuiles « Town ». La pile ainsi obtenue est placée sur le deuxième emplacement des futures ventes aux enchères sur le plateau. Les joueurs ne peuvent pas regarder les tuiles de cette pile.
Pour une partie à 4 joueurs, créez une troisième pile de tuiles pour le troisième emplacement de vente aux enchères. Les tuiles avec un 3 dans le dos, sont triées et empilées comme pour les « tuiles enchères 2 ».
Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, ces tuiles ne sont pas utilisées.



- 4 Triez les bâtiments et placez les bâtiments « Settlement » et « Settlement/Town » à côté du plateau pour constituer la réserve de bâtiments. Classez les bâtiments par couleur (vert/bleu/rouge). Placez les bâtiments « Town » et « City » en piles. Les joueurs peuvent consulter la réserve de bâtiments à tout moment.

Pour une partie à 2 joueurs, ne gardez qu'un seul bâtiment de chaque type, sauf les fermes, les marchés et les fonderies, qu'il faut garder en 2 exemplaires.

- 5 Choisissez le premier joueur au hasard et donnez-lui la carte « premier joueur ».





NOM :
 Décrit le bâtiment. La plupart des bâtiments sont uniques, mais certains se retrouvent en plusieurs exemplaires. Les joueurs ne peuvent pas construire plusieurs fois le même bâtiment.

COUT :
Les ressources nécessaires pour
construire le bâtiment.

REVENU AUTOMATIQUE :
Le bâtiment donnera un revenu automatique pendant la phase de « revenu ». Aucun ouvrier n'est nécessaire pour recevoir ce revenu.

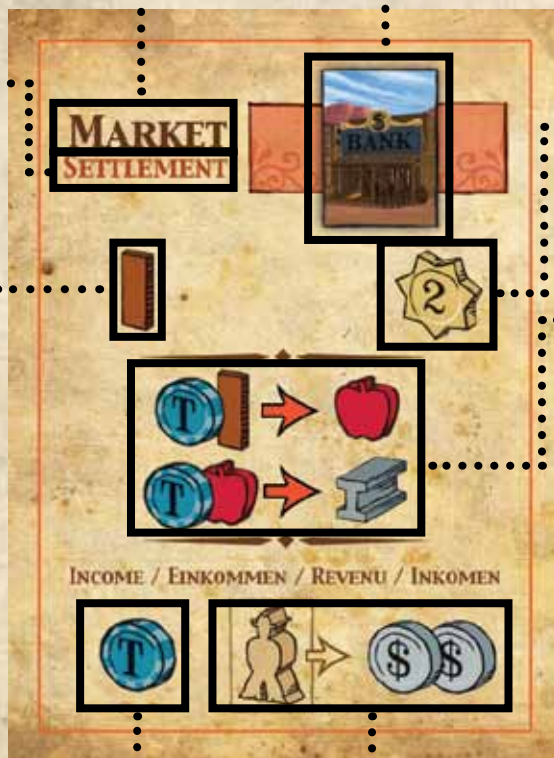
TYPE : Résidentiel (vert), industriel (bleu), commercial (rouge) ou spécial (jaune). Vous devez remporter une enchère de ce type afin de construire le bâtiment de cette catégorie.

POINTS DE VICTOIRE :
Les points de victoire que le bâtiment donnera en fin de la partie.

POUVOIRS /
BONUS / POINTS
SUPPLÉMENTAIRES :

Certains bâtiments offrent un bonus quand ils sont construits : il peut s'agir d'un nouvel ouvrier, d'une extension de ligne ferroviaire, d'un pion de commerce (pion bleu T), d'un jeton de dette, ou encore de pouvoir avancer sur la piste de développement du chemin de fer. D'autres bâtiments donnent des pouvoirs spéciaux, tels que de nouvelles façons d'utiliser un pion de commerce. De plus, certains bâtiments donnent des points supplémentaires à la fin de la partie sous certaines conditions que vous aurez remplies, comme un (1) point par ligne ferroviaire ou par bâtiment commercial.

LE REVENU DES OUVRIERS :



« Homesteaders » est un jeu d'enchères et de gestion de ressources dans lequel les joueurs vont enchérir pour des terrains et construire des bâtiments. Une partie se joue en 10 tours. Chaque tour comporte une phase de « revenus », durant laquelle les joueurs vont recevoir des ressources, et une phase d'enchères, durant laquelle les joueurs vont enchérir pour les terrains disponibles et ensuite utiliser leurs ressources pour construire des bâtiments sur leur territoire. A la fin de la partie, il y aura une dernière phase de « revenus » et un décompte final.

Les joueurs construisent une ville en trois phases de développement:

- **L'implantation (Settlement)** pendant les tours de jeu 1 à 4,
- **Le Village (Town)** pendant les tours de jeu 5 à 8 et
- **La Ville (City)** pendant les tours de jeu 9 et 10.

Les phases de développement indiquent dans quel phase du jeu un bâtiment peut être construit.



TOUR DE JEU

Les phases de chaque tour de jeu se déroulent de la manière suivante :

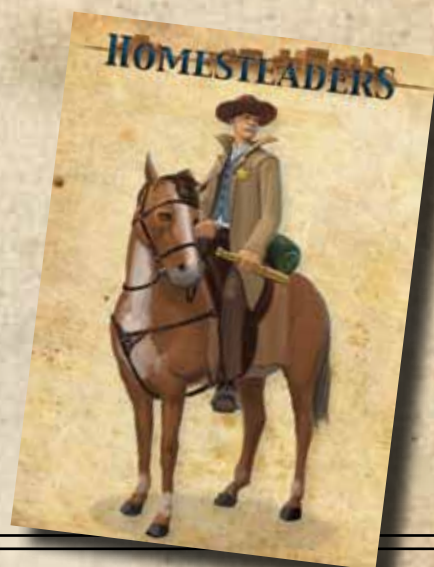
1) MISE EN PLACE DES TUILES ENCHÈRES

2) REVENUS

- A. PLACEMENT DES OUVRIERS SUR LES BÂTIMENTS
- B. COLLECTE DES REVENUS
- C. PAIEMENT DES OUVRIERS

3) VENTES AUX ENCHÈRES

- A. FAIRE UNE OFFRE
- B. CONSTRUCTION DES BÂTIMENTS



1) MISE EN PLACE DES TUILES ENCHÈRES

Au début de chaque tour, les joueurs récupèrent leurs pions qui ont servi pour faire des enchères sur les tuiles vendues au tour précédent. On retourne la tuile supérieure de chaque pile de tuiles enchères. On retire les tuiles enchères qui n'ont pas été achetées au tour précédent.

A partir du 5ème tour, la phase « Settlement » disparaît et la phase « Town » débute. Retirez de la partie tous les bâtiments « Settlement » qui n'ont pas été construits et ajoutez tous les bâtiments « Town » dans le stock disponible. Les bâtiments Settlement/Town sont disponibles à la fois pendant la période « Settlement » et pendant la période « Town ».

Notez que les bâtiments appartenant aux joueurs ne sont pas retirés du jeu : seuls le sont les bâtiments qui n'ont pas encore été construits.

A partir du 9ème tour, la phase « Town » disparaît et la phase « City » débute. Retirez le reste des bâtiments non-construits du jeu et ajoutez tous les bâtiments « City » à la réserve de bâtiments disponibles.

2) REVENUS

A. PLACEMENT DES OUVRIERS.

Chaque joueur place simultanément ses ouvriers sur les emplacements disponibles de ses bâtiments. Si un joueur ne dispose pas de places suffisantes pour l'ensemble de ses ouvriers, il place ses ouvriers excédentaires sur sa tuile « Homestead ». Les joueurs peuvent réaffecter la totalité de leurs ouvriers à chaque tour.

Notez que certains bâtiments ont 2 emplacements pour les ouvriers car ils exigent 2 ouvriers pour produire les ressources indiquées. Par exemple, il faut deux ouvriers sur un port fluvial (River Port) pour produire une pièce d'or, car un seul ouvrier ne produit rien.

Si un joueur souhaite voir comment un autre joueur va placer ses ouvriers, tous les joueurs doivent placer leurs ouvriers dans l'ordre du tour de jeu en tenant compte du premier joueur.

B. COLLECTE DES REVENUS

Chaque joueur perçoit les revenus que ses bâtiments produisent automatiquement ainsi que les revenus produits par les ouvriers qui sont placés sur ses bâtiments. Les lignes ferroviaires produisent automatiquement un revenu d'une pièce d'argent. Chaque joueur doit placer ses revenus de façon visible par tous les joueurs avant de les placer derrière son écran, afin que chaque joueur puisse voir les revenus de ses adversaires.

C. PAYER LES OUVRIERS

Chaque joueur doit payer une pièce d'argent à la banque pour chaque ouvrier présent sur ses tuiles (bâtiments et sa tuile « Homesteader »). Un joueur doit payer pour l'ensemble de ses ouvriers, même si certains d'entre eux sont inactifs. Les joueurs peuvent utiliser le marché, dépenser de l'or, ou acheter un jeton de dette s'ils le souhaitent, afin de payer leurs ouvriers. (Voir ci-dessous le commerce et le marché, comment dépenser son or, et jeton de dette)

3) VENTES AUX ENCHÈRES

A. FAIRE UNE OFFRE

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs font des offres sur les ventes aux enchères disponibles, ou décident de passer.

Les joueurs placent leur pion sur une offre disponible des ventes aux enchères. Ils choisissent une case correspondant à l'offre qu'ils veulent faire. L'enchère minimale est de 3, et toute surenchère doit être supérieure à la dernière offre la plus importante. Notez que les valeurs des enchères disponibles sont: 3, 4, 5, 6, 7, 9, 12, 16 et 21. Un joueur peut faire des offres sur les enchères indépendamment de l'argent qu'il possède. Si un joueur surenchérit sur une offre, celui dont l'offre a été surenchérie devra faire une nouvelle offre valable, ou passer. Si à son tour, l'enchère est la plus élevée, le joueur ne doit rien faire. Les joueurs doivent soit faire une offre valable, soit passer. Le joueur dont une offre a été surenchérie peut faire une nouvelle offre supérieure pour la même tuile ou pour une autre. Il peut également décider de passer. Lorsque tous les joueurs ont passé ou qu'ils ont fait l'offre la plus élevée sur une vente aux enchères, la phase des enchères se termine.

Quand un joueur décide de passer, il avance son pion sur la piste de développement du chemin fer et prend immédiatement le bonus qui est indiqué à cet endroit ou un autre bonus qui se trouve sur une des cases précédentes. Par exemple, un joueur qui déplace son pion sur la troisième case de la piste du développement du chemin de fer peut prendre un jeton bleu commerce (T), une ligne ferroviaire ou un ouvrier. Une fois qu'un joueur décide de passer, il ne peut plus participer à la vente.

Comme il y a plus de joueurs que de cartes mises aux enchères, il y a au moins un joueur qui va passer à chaque tour. Il est possible que plusieurs joueurs décident de passer au cours d'un même tour. Si plusieurs joueurs décident de passer avant de faire une offre, ces joueurs avancent sur la piste du développement du chemin de fer. Les tuiles enchères qui n'ont pas reçu d'offre sont défaussées et ne sont attribuées à personne.



Exemple: Les joueurs , ,  et  ont placé des enchères pour les 3 tuiles en vente.



1.  enchérit 5 sur la tuile 1.  surenchérit 6 sur la tuile 1. ( ne peut pas enchérir immédiatement mais il doit attendre que son tour revienne).  fait une offre de 3 pour la tuile qui est sur le 2ème marché.  enchérit à 7 sur le premier marché.



2.  enchérit 3 pour la tuile 3. (Un joueur peut changer de marché si quelqu'un a surenchérit sur son enchère).  enchérit sur 4 dans le 3ème marché.  rest encore le meilleur enchérisseur sur le 2ème marché et ne fait rien. Même chose pour  qui est aussi le meilleur enchérisseur sur le premier marché : lui non plus ne fait rien.



3.  fait une offre de 5 sur le 3ème marché. (Ce joueur a pu surenchérit sur un autre joueur).  choisit de passer.  avance immédiatement sur la piste Développement du Chemin fer et prend la récompense indiquée à l'endroit où il se trouve ou la récompense d'une case précédente.

Tous les joueurs sont maintenant soit le meilleur enchérisseur pour une tuile terrain, soit ils ont passé et la vente aux enchères se termine.  gagne la tuile du 1er marché pour une offre de 7,  gagne la tuile du 2ème marché pour une offre de 3, et  gagne la tuile du 3ème marché pour une offre de 5.

Les enchères pour une partie à 2 joueurs.

Avant que le premier joueur place son pion sur une offre pour un tour d'enchères, il place également un jeton neutre sur une offre d'une des autres ventes aux enchères. Le niveau auquel le jeton neutre est placé sur une offre est déterminé ci-après. Vous pouvez utiliser un deuxième jeton neutre pour garder une trace du niveau de l'enchère du jeton neutre. Vous pouvez le faire sur la 3ème piste des enchères pour éviter toute confusion.

Remarque: Le premier joueur est autorisé à placer le jeton neutre sur une offre, puis à surencherir sur celle-ci, s'il le désire. En général, il le placera sur une autre tuile enchère que celle à laquelle qu'il veut participer.

Le niveau de l'offre du jeton neutre commence à '5'. (Au premier tour, le premier joueur place le jeton neutre sur le '5' d'une enchère, puis il fait son offre). Habituellement, un joueur choisira d'enchérir sur l'autre tuile disponible mais il peut choisir de surencherir sur le jeton neutre s'il le souhaite.

Si les deux joueurs remportent une enchère lors d'un tour, le niveau de l'offre neutre augmente de 1 pour le prochain tour. Ainsi, par exemple, si les deux joueurs gagnent une tuile à la première manche, le niveau de l'offre neutre sera de 6 pour la deuxième manche. Exception: Si le jeton de l'offre neutre est de '9', il ne peut plus être augmenté.

Chaque fois qu'un joueur passe, le niveau de l'offre neutre est diminué d'un niveau. Le minimum pour l'offre neutre est de 3 : il ne peut pas être inférieur. Si aucun joueur ne gagne la tuile enchère du premier marché de vente, la carte « premier joueur » passe à l'autre joueur. Si l'un des joueurs remporte l'enchère du premier marché de vente, il reçoit la carte « premier joueur » comme d'habitude.

Si le premier joueur commence son tour en passant au lieu de faire une offre, il place le jeton de l'offre neutre sur l'espace vente aux enchères de son choix. (Si le niveau de l'offre neutre est à '6', il place le jeton d'offre neutre sur un la vente de son choix au niveau 6, puis il réduit le niveau de l'offre neutre pour le prochain tour).

B. CONSTRUCTION DES BÂTIMENTS

Les joueurs doivent payer le prix de l'enchère remportée, en commençant par le joueur qui a remporté la première enchère, puis par le gagnant de la seconde enchère et enfin par celui qui a remporté la troisième enchère.

Ils peuvent ensuite construire un bâtiment du type mentionné sur la tuile enchère qu'ils ont remportée. La tuile est ensuite défaussée. Les joueurs ne peuvent pas conserver une tuile gagnée aux enchères pour une utilisation future. Celui qui a remporté la première vente aux enchères reçoit également la carte « premier joueur ». Lorsque vous payez votre enchère ou que vous achetez des ouvriers, vous pouvez utiliser le marché, dépenser de l'or ou prendre un « dette » (ce qui donne 2 pièces d'argent)

Certaines tuiles enchères ne donnent pas de bâtiment, mais permettent à la place d'acquérir des ouvriers et/ ou d'avancer sur la piste développement du chemin de fer. Dans ce cas, le joueur reçoit immédiatement ces bonus, puis défasse la tuile enchère.

Certaines tuiles enchères offrent l'opportunité d'obtenir un bonus en plus d'un bâtiment, comme un ouvrier, la possibilité d'échanger des ressources pour récupérer des points de victoire ou une voie ferrée. Ces éléments supplémentaires peuvent être récupérés ou achetés uniquement après la construction du bâtiment. Les bonus acquis pour la construction d'un bâtiment (comme un jeton commerce avec le Ranch) peuvent être utilisés pour payer des choses supplémentaires sur la tuile enchère qui vient d'être achetée.

Pour construire un bâtiment, le joueur choisit un bâtiment de la réserve de bâtiments dont le type correspond à la tuile enchère et paie le coût de ce bâtiment dans la réserve des ressources. Le joueur peut acheter les ressources nécessaires au Marché (voir la tuile « Marketplace »).





DERNIER TOUR DE JEU

Après le 10e tour, il y a une dernière phase de revenus et les joueurs marquent des points une dernière fois. Les joueurs peuvent utiliser le marché autant de fois qu'ils le souhaitent, afin de rembourser leurs jetons de dette ou pour convertir leurs jetons de commerce T, leurs pièces d'argent et leur ressources en points de victoire.

Chaque joueur calcule son score en additionnant ce qui suit:

- Les points de victoire recueillis pendant la partie (étoiles de shérif)
- Les points de victoire de leurs bâtiments,
- Les points de victoire des bonus de leurs bâtiments.
- 2 points de victoire pour chaque pièce d'or, de bétail et de cuivre. Le bois, la nourriture et l'acier ne rapportent rien.

Chaque jeton de dette peut être remboursé par 5 pièces d'argent. Les dettes non remboursées font perdre des points aux joueurs. Le nombre de points perdus dépend du nombre de jetons que le joueur a en fin de partie : 1 point pour le premier jeton de dette, 2 points pour le deuxième, 3 points pour le troisième, etc ...

Exemple: 5 jetons de dette impayés feraient perdre 15 points.

Le joueur qui a le plus de points de victoire donnera son nom à la ville et sera déclaré gagnant!

En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui a le plus d'argent. Si l'égalité persiste, tous les joueurs sont déclarés gagnants.



LE COMMERCE ET LE MARCHÉ

Des jetons de commerce (jetons bleus T) sont acquis avec des bâtiments, la plupart le sont avec des bâtiments commerciaux et donnent la possibilité de faire les transactions commerciales. Un joueur peut utiliser des jetons de commerce et le marché à tout moment. Le marché peut être utilisé pour faire une des actions suivantes:

- Recruter un ouvrier : Le recrutement d'un nouveau ouvrier coûte 1 jeton de commerce et 1 jeton de nourriture.
- Acheter des ressources: Un joueur peut dépenser un jeton de commerce pour acheter une ressource de son choix au prix du marché.
- Vendre des ressources: Un joueur peut dépenser un jeton commerce pour vendre une ressource de son choix au prix du marché. Les joueurs reçoivent 1 point pour chaque vente réalisée via le Marché.

Les taux de changes des produits sont les suivants:

1 morceau bois:	1 pièce d'argent
1 jeton nourriture:	2 pièces d'argent
1 morceau d'acier:	3 pièces d'argent
1 pièce d'or:	4 pièces d'argent
1 jeton cuivre:	1 pièce d'or
1 pièce de bétail:	1 pièce d'or

Certains bâtiments peuvent permettre aux joueurs d'utiliser leurs jetons commerce.



UTILISATION DE L'OR

Une pièce d'or peut être utilisée comme l'équivalent de 5 pièces d'argent dans n'importe quel but, mais on ne rend pas la monnaie.

Exemples:

- Payer 7 ouvriers avec 1 pièce d'or et 2 pièces d'argent ou avec 2 pièces d'or.
- Payer pour une enchère de 9, en utilisant 1 pièce d'or et 4 pièces d'argent ou avec 2 pièces d'or.
- Rembourser une dette avec 1 pièce d'or.



JETONS DE DETTE

Un joueur peut prendre à tout moment autant de jetons dette qu'il le désire. Pour chaque jeton de dette, un joueur reçoit 2 pièces d'argent.

Un jeton de dette peut être remboursé pendant la phase de score pour 5 pièces d'argent. Les joueurs peuvent utiliser le marché ou utiliser de l'or pour rembourser les dettes. Chaque jeton de dette impayé fait perdre des points lors du décompte final.



PISTE DÉVELOPPEMENT DU CHEMIN DE FER

Les joueurs avancent pendant la partie sur la piste de développement du chemin de fer. Chaque fois qu'un joueur avance sur cette piste, il peut choisir de recevoir le bonus représenté sur la case où il arrive ou celui représenté sur une case précédente.

La piste de développement du chemin du fer dispose de 5 cases avec les bonus suivants:

1. 1 jeton commerce
2. 1 ligne ferroviaire
3. 1 ouvrier
4. 1 ressource au choix (Bois/Nourriture/Acier/Or/Bétail/Cuivre)
5. 3 points de victoire

Si un joueur se trouve sur la dernière case de la piste, au lieu d'avancer, il ne bouge pas mais peut choisir le bonus de son choix parmi ceux représentés sur les différentes cases de la piste.

Exemple: Un joueur arrive sur la troisième case de la piste développement du chemin fer, il peut prendre un jeton commerce, une ligne ferroviaire ou un ouvrier.





BÂTIMENTS SPÉCIAUX



PENSION DE FAMILLE

(Boarding House)

Lorsque ce bâtiment est acquis, le propriétaire défait un jeton de dette. S'il n'a pas de jeton de dette, il peut en prendre un (un jeton de dette procure 2 pièces d'argent) et s'en défait directement. Souvenez-vous qu'un jeton de dette peut être pris à n'importe quel moment.



PORT FLUVIAL (River Port):

Vous pouvez utiliser l'or comme s'il s'agissait de cuivre ou de bétail au moment du paiement des bâtiments ou des pouvoirs qui se trouveront sur les tuiles enchères des 9ème et 10ème tours et qui permettent de vendre une pièce de bétail ou de cuivre pour 4 points de victoire. Vous pouvez utiliser cette capacité autant de fois que vous le souhaitez. Vous ne pouvez pas vendre de l'or comme s'il s'agissait de cuivre ou de bétail.



GARE (Train Station)

Lorsque vous construisez la gare, vous pouvez immédiatement construire un bâtiment supplémentaire de n'importe quel type.



BANQUE (Bank)

Vous pouvez échanger 1 jeton commerce contre 1 pièce d'argent à tout moment. Vous ne pouvez pas échanger une pièce d'argent contre un jeton commerce. Le revenu de la banque permet de défaisser un jeton de dette pendant la phase de revenus.



MARCHÉ (Market)

Vous pouvez échanger un jeton commerce et un jeton bois contre un jeton nourriture, ou un jeton commerce et un jeton nourriture contre un jeton acier. Vous pouvez utiliser ces pouvoirs autant de fois que vous le souhaitez et à tout moment.



RODÉO (Rodeo)

Ce bâtiment produira un revenu d'1 pièce d'argent par ouvrier que vous possédez, jusqu'à un maximum de 5 pièces d'argent. Par exemple, si vous avez 3 ouvriers, il produira 3 pièces d'argent, si vous disposez de 7 ouvriers, il produira 5 pièces d'argent. Le revenu est basé sur le nombre de travailleurs que vous avez au moment de la phase revenus et non pas au moment où vous construisez la tuile Rodéo.



FORGE (Forge)

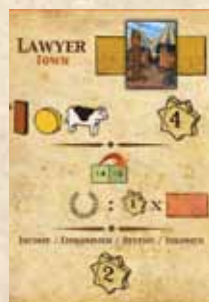
Chaque fois que vous construisez un bâtiment après avoir construit la Forge, vous gagnez 1 point de victoire. (Vous ne marquez pas de point de victoire quand vous construisez la Forge). Si vous construisez 2 bâtiments au cours d'un même tour (à l'aide d'une Gare, par exemple), vous marquez 1 point de victoire pour chaque bâtiment.



MAGASIN GÉNÉRAL

(General Store)

Chaque fois que vous vendez une ressource, vous recevez 1 pièce d'argent supplémentaire. Par exemple, si vous vendez un jeton bois, vous gagnez 2 pièces d'argent et 1 point de victoire au lieu d'1 pièce d'argent et 1 point de victoire. Si vous vendez un jeton cuivre, vous obtenez 1 pièce d'or, 1 pièce d'argent et 1 point de victoire, au lieu d'une pièce d'or et 1 point de victoire. Ce pouvoir s'applique chaque fois que vous faites une vente, même si vous vendez plusieurs ressources pendant un même tour. Mais ça ne vous donne pas droit à des rabais sur les ressources achetées.



AVOCAT (Lawyer)

Vous pouvez surenchérir sur quelqu'un avec une enchère égale à la sienne, au lieu de faire une offre supérieure. Par exemple, si un adversaire a enchéri sur le '5' d'une enchère, vous pouvez remplacer son jeton d'offre par le vôtre au lieu de devoir faire une offre de '6' ou plus. (son jeton sera interverti avec le vôtre).





FAQ

Q: Je suis fauché! Que dois-je faire?

A: Prendre des reconnaissances de dettes (1 jeton de dette = 2 pièces d'argent) et acheter des bâtiments qui génèrent des revenus.

Q: Si un bâtiment produit un revenu et un revenu supplémentaire quand un ouvrier se trouve sur ce bâtiment, puis-je obtenir le revenu normal si je ne mets pas un ouvrier sur ce bâtiment ?

R: Oui. Par exemple, vous obtenez toujours 2 pièces d'argent avec le bâtiment de départ « Homestead », même si vous n'avez pas mis d'ouvriers sur les emplacements prévus sur la tuile pour un revenu supplémentaire.

Q: Quand puis-je utiliser des jetons commerce?

A: A n'importe quel moment. Vous pouvez même les utiliser pendant le décompte final, quand vous payez pour une enchère, pour acheter un bâtiment ou quand vous souhaitez embaucher un ouvrier pendant la phase « placement des ouvriers ».

Q: Combien de jetons commerce puis-je utiliser par tour?

R: Autant que vous voulez. Vous pouvez utiliser le marché aussi souvent que vous le souhaitez, quand vous le souhaitez.

Q: Quand puis-je déplacer mes ouvriers sur les nouveaux bâtiments?

R: Vous pouvez déplacer tous vos ouvriers comme vous le souhaitez pendant la phase « placement des ouvriers ».

Q: Dois-je payer tous mes ouvriers?

R: Oui, tous les ouvriers doivent être payés à chaque tour, même s'ils sont au repos et même si vous devez prendre une reconnaissance ou plusieurs reconnaissances de dette pour les payer.

Q: Si je gagne une tuile aux enchères, puis-je la garder pour plus tard?

R: Non, vous devez construire immédiatement un bâtiment ou utiliser directement la capacité de la tuile achetée.

Q: J'ai besoin de nouveaux ouvriers, comment puis-je les obtenir?

R: Certaines tuiles enchères donnent des ouvriers. Lorsque vous avancez sur la piste de développement du chemin de fer, vous pouvez recevoir des ouvriers quand vous arrivez sur la 3ème case et vous pouvez recruter des ouvriers à tout moment en utilisant un jeton com-

merce et un jeton nourriture. (Rappelez-vous : vous pouvez utiliser un jeton commerce pour acheter de la nourriture si vous en avez besoin).

Q: Est-ce que la carte « premier joueur » tourne dans le sens des aiguilles d'une montre horaire?

R: Non, celui qui remporte l'enchère sur le premier marché de vente devient le premier joueur. S'il n'y a aucune offre sur le premier marché, le gagnant de la vente aux enchères n° 2 devient le premier joueur. S'il n'y en a pas non plus également sur la 2ème, c'est le gagnant de la 3ème enchère qui devient le premier joueur. S'il n'y a aucune offre sur les 3 ventes aux enchères, la carte « premier joueur » reste chez le joueur qui la possède (mais il est très peu probable que cela se produise).

Q: Que se passe-t-il si j'arrive sur la dernière case de la piste de développement du chemin de fer?

R: Une fois arrivé sur la dernière case de la piste de développement du chemin de fer, on peut prendre n'importe quel bonus qui précède la dernière case au moment où on passe son tour ou que prend une tuile qui permet de se y rendre.

Q: Si je gagne une enchère qui me permet d'avancer sur la piste de développement du chemin de fer, puis-je utiliser le bonus obtenu pour payer l'enchère ?

R: Non, vous devez payer d'abord votre enchère avant de recevoir le bonus.

Q: Puis-je utiliser le jeton commerce que je reçois lors de la construction d'un Ranch pour aider à payer la construction de ce Ranch, ou pour payer la tuile enchère que me donne le Ranch?

R: Non, vous devez payer d'abord l'enchère du bâtiment pour obtenir les bonus ou utiliser les capacités que donne un bâtiment une fois construit. Un bâtiment ne peut pas vous aider à construire quelque chose tant que vous n'avez pas payé l'enchère pour l'obtenir.

Q: Ma tuile enchère m'autorise à payer une ressource pour obtenir un bonus (Points de victoire ligne ferroviaire). Puis-je utiliser un bonus ou un pouvoir que le bâtiment que je construis m'apporte pour m'aider à payer pour l'obtention de ce bonus ?

R : Oui. Vous payez la ressource pour ces bonus sur les cartes action après avoir construit le bâtiment.



COLOPHON



TESTEURS

L'auteur tient à remercier les testeurs de « Homesteaders », sans qui le développement de ce jeu n'aurait pas été possible. L'auteur remercie tout particulièrement Mark Haggerty, Emily Miller, Kirk Monsen, Justin Newstrom, Julie Strasser, Jim Campbell, Steve Dupree, Natalie Dupree, Jay Lorch, Melissa Odell, Tom Powers, Jonathan Tanner, Jenny Wadkins, Dave Wadkins, Peter Drayton, Julie Dubois, Dave Howell, Shane McDaniel, Eric Yarnell, et Chad Urso McDaniel pour les premiers tests et les différents développements du jeu.

Les remerciements s'adressent aussi à Sean McCarthy et Ben Penner pour leur participation et leur enthousiasme pour « Homesteaders » ainsi que pour leur contribution importante pendant les tests.



CRÉDITS

Auteur: Alex Rockwell

Développement du jeu: Seth Jaffee

Design en illustrations (boîte et matériel de jeu):

Hans Janssen en Ariel Seoane

Mise en page: Rafaël Theunis

Traduction française: Michael Gillain et Cédric Blaise

Maison d'édition: Quined Games, www.quined.com, info@quined.nl

Facebook: Quined Games, **Twitter:** Quinedman

