

# Way out West

## Aide-mémoire et axes de jeu

### Tour de jeu

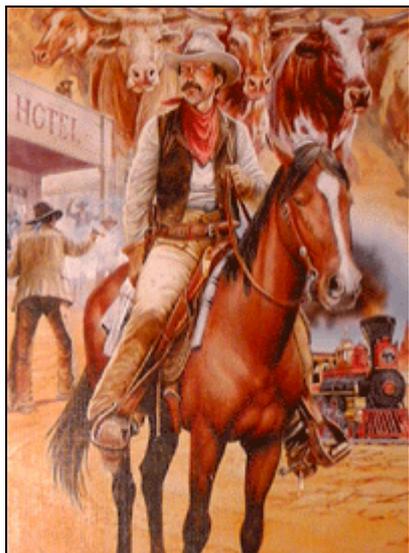
- 1- Désignation de l'ordre du tour (enchères avec des \$)
- 2- Actions des joueurs (2 par tour)
- 3- Attribution des revenus (fin des tours n°3, 6, 9 et 12).

### Attribution des revenus (tous les 3 tours)

- Bétail : 2 \$ par jeton de sa couleur, multipliés par 2 si un train est dans la ville, divisés par 2 si un fermier est dans la ville.
- Hôtel : 1\$ par cow boy d'une autre couleur.
- Magasin : 1 \$ par bétail d'une autre couleur, 2 \$ par fermier dans la ville.
- Banque : 2 \$ par bâtiment ou transport d'une autre couleur.

### Attribution des points de victoire (en fin de partie)

- Bétail : 1 PV par jeton de sa couleur, + 1 par jeton si un train est dans la ville, - 1 par jeton si un fermier est dans la ville.
- Bâtiments et transports : Autant de PV par jeton que la taille de la ville.
- Bonus de ville : Autant de PV que la taille de la ville pour le joueur ayant le plus grand total en bâtiments + transports + bétails, dans la ville.
- Argent : 5 PV pour le joueur le plus riche.
- Wanted : 4 PV pour le joueur ayant le plus de jetons Wanted.



### Moyens de gagner des revenus

#### Tout au long de la partie :

- Avoir une diligence dans une ville où les cow boys entrent et sortent :
- ✓ 1 \$ pour chaque départ d'un cow boy d'une autre couleur,
  - ✓ 1 \$ pour chaque cow boy nouveau d'une autre couleur ou arrivant d'une ville sans diligence.

#### En fin de tour n°3, 6, 9 et 12 :

- Placer des jetons bétails en prévision de l'attribution des revenus.
- Créer un bâtiment rapportant des revenus :
  - ✓ Un hôtel dans une ville où sont présents beaucoup de cow boys adverses,
  - ✓ Un magasin dans une ville où sont présents beaucoup de bétails adverses et un fermier,
  - ✓ Une banque dans une ville où sont présents des bâtiments ou transports adverses.
- S'emparer d'un bâtiment ou d'un transport rapportant des \$, juste avant l'attribution de revenus d'un tour.
- Placer un fermier dans une ville où l'on est propriétaire du magasin.

### Moyens de gagner des points de victoire

- Placer des jetons bétails dans des villes sans fermier et avec un train.
- Concentrer ses bâtiments et transports dans une même ville.
- Remporter le bonus de ville grâce à ses jetons bétails dans une ville où l'on a peu de bâtiments et transports.
- Conserver de l'argent en fin de partie, pour être le plus riche,
- Provoquer des règlements de comptes déséquilibrés pour en gagner le maximum et avoir le plus de jetons Wanted.

### Moyens de priver un joueur de revenus

- Éliminer ses diligences ou ne pas passer dans sa ville.
- Éliminer ses pions bétails et ses bâtiments.
- Placer un fermier dans la même ville que ses jetons bétails et où il n'a pas de magasin.
- Dans une ville où il tient l'hôtel, s'en aller avec ses cow boys.
- Dans une ville où il tient le magasin, s'en aller avec son bétail et tuer le fermier.
- Attaquer sa banque.

### Moyens de priver un joueur de points de victoire

- Placer un fermier dans une ville où il a beaucoup de bétail.
- Éliminer le maximum de ses jetons bétails, bâtiments et transports.
- Provoquer des règlements de comptes sans lui, afin de le dépasser en nombre de jetons Wanted.
- Economiser son argent pour terminer plus riche que lui.