

# OREGON<sup>1.0</sup>

2 à 4 | 45 mm > avoir le + de points

→ **préparation** | Chacun prend **15 fermiers** (dont 1 sur case 0) + **1 pion Joker** + **1 pion tour supplémentaire** + **3 cartes Paysage** + **1 carte Bâtiment** | **Tuiles bâtiment triées en 7 piles f.v.** selon type | 2 pioches constituées : Paysage/bâtiment. | Pions charbon et or mélangés f.c. , à côté plateau.

**Tour préliminaire** : chacun reçoit **1 des 7 tuiles départ** et la place sur le plateau, sur une case appropriée (même type de terrain)

## Tour de jeu (4 phases enchainées par chaque joueur)

### ① JOUER 2 CARTES

→ **si 2 cartes paysages, placer un fermier** sur une case vide de la zone (6 cases) déterminée par les 2 cartes : le symbole sur chacune d'elle doit être assigné à une colonne et une rangée de la carte.

—memo si aucune case de libre, placer aucun fermier

—memo impossible de placer un fermier sur une case d'eau

→ **si 1 paysage + 1 bâtiment, placer une tuile du bâtiment désigné** sur une case libre dans la zone déterminée

—memo type de terrain de la case et du bâtiment identiques

—memo port adjacent à une case d'eau

### ✧ UTILISER LE PION JOKER

**Si actif**, remplace n'importe quelle carte paysage en combinaison avec la seconde carte (retourner ensuite le pion face inactive)

### ② MARQUER DES POINTS

→ **si fermier placé**, chaque bâtiment sur les 8 cases adjacentes rapportent immédiatement des points :

- Poste / Port : + 3/4 pts.
- Eglise + 1 pt pour chaque fermier (peu importe la couleur)
- Mine de charbon/d'or : piocher 1 pion charbon/or.
- Entrepôt : + 1 pt et pion joker mis sur face active.
- Gare : + 1 pt et pion tour supplémentaire peut être activé.

—memo pions charbon/or gardés secret jusqu'au décompte final

→ **si 3 (ou +) fermiers** de même couleur alignés vert. ou hor. : + 5 pts

—memo aucun point si fermier touche 1 groupe déjà décompté

→ **si bâtiment placé**, tous les joueurs qui possèdent au moins 1 fermier sur les 8 cases adjacentes bénéficient de :

- Eglise/Poste/Port : + 1/3/4 pts par fermier.
- Mine de charbon ou d'or : piocher 1 pion Charbon ou or /fermier
- Entrepôt : + 1 pt / fermier et activation du pion Joker
- Gare : + 1 pt / fermier et activation du pion tour supplémentaire.

### ③ TOUR SUPPLÉMENTAIRE (1 SEULE FOIS PAR TOUR)

**Si pion "tour supplémentaire" actif** (retourner-le alors face inactive), **refaire phases 1 et 2**

### ④ PIOCHER CARTES

**Remonter sa main à 4 cartes en piochant au choix dans les 2 piles bâtiment et Paysage.**

—memo avoir au min. en main une carte paysage et bâtiment

### Fin de partie

Dès qu'un joueur place son dernier fermier

**OU** dès qu'à 2/3/4 J., 2/3/4 piles bâtiment épuisées

—memo tour en cours est fini

**Points** : piste de score + bonus charbon et or

—memo si égalité, gagne celui qui a placé le + de fermiers

# OREGON<sup>1.0</sup>

2 à 4 | 45 mm > avoir le + de points

→ **préparation** | Chacun prend **15 fermiers** (dont 1 sur case 0) + **1 pion Joker** + **1 pion tour supplémentaire** + **3 cartes Paysage** + **1 carte Bâtiment** | **Tuiles bâtiment triées en 7 piles f.v.** selon type | 2 pioches constituées : Paysage/bâtiment. | Pions charbon et or mélangés f.c. , à côté plateau.

**Tour préliminaire** : chacun reçoit **1 des 7 tuiles départ** et la place sur le plateau, sur une case appropriée (même type de terrain)

## Tour de jeu (4 phases enchainées par chaque joueur)

### ① JOUER 2 CARTES

→ **si 2 cartes paysages, placer un fermier** sur une case vide de la zone (6 cases) déterminée par les 2 cartes : le symbole sur chacune d'elle doit être assigné à une colonne et une rangée de la carte.

—memo si aucune case de libre, placer aucun fermier

—memo impossible de placer un fermier sur une case d'eau

→ **si 1 paysage + 1 bâtiment, placer une tuile du bâtiment désigné** sur une case libre dans la zone déterminée

—memo type de terrain de la case et du bâtiment identiques

—memo port adjacent à une case d'eau

### ✧ UTILISER LE PION JOKER

**Si actif**, remplace n'importe quelle carte paysage en combinaison avec la seconde carte (retourner ensuite le pion face inactive)

### ② MARQUER DES POINTS

→ **si fermier placé**, chaque bâtiment sur les 8 cases adjacentes rapportent immédiatement des points :

- Poste / Port : + 3/4 pts.
- Eglise + 1 pt pour chaque fermier (peu importe la couleur)
- Mine de charbon/d'or : piocher 1 pion charbon/or.
- Entrepôt : + 1 pt et pion joker mis sur face active.
- Gare : + 1 pt et pion tour supplémentaire peut être activé.

—memo pions charbon/or gardés secret jusqu'au décompte final

→ **si 3 (ou +) fermiers** de même couleur alignés vert. ou hor. : + 5 pts

—memo aucun point si fermier touche 1 groupe déjà décompté

→ **si bâtiment placé**, tous les joueurs qui possèdent au moins 1 fermier sur les 8 cases adjacentes bénéficient de :

- Eglise/Poste/Port : + 1/3/4 pts par fermier.
- Mine de charbon ou d'or : piocher 1 pion Charbon ou or /fermier
- Entrepôt : + 1 pt / fermier et activation du pion Joker
- Gare : + 1 pt / fermier et activation du pion tour supplémentaire.

### ③ TOUR SUPPLÉMENTAIRE (1 SEULE FOIS PAR TOUR)

**Si pion "tour supplémentaire" actif** (retourner-le alors face inactive), **refaire phases 1 et 2**

### ④ PIOCHER CARTES

**Remonter sa main à 4 cartes en piochant au choix dans les 2 piles bâtiment et Paysage.**

—memo avoir au min. en main une carte paysage et bâtiment

### Fin de partie

Dès qu'un joueur place son dernier fermier

**OU** dès qu'à 2/3/4 J., 2/3/4 piles bâtiment épuisées

—memo tour en cours est fini

**Points** : piste de score + bonus charbon et or

—memo si égalité, gagne celui qui a placé le + de fermiers