



*Les étendues sauvages du Canada sont entre vos mains.
Façonnez leur carte afin d'explorer, construire et acquérir des biens; sachez tirer profit de ces actions pour réaliser vos objectifs, puis tenter de remporter la partie !*

2 à 4 joueurs, 10 ans et +, 45 minutes

BUT DU JEU

Les joueurs explorent la région d'Okanagan en piochant des tuiles qui représentent les différents territoires. Sur chacune d'elles se trouvent des récompenses que les joueurs vont récupérer pour marquer des points de victoire.

Okanagan se joue en deux manches, le joueur qui totalise le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

MATÉRIEL



48 bâtiments

4 Silos, 5 Entrepôts et 3 Fermes
pour chaque couleur.



60 tuiles (Recto / Verso)

Au recto, les territoires et leurs récompenses.
Au verso, les actions spéciales.
(les actions spéciales sont détaillées page 8)



1 tuile de départ



36 cartes Objectif

Chacune de ces cartes indique une manière de gagner des points de victoire. Les joueurs conservent ces cartes secrètes.



1 carte Seconde Manche



1 carte Explorateur



144 jetons Récompenses

Sur chaque jeton se trouve une des 12 récompenses du jeu.



16 cartes Pépites d'Or

MISE EN PLACE

- Placez la carte Explorateur, la carte Seconde Manche et les cartes Pépites d'Or sur la table, à portée de main des joueurs.
- Mélangez les cartes Objectif et distribuez-en 5 à chaque joueur. Chaque joueur en choisit 3 et défausse les deux autres faces cachées.
- Selon le nombre de joueurs, distribuez à chacun un nombre de bâtiments à sa couleur en suivant le tableau ci-dessous. Les bâtiments de la première manche sont disposés devant chaque joueur et les bâtiments de la seconde manche sont disposés sur la carte Seconde Manche.

2 JOUEURS		3 JOUEURS		4 JOUEURS	
Manche 1	Manche 2	Manche 1	Manche 2	Manche 1	Manche 2
1 Ferme	2 Fermes	1 Ferme	1 Ferme	1 Ferme	1 Ferme
3 Entrepôts	2 Entrepôts	3 Entrepôts	2 Entrepôts	2 Entrepôts	2 Entrepôts
2 Silos	2 Silos	2 Silos	2 Silos	2 Silos	2 Silos



- Les différents jetons récompenses sont triés par type et forment une réserve à la disposition des joueurs.
- La tuile de départ est placée au centre de la table.
- Mélangez toutes les tuiles Territoire et distribuez-en une face cachée à chaque joueur. Constituez une pioche avec le reste des tuiles Territoires de la manière suivante : Formez 3 piles de tailles égales avec les tuiles, face cachée. Puis piochez la première tuile de chaque pile et placez la face visible devant sa pile.
- Le premier joueur est choisi aléatoirement.

DÉROULEMENT DU JEU

Okanagan se joue en 2 manches. Chaque manche est constituée de plusieurs tours de jeu joués dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, le joueur **doit** procéder comme suit :

1. **Jouer la tuile qui est face-cachée devant lui.**
2. **Construire un de ses bâtiments sur la tuile qu'il vient de jouer.**
3. **Vérifier si une région vient d'être fermée.**
4. **Prendre une nouvelle tuile de son choix.**

1. Jouer une tuile

Lorsqu'un joueur joue une tuile afin de compléter des territoires, il doit respecter les conditions suivantes :

- Chaque tuile jouée doit être adjacente à au moins une tuile déjà posée sur la table.
- Chaque côté de la tuile doit correspondre au même type de territoire que les côtés des tuiles adjacentes.
- Une tuile ne peut pas être connectée par un coin



2. Construire un bâtiment

Le joueur choisit un de ses bâtiments encore disponible dans sa réserve et le construit sur la tuile qu'il vient de jouer à l'emplacement défini par son type :



Un silo se construit au centre de la tuile et est connecté à tous les territoires présents.



Un entrepôt se construit entre 2 territoires de type différent.



Une ferme se pose sur un seul type de territoire.

IMPORTANT : Un joueur construit toujours sur la tuile qu'il vient de poser.

NOTE : Lorsque tous les bâtiments dans les réserves de tous les joueurs ont été posés, la 2^{de} manche du jeu est enclenchée. (Voir page 5)

3. Vérifier si un territoire vient d'être fermé

Si un ou plusieurs territoires se retrouvent fermés suite à la pose d'une tuile, les joueurs procèdent aux étapes suivantes, territoire après territoire, dans l'ordre choisi par le joueur qui vient de fermer ces territoires.

1. Calcul de l'influence dans le territoire

2. Action spéciale

3. Collecter les récompenses

1. Calcul de l'influence dans le territoire

Les joueurs calculent leurs points d'influence dans un territoire fermé, comme suit :

- 3 points pour une ferme
- 2 points pour un entrepôt
- 1 point pour un silo

En cas d'égalité d'influence, le joueur qui vient de fermer le territoire départage les joueurs concernés (*voir exemple page 5*).

Si un joueur se retrouve seul dans un territoire qui vient d'être fermé, il **doit** choisir entre l'action spéciale **ou** la collecte des récompenses.

2. Action spéciale

Le joueur qui possède le plus faible total d'influence gagne immédiatement une **action spéciale** (*voir page 8*).

L'action spéciale est choisie parmi les 3 actions spéciales disponibles au sommet des 3 piles de tuiles de la pioche.

La tuile utilisée pour l'action spéciale est placée **en dessous** de sa pile.



Exemple d'actions spéciales.

3. Collecter les récompenses

Une pioche est constituée avec les jetons de chacune des récompenses représentés dans le territoire.

Le joueur ayant le plus d'influence récupère un total de jetons, de son choix, égal à son influence.

Puis les autres joueurs font de même, dans l'ordre décroissant d'influence. Il est donc possible qu'un joueur ne puisse pas collecter la totalité des jetons Récompense à laquelle il a normalement droit, voir même aucun jeton Récompense.

NOTE : Si une pile de Récompense est épuisée, elle n'est plus disponible pour le reste de la partie.



2



3



1



1 Calcul de l'influence :

- **Blanc** = 4 points
- **Rouge** = 2 points
- **Jaune** = 2 points

Blanc est premier avec son influence de 4. **Rouge**, qui vient de fermer le territoire, doit départager l'égalité entre lui et **Jaune**.

Il choisit l'ordre suivant : *Blanc* > *Jaune* > *Rouge*

2 Action Spéciale :

Rouge ayant la plus faible influence, il bénéficie de l'action spéciale et choisit l'action Spéciale : Piochez une carte pépite d'Or.

3 Collecte des récompenses :

Blanc choisit en premier 4 récompenses grâce à son influence de 4 et collecte 3 **Bucheron**s et 1 **peau**.

Puis, *Jaune* avec son influence de 2, collecte 1 **peau** et 1 **bois**.

Rouge ne collecte aucune récompense, le territoire étant maintenant vide.

4. Prendre une nouvelle tuile de de son choix.

Le joueur doit choisir une tuile Territoire de la pioche et la place face cachée devant lui. S'il choisit une des tuiles face visible, il la remplace avec une nouvelle tuile de la pile correspondante. Si une des piles est épuisée, former une nouvelle pile avec l'une des deux autres, de taille approximativement égale.

FIN DE LA MANCHE 1

Lorsque **tous** les joueurs ont joué **tous** les bâtiments dans leur réserve, la 1^{ère} manche est terminée.

Chaque joueur récupère alors les bâtiments de sa couleur, mis de côté lors de la mise en place sur la carte Seconde Manche.

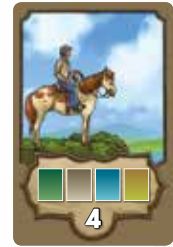
Puis, chaque joueur pioche 2 nouvelles cartes Objectif. Sur les 5 cartes Objectif qu'il possède, chaque joueur doit en conserver 3 qu'il gardera jusqu'à la fin de la partie.

Les 2 cartes Objectif restantes sont défaussées face cachée.

FIN DE LA PARTIE ET SCORE FINAL

La fin de la partie arrive à la fin de la seconde manche, lorsque les joueurs ont joué tous leurs bâtiments. Les cartes Objectif de chaque joueur sont révélées et les joueurs calculent leurs points de victoire de la manière suivante :

- La carte Explorateur située face visible sur la table donne 4 points de victoire (PV) pour chaque set de 4 couleurs différentes.
- En fonction des conditions des 3 cartes Objectif possédées.



NOTE : Un jeton Récompense peut être utilisé pour compléter les conditions de plusieurs cartes Objectif.

Récompenses collectés par le joueur

l'Explorateur

$2 \times 4 = 8 \text{ pts}$

les 3 cartes Objectif du joueur

$3 \times 5 = 15 \text{ pts}$

$4 \times 3 = 12 \text{ pts}$

$2 \times 7 = 14 \text{ pts}$

= 49 points

3 cartes pépites d'Or plaçant le joueur en première position

+10 points

= 59 points

- Selon le nombre de pépites d'or possédées :
 10 PV pour le joueur possédant le plus de pépites
 5 PV pour le second
 2 PV pour le troisième
 0 PV pour le dernier

NOTE : En cas d'égalité, les joueurs gagnent le maximum de points correspondant à leur position. Si deux joueurs finissent en tête avec le même nombre de pépites d'or, ils gagnent 10 PV chacun, le troisième joueur marquera lui 2 PV et non 5 PV.

Le joueur possédant le plus haut total de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est celui qui possède le plus de jetons Récompense. En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.

LES CARTES OBJECTIFS



Série Récompenses

Pour chaque set d'une forme de récompense donnée, gagnez 7 points de victoire.



Série Territoire

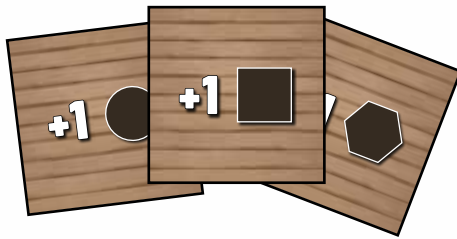
Pour chaque set d'un territoire donné, gagnez 5 points de victoire.



Récompense Spécifique

Pour chaque récompense du type donné, gagnez 3 points de victoire.

ACTIONS SPÉCIALES



+1 récompense au choix de la forme indiquée.



+2 récompenses du type indiqué.



Choisissez vos récompenses en premier.



Piochez 1 carte Pépites d'Or.



Piochez 2 nouveaux objectifs puis défaussez 2 objectifs.



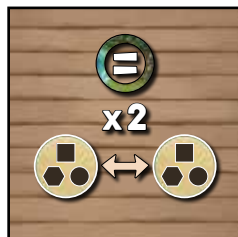
Chaque joueur vous donne une récompense de son choix.



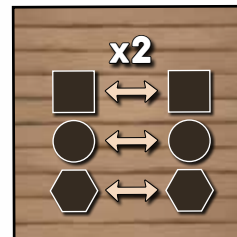
Faites un échange de récompense avec un joueur.



Défaussez les tuiles de la pioche face visible et repiochez 3 nouvelles tuiles.



Échangez une récompense, même couleur & forme différente avec la réserve. Deux fois.



Échangez une récompense, même forme & couleur différente, avec la réserve. Deux fois.