

XAVIER GEORGES

# CARSON CITY

## HORSES & HEROES

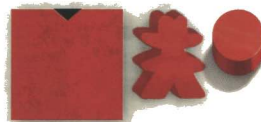
Artwork: Alexandre Roche

Het paard is de onmisbare kameraad van elke cowboy. Zonder paarden, zou het Wilde Westen niet echt het Wilde Westen zijn. Paarden geven je nieuwe opties: je wordt beter in vechten, je mag je cowboys eerder plaatsen, je kan risicovolle duels vermijden, ... En natuurlijk kan je ook meedoen aan rodeo's. Een uitgelezen kans om de kwaliteiten van je paarden te vertonen.

### SPELMATERIAAL



3 personagekaarten (met een variant op de achterzijde)



12 eigendomstegels  
10 cowboys  
2 markeerschijfjes

5 zwarte staafjes die wegen voorstellen



4 rodeofiches  
25 paardfiches



6 individuele erfboarden



1 afdektegel  
Als je met deze variant "PAARDEN" speelt, leg dan deze afdektegel op het eerste actievelde op het spelbord ("Salaris").



1 "beurt- en pasvolgorde" afdektegel  
Als je een spel met 6 spelers speelt, leg dan deze afdektegel op het beurt- en pasvolgordespoor.

### VARIANT: "PAARDEN"



**Vorbereiding**  
Elke speler ontvangt één paard en een persoonlijk spelbord (omheind erf) waarop zij tijdens het spel hun paarden kunnen plaatsen. Dit persoonlijk spelbord toont de verschillende opties waarvoor een speler zijn paarden kan inzetten. De resterende paarden worden in de algemene voorraad gelegd. Vier rodeofiches worden in een stapel boven op de rondeteller geplaatst.

#### Paarden kopen

Aan het begin van het spel heeft elke speler maar één paard. Er zijn twee manieren om aan meer paarden te komen: óf door het personage de cowboy (gele zijde) te kiezen als deze (nog) beschikbaar is óf door een cowboy op het eerste actievelde van het spelbord te plaatsen. Het eerste actievelde "Salaris" geeft een speler de mogelijkheid om voor \$4 een nieuw paard te kopen in plaats van \$4 te ontvangen. Wanneer een speler een paard koopt, dan plaatst hij deze direct op één van zijn omheinde erfvelden. Als er meerdere cowboys op het "Salaris" actievelde zijn geplaatst dan worden deze in pasvolgorde afgehandeld.

#### Het gebruik van paarden en omheinde erven

Tijdens de fase "Het plaatsen van de cowboys" heeft een speler de mogelijkheid om direct na het plaatsen van zijn cowboy een paard te gebruiken door deze op één van zijn omheinde erfvelden te plaatsen. Het gebruiken van een paard door een speler mag na elke plaatsing van een van zijn cowboys op het spelbord. Een speler kan er ook voor kiezen om een cowboy op één van zijn omheinde erfvelden te plaatsen, in plaats van

deze te gebruiken voor een reguliere actie (op elk omheind erfveld kan slechts 1 cowboy geplaatst worden). De aanwezigheid van een cowboy in een omheind erfveld verdubbelt de waarde van de rodeo voor dit omheinde erfveld (voor verdere uitleg, zie "Rodeo's").

#### Acties met paarden

Het plaatsen van een paard in één van zijn omheinde erfvelden geeft een speler één van de volgende vijf voordelen:

★ De aanwezigheid van één paard in het eerste omheinde erfveld verhoogt de vuurkracht van deze speler in deze ronde met 1. De aanwezigheid van drie of meer paarden verhoogt de vuurkracht van deze speler in deze ronde met 2.

★ Het plaatsen van een paard in het tweede omheinde erfveld geeft een speler de mogelijkheid om direct:

- een extra cowboy uit zijn persoonlijke voorraad te plaatsen (waarvoor hij ook weer een paard mag plaatsen);
- een cowboy naar een andere locatie te verplaatsen (door deze op een ander actievelde/kavel/gebouw te plaatsen of door deze in zijn persoonlijke voorraad terug te leggen);
- te passen (hij verplaatst zijn markeerschijfje naar het eerste vrije veld op het pasvolgordespoor), waardoor voor hem deze fase direct is afgerond.

★ De aanwezigheid van een paard in het derde omheinde erfveld geeft een speler het recht om de inkomsten van één van zijn Ranches te verdubbelen. Elk paard kan op deze manier maar voor één Ranch ingezet worden en voor de inkomsten van elke Ranch geldt dat deze per ronde maar één keer verdubbeld mogen worden. Dit voordeel kan niet gecombineerd worden met de eigenschap van de Winkeljuffrouw (verdubbelen van de inkomsten van een specifieke gebouwsoort).

★ Het plaatsen van een paard in het vierde omheinde erfveld levert de speler direct \$2 op.

★ Elk paard in het vijfde erfveld levert de speler +5 rodeo bonuspunten op die meegeteld worden bij de bepaling wie de eerstvolgende rodeo wint.

Het is voor een speler niet verplicht om al zijn paarden in een omheind erfveld te plaatsen (bijvoorbeeld als hij besluit om minder cowboys te plaatsen dan de hoeveelheid paarden die hij heeft).



### Rodeo's

**Aan het einde van elke ronde vindt er een rodeo plaats. Alle spelers doen mee aan dit grote evenement. Elke speler berekent zijn totale aantal rodeo-punten.** Om dit te berekenen, vermenigvuldigt de speler per omheind erfveld de "hoed" waarde met het aantal paarden in het omheinde erfveld. Het resultaat wordt verdubbeld als er een cowboy in het betreffende erfveld is geplaatst. Vervolgens telt elke speler de rodeo-punten van al zijn omheinde erf-

velden bij elkaar op. Dit vormt de rodeoscore van een speler. De speler met de hoogste rodeoscore wint een rodeofiche. Elk rodeofiche is aan het einde van het spel 1 overwinningspunt waard voor elk paard in zijn bezit. In geval van een gelijke stand wint de speler die als eerste gepast heeft deze ronde (aangeduid door het pasvolgordespoor).

### Het einde van de ronde

Aan het einde van de ronde pakt elke speler zijn paarden weer van de omheinde erfvelen en legt ze weer terug in zijn persoonlijke voorraad.

### Einde van het spel

Aan het einde van het spel levert elk paard 1 overwinningspunt op. Tevens levert elk rodeofiche 1 extra overwinningspunt per paard op.

**Voorbeeld:** Aan het einde van het spel heeft een speler drie paarden en heeft hij in totaal 2 rodeo's gewonnen. Zijn paarden leveren hem  $3 + (2 \times 3) = 9$  overwinningspunten op.

## NIEUWE PERSONAGES



### De Krantenjongen

Betaal \$3 en kies direct een andere personagekaart (van degene die in dit spel aanwezig zijn) met uitzondering van de Sheriff. Deze ronde profiteer je van de eigenschappen van het gekozen personage, inclusief de bijbehorende geldlimiet. Echter, bij het bepalen van de nieuwe beurtvolgorde geldt de "o" op de kaart van de Krantenjongen. Geldlimiet: \$0.

**Variant:** Kies direct een andere personagekaart (van degene die in dit spel aanwezig zijn) met uitzondering van de Sheriff. Deze ronde profiteer je van de eigenschappen van het gekozen personage, maar verminder je de bijbehorende geldlimiet met \$5. Bij het bepalen van de nieuwe beurtvolgorde geldt de "o" op de kaart van de Krantenjongen. Geldlimiet: - \$5.

**Let op:** Wanneer de Krantenjongen in het spel is, gebruik 8 personages voor het spel i.p.v. 7.

**Tips van de Sheriff:** Voor een kleine vergoeding staat de Krantenjongen altijd klaar om te helpen, zoals bijvoorbeeld op zoek gaan naar de persoon die je nodig hebt. Maar aangezien hij graag kattenkwaad uithaalt, zal hij nooit de Sheriff durven te storen.



### De Cowboy

De Cowboy ontvangt onmiddellijk een paardfiche en voegt deze toe aan zijn persoonlijke voorraad. Geldlimiet: \$20.

**Variant:** De speler die de cowboy kiest, betaalt direct \$8. Vervolgens kiest hij een Ranch uit één van de beschikbare gebouwtegels en plaatst deze samen met een eigendomstegel uit zijn persoonlijke voorraad direct op een vrije kavel. De resterende gebouwen schuiven door naar het eerste vrije veld met een lagere aankoopprijs. Trek direct een nieuw gebouw uit de zak en leg deze op het veld met aankoopprijs \$12. Als er geen Ranches beschikbaar zijn, dan mag hij een Ranch uit de zak pakken. Zijn alle zes de Ranches al gekocht, draai dan de personagekaart om naar de gele zijde. Geldlimiet: \$20.



### De Helden

Gedurende de gehele ronde zijn al je gebouwen beschermd tegen aanvallen van andere spelers, of dit nou andere spelers of outlaws zijn. Je kan zelf deze ronde ook geen gebouwen van andere spelers aanvallen. Wanneer de Outlaws verplaatst worden, behandel jouw gebouwen dan alsof ze \$0 inkomsten opleveren. Als er een Outlaw op één van je gebouwen staat tijdens de fase "Inkomsten van gebouwen", dan ontvang je gewoon de normale inkomsten van dat gebouw. Geldlimiet: \$240.

**Variant:** Kies één van de volgende drie opties:

1. Ontvang 3 overwinningspunten
  2. Leg 1 van je beschikbare cowboys terug in de algemene voorraad en ontvang hiervoor 6 overwinningspunten.
  3. Leg 2 van je beschikbare cowboys terug in de algemene voorraad en ontvang hiervoor 9 overwinningspunten.
- Geldlimiet: \$40.

## ZESDE SPELER



In deze uitbreiding is het spelmateriaal opgenomen voor een zesde speler (rood). Net zoals bij een spel met 5 spelers, zal Carson City met 6 spelers erg agressief en meedogenloos zijn. Spelen met zijn zessen wordt dus niet aangeraden voor beginners. Dit geldt tevens voor de combinatie zes spelers en het spelbord met de zijde waarop de rivier wordt getoond.

Als je speelt met de variant "HET RECHT VAN DE STERK-STE", speel je volgens dezelfde regels als bij 5 spelers, met als uitzondering dat elke speler willekeurig 5 duelttegels ontvangt in plaats van 6.

Auteur:  
Xavier Georges

Nederlandse vertaling:  
Onno Walraven

Illustraties en vormgeving: Alexandre Roche  
www.alexandre-roche.com

Uitgever: Arno Quispel  
www.quined.nl

### BEDANKT

De auteur en Quined bedanken graag alle testers van de nieuwe uitbreiding, en natuurlijk ook alle spelers die hun enthousiasme hebben uitgesproken voor Carson City.

XAVIER GEORGES

# CARSON CITY

## HORSES & HEROES

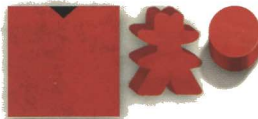
Artwork: Alexandre Roche

Le cheval est le compagnon indispensable du cow-boy. Sans lui, le Far-West ne serait pas tout-à-fait le Far-West. Les chevaux vous offrent de nouvelles possibilités : mieux vous battre, placer vos cow-boys plus rapidement, éviter les duels trop risqués... mais également participer à des rodéos pour faire connaître la qualité de vos chevaux.

### CONTENU



3 cartes  
personnalités



12 titres de propriétés  
10 cow-boys  
2 pions ronds

5 bâtonnets représentant  
les routes



4 jetons rodéos  
25 jetons chevaux



6 plateaux individuels



Si vous jouez avec la variante «CHEVAUX», placez cette tuile de recouvrement sur la première action (salaires).



Si vous jouez avec 6 joueurs, placez cette tuile de recouvrement sur la piste d'ordre du tour.

### VARIANTE CHEVAUX



#### Mise en place

Chaque joueur reçoit un cheval et un plateau

individuel (enclos). Ce plateau individuel illustre les utilisations possibles de vos chevaux. Les autres chevaux sont placés dans la réserve générale. Quatre jetons rodéos sont placés en une pile en-dessous du jeton compteur de tours.

#### Achat de chevaux

Au début de la partie, vous ne disposez que d'un cheval. Il y a deux façons d'avoir plus de chevaux : soit, en choisissant le cow-boy (face jaune) parmi les personnalités, s'il est disponible. Soit, en plaçant un cow-boy sur la première action du plateau. En effet, la première action « Salaire +\$4 » vous permet, au lieu de prendre +\$4, de payer \$4 pour acheter un nouveau cheval. Vous ne pouvez acheter qu'un seul cheval par tour de jeu. Lorsque vous achetez un cheval, placez-le immédiatement dans un enclos. Si plusieurs cow-boys sont présents sur l'action « Salaire », résolvez cette action dans l'ordre du tour de jeu.

#### Utilisation des chevaux et des enclos

Lors de la phase de placement des cow-boys, vous avez la possibilité de jouer un cheval immédiatement après votre cow-boy, en plaçant votre cheval dans un de vos enclos. Vous pouvez jouer un cheval après chaque cow-boy que vous placez sur le plateau de jeu.

Vous pouvez également (une fois par enclos) choisir de placer

un cow-boy dans un de vos enclos (à la place d'une action normale). La présence d'un cow-boy dans un enclos multiplie par deux la valeur de rodéo de cet enclos (voir plus loin - rodéos).

#### Actions des chevaux

Placer un cheval dans un de vos enclos permet de faire une des cinq actions suivantes :

- ★ Avoir un cheval dans le premier enclos donne à vos cow-boy une force de +1 pendant le reste du tour de jeu. Avoir trois chevaux ou plus vous donne une force de +2.
- ★ Placer un cheval dans le deuxième enclos vous permet immédiatement :
  - soit, de placer un cow-boy supplémentaire (ce qui vous permet aussi de jouer un autre cheval);
  - soit, de déplacer un cow-boy qui a déjà été placé précédemment (choix d'une autre action ou de reprendre ce cow-boy dans sa réserve personnelle);
  - soit, de passer (déplacez le pion d'ordre du tour sur la première position libre), ce qui met fin à votre phase de placement des cow-boys.
- ★ Placer un cheval dans le troisième enclos vous permettra de doubler le revenu d'un de vos ranch. Chaque cheval placé ici permettra de doubler le revenu d'un seul ranch. Chaque ranch ne peut être doublé qu'une seule fois. Ce pouvoir ne peut pas être combiné avec le pouvoir de la commerçante (doubler les revenus d'un type de bâtiment).

★ Placer un cheval dans le quatrième enclos vous donne immédiatement \$2.

★ Placer un cheval dans le cinquième enclos vous donnera +5 pour déterminer le gagnant du rodéo de fin du tour. Il n'est pas obligatoire de placer tous ses chevaux dans un enclos (si par exemple vous décidez de jouer moins de cow-boys que les chevaux dont vous disposez).



## Rodéos

**A la fin de chaque tour de jeu a lieu un rodéo. Tous les joueurs participent à ce rendez-vous incontournable. Chaque joueur fait le total de points de rodéos pour ses 5 enclos et les additionne.**

Points de rodéo d'un enclos = valeur du chapeau x le nombre de chevaux présents dans cet enclos x 2 si un cow-boy est éga-

lement présent dans l'enclos.

Le joueur qui a le score de rodéo le plus élevé reçoit un jeton rodéo (coupe du vainqueur), qui vaut 1 PV par cheval en fin de partie. En cas d'égalité, le joueur le mieux placé dans l'ordre de fin du tour (parmi les ex-aequo) gagne le rodéo.

## Fin du tour

A la fin du tour, retirez tous vos chevaux de vos enclos pour les placer dans votre réserve personnelle.

## Fin du jeu

A la fin du jeu, chaque cheval vous rapporte 1PV. De plus, pour chaque rodéo gagné pendant la partie, chaque cheval vous rapporte 1PV supplémentaire.

**Exemple :** si vous terminez la partie avec 3 chevaux et 2 rodéos gagnés, vos chevaux vous rapportent  $3 \times (1+2) = 9$  points de victoire.

## NOUVELLES PERSONNALITES



### Le garçon des rues

Payez \$3 et choisissez immédiatement une 2ème carte personnalité autre que le shérif parmi les personnalités en jeu. Appliquez les pouvoirs de cette carte normalement, y compris sa limite de liquidité en fin de tour, et

tenez compte de la valeur «0» du garçon des rues pour déterminer l'ordre du tour. Limite de liquidité : \$0.

**Variante :** Choisissez immédiatement une 2ème carte personnalité autre que le shérif parmi les personnalités en jeu. Appliquez les pouvoirs de cette carte normalement, en appliquant une pénalité de \$5 sur la limite de liquidité en fin de tour, et tenez compte de la valeur «0» du garçon des rues pour déterminer l'ordre du tour. Limite de liquidité : -\$5.

**IMPORTANT :** Si vous jouez avec le garçon des rues, ajoutez une 8ème personnalité pendant la mise en place du jeu.

**Conseils du shérif :** Le garçon des rues est toujours prêt à rendre un petit service pour quelques pièces, par exemple aller vous chercher en urgence quelqu'un dont vous avez besoin. Mais comme il fait souvent de grosses bêtises, ils n'osera jamais déranger le shérif.



### Le cow-boy

Recevez un nouveau cheval que vous placez dans votre réserve personnelle. Attention: Vous ne pouvez jouer avec le cow-boy (face jaune) que si vous jouez avec la variante «CHEVAUX». Limite de liquidité : \$20.

**Variante :** En choisissant le cow-boy, payez immédiatement \$8. Vous choisissez ensuite un ranch parmi les bâtiments disponibles et une parcelle sans propriétaire sur laquelle vous placez un titre de propriété et le ranch. Les bâtiments à construire sont immédiatement décalés vers les prix les moins chers et un nouveau bâtiment est tiré au hasard du sac. Si aucun ranch n'est disponible, prenez ce ranch dans le sac noir. Si les six ranchs ont déjà été achetés, retournez la carte cow-boy du côté jaune. Limite de liquidité : \$20.



### Les héros

Pendant toute la durée du tour, tous vos bâtiments sont immunisés contre les attaques des autres joueurs et des hors-la-loi. Vous ne pouvez pas attaquer les bâtiments des autres joueurs. Lors du déplacement des hors-la-loi, considérez que le revenu de tout vos bâtiments est égal à zéro. Si un hors-la-loi se trouve sur un de vos bâtiments lors du paiement des revenus, vous bénéficiez d'un revenu normal. Limite de liquidité : \$240.

**Variante :** Choisissez une des trois options suivantes :

- recevez 3 points de victoire;
- dépensez 1 cow-boy, qui retourne immédiatement dans la réserve générale, et gagnez 6 points de victoire;
- dépensez 2 cow-boys, qui retournent immédiatement dans la réserve générale, et gagnez 9 points de victoire;

Limite de liquidité = \$40.

## SIXIÈME JOUEUR



**Cette extension comporte le matériel nécessaire pour jouer à 6 joueurs.** Comme avec 5 joueurs, jouer à Carson City à 6 joueurs est souvent très agressif et sans pitié. Aussi, il n'est pas conseillé de jouer à 6 joueurs avec des débutants, ni avec la variante «THE CARSON RIVER». Si vous jouez avec la variante «LA LOI DU PLUS FORT», les règles sont les mêmes qu'avec 5 joueurs, sauf que chaque joueur ne reçoit que 5 tuiles duel (au lieu de 6).

Auteur et rédaction des règles : **Xavier Georges**

Illustrations et graphisme : **Alexandre Roche**  
www.alexandre-roche.com

Editeur : **Arno Quispel**  
www.quined.nl

### REMERCIEMENTS

L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs de cette nouvelle extension, et toutes les personnes qui, à travers le monde, partagent leur enthousiasme pour Carson City