

XAVIER GEORGES

CARSON CITY

THE CARD GAME

ARTWOORD: ALEXANDRE BOSCH

 In Carson City – The Card Game heeft iedere speler de leiding over een stad die hij moet ontwikkelen. Je strijdt voor kavels land en waardevolle gebouwen, en je moet deze verstandig plaatsen om je stad zo welvarend mogelijk te maken. Je kunt ook de steun winnen en hulp krijgen van de invloedrijkste bewoners van de stad. Maar pas op, je tegenstanders zullen proberen hetzelfde te doen!

SPELMATERIAAL



66 biedkaarten (11 kaarten per speler: hoed, ster, cactus, laars, hoefijzer of koe. Biedkaarten staan voor de risico's die je neemt – m.b.t. zilver, invloed, tijd, mensen, uitrusting enz. – om terrein en personages te bemachtigen).



96 terreinkaarten, voorstellend het grondgebied van Carson City (48 kaarten elk voor Era I & Era II, te herkennen aan het Romeinse cijfer op de achterkant. Elke terreinkaart toont 4 kavels).



8 spelershulpen (2 elk in het Nederlands, Engels, Frans en Duits).



21 personagekaarten

Spelregels en scoreblok

DOEL VAN HET SPEL

Jouw doel is het om de welvarendste stad van de regio te ontwikkelen. Deze rijkdom van je stad wordt uitgedrukt in overwinningpunten (OP), die je verdient door het plaatsen van bepaalde gebouwen en objecten daar rondom, en ook door de aanwezigheid van bepaalde personages.

VOORBEREIDING

Kies een deler; deze persoon onthult de personage- en terreinkaarten.

1 Schud de terreinkaarten van Era I om een gedekte trekstapel te maken. Schud de terreinkaarten van Era II, maak hiermee een aparte trekstapel, en leg deze opzij; je hebt deze aan het begin van het spel niet nodig.

2 Schud de 21 personagekaarten, maak er een gedekte trekstapel mee, en leg deze naast de trekstapel met terreinkaarten. De speler rechts van de deler coupeert nu de stapel (= splitsen en het onderste deel van de stapel op het bovenste deel leggen) met personagekaarten (i.v.m. de gelijkstandsymbolen).

3 Elke speler krijgt 9 biedkaarten (genummerd 1-9) met het door hem of haar gekozen symbool (hoed, ster, cactus, laars, hoefijzer of koe). Het spel moet altijd gespeeld worden met **minimaal 4 spelers**. Bij minder dan 4 "echte" spelers moet je het spelersaantal aanvullen met "virtuele" spelers. Geef elke virtuele speler 9 biedkaarten (genummerd 1-9) in een geschudde, gedekte trekstapel; de positie van de virtuele spelers aan tafel is niet van belang. Voor een grotere uitdaging kun je extra virtuele spelers toevoegen tot een maximaal spelersaantal van 6. **Het spel kan beginnen.**

Sterkte van de virtuele spelers: Als je voor het eerst speelt met virtuele spelers raden we je aan te spelen tegen virtuele spelers met het beginnersniveau. Virtuele spelers met het beginnersniveau gebruiken dezelfde biedkaarten als de echte spelers (genummerd 1-9). In latere spellen wil je mogelijk de sterkte van de virtuele spelers aanpassen. Voor een virtuele speler met een gevorderdenniveau vervang je diens biedkaart van waarde 1 met die van waarde 10. Voor een virtuele speler met het expertniveau vervang je diens biedkaarten van waarde 1 en 2 door die van waarde 10 en 11.

Advies voor de voorbereiding: De competitie in het Verre Westen was altijd taai. Zorg er daarom voor dat je virtuele spelers toevoegt met een vergelijkbare sterkte als de spelers, anders lijkt het spel misschien te makkelijk!

SPELVERLOOP

Het spel loopt over twee Era's, die elk 9 ronden duren. In een spelers beurt kiest en speelt hij of zij 1 van zijn of haar 9 biedkaarten om te proberen hiermee terrein- of personagekaarten te verkrijgen. Elke ronde bestaat uit 3 stappen zoals hieronder beschreven:

1 De deler trekt 1 personagekaart en 4 terreinkaarten en legt ze open in een kolom onder de trekstapel. Op dit moment kunnen bepaalde personagekaarten worden gebruikt; de volgende waarin ze worden gespeeld, en de bijbehorende acties, staan afgebeeld op je spelershulp. **UITZONDERING:** In een spel met 5 of 6 spelers trekt de deler 5 terreinkaarten i.p.v. 4.



Schedel: Als de bovenste kaart van de trekstapel met personagekaarten een schedel toont, plaats je het juist getrokken personage onderop de trekstapel en onthul je de personagekaart met de schedel op de achterkant. Er kunnen meerdere schedels na elkaar komen; in dat geval herhaal je bovenstaande totdat de bovenste kaart van de trekstapel geen schedel toont.

2 Elke speler kiest in het geheim een biedkaart uit zijn of haar hand en legt deze gedekt op tafel. Als de spelers dit gedaan hebben, worden alle biedkaarten tegelijkertijd onthuld, samen met de bovenste biedkaarten van de trekstapels van alle virtuele spelers.

3 Beginnen met de speler die de hoogste kaart heeft gespeeld, en daarna in aflopende volgorde van de biedkaarten, kiest elke speler of een terreinkaart om aan zijn stad toe te voegen, of een personagekaart die deze ronde is opengedraaid. De gekozen kaart blijft bij de speler voor de verdere duur van het spel. Elke speler legt dan zijn of haar gespeelde biedkaart af; deze kaart is voor de verdere duur van deze Era niet meer beschikbaar. Alle afgelegde biedkaarten blijven open liggen voor de speler die hem heeft afgelegd. Nadat alle spelers hun kaart hebben gekozen, gaat de laatste overgebleven kaart (terrein of personage) uit het spel. **UITZONDERING:** In een spel met 6 spelers gaat geen enkele kaart uit het spel.

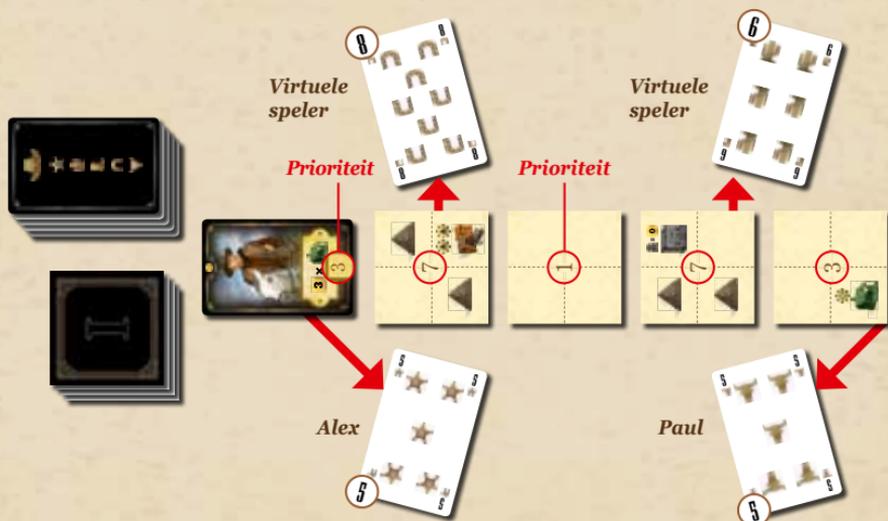
Gelijke stand: Als meerdere biedkaarten een gelijke waarde hebben, wint de betrokken speler wiens symbool als eerste op de achterkant van de volgende personagekaart staat afgebeeld. Het bovenste symbool op de achterkant van de kaart is iets groter dan de andere getoonde symbolen, en geldt als het sterkst. Van boven naar onder worden deze symbolen steeds minder sterk, waarmee het symbool helemaal onderaan dus het zwakst is.

Virtuele spelers: In de beurt van een virtuele speler neemt de virtuele speler de kaart met de hoogste prioriteit. De prioriteit vind je in het midden van de terrein kaarten en aan de onderkant van de personagekaarten. Als twee of meer kaarten dezelfde prioriteit hebben, neemt de virtuele speler de betrokken kaart die het dichtst bij de trekstapels ligt. Virtuele spelers houden hun terrein- en personagekaarten, maar ze bouwen geen stad.

Het gebruik van personagekaarten: Een speler die een personagekaart wil gebruiken, moet aangeven dat hij of zij dat wil gaan doen. De eigenschap van een personagekaart mag worden gebruikt voor of na stap 2, afhankelijk van het gebruikte personage. Als ten minste één speler aangeeft dat te willen doen, hanteer je de volgorde op de spelershulp, te beginnen met de Gouverneur. **Opmerkingen:** Spelers zijn nooit verplicht de eigenschap van hun personagekaarten te gebruiken. Personagekaarten kunnen maar eenmaal per Era gebruikt worden, de Gouverneur zelfs maar eenmaal in het spel.

Voorbeeld einde van een ronde in een 4-spelerspel (met 2 virtuele spelers):

De eerste virtuele speler (waarde 8) neemt de kaart met de hoogste prioriteit (7). Omdat er twee kaarten met een prioriteit van 7 liggen, neemt de virtuele speler de kaart het dichtst bij de trekstapels (de Mijn). De tweede virtuele speler neemt de andere kaart met prioriteit 7 (de Gevangenissen).



Alex en Paul hebben een kaart met dezelfde waarde (5) gespeeld; de achterkant van de personagekaart bovenop de trekstapel bepaalt wie er wint. De ster is deze ronde sterker dan de koe. Alex mag daarom als eerste kiezen; hij neemt de personagekaart. Tenslotte kiest Paul de overgebleven Ranch.

Speeltip: Een stad dankt zijn welvaart aan zijn inwoners. In Carson City worden inwoners gerepresenteerd door Huizen. Vergeet Huizen niet als je kaarten kiest, want de meeste gebouwen hebben aangrenzende Huizen nodig om overwinningpunten te scoren.

4 Era I eindigt na 9 ronden. Daarna gaat het spel verder met de tweede Era:

- Op de trekstapel achtergebleven terreinkaarten van Era I gaan uit het spel. De trekstapel voor Era II wordt nu klaargelegd;
- Elke speler neemt zijn 9 biedkaarten terug in de hand;
- Alle gekozen personagekaarten die een kwartslag gedraaid zijn, worden weer recht gelegd (zie onder, bij 'Personagekaarten'). Merk op dat de Gouverneur, als hij eenmaal een kwartslag gedraaid is, niet wordt teruggedraaid.

BOUWREGELS

De terreinkaarten die je plaatst vormen je stad. Als je een terreintegel aan je stad toevoegt, moet je de volgende regels in acht nemen:

- 1 De maximale afmeting van je stad is een vierkant van 8 x 8 kavels (merk op dat een terreinkaart bestaat uit 2 x 2 kavels. Dit betekent dat je stad niet groter kan worden dan 4 x 4 naast elkaar geplaatste terreinkaarten).
- 2 Elke nieuwe kaart moet met minstens één zijde van een kavel grenzen aan je stad (een hoek is niet voldoende). Onthoud dat elke terreinkaart is verdeeld in 4 kavels.
- 3 Je mag terreinkaarten niet draaien; ze moeten allemaal dezelfde oriëntatie hebben. Terreinkaarten moeten altijd aangrenzend aan, of bovenop, een of meer kaarten van jouw geplaatst worden die al op tafel liggen (zie punt 4 hieronder). Je mag een kaart niet onder een of meer kaarten schuiven.

4 Je mag nieuwe kaarten zo plaatsen dat ze een of meer al op tafel aanwezige kaarten geheel of gedeeltelijk afdekken. Voorwaarde is dat de nieuwe kaart alleen lege kavels afdekt. Er zijn drie uitzonderingen op deze regel:

- Een gebouw mag worden afgedekt door een identiek gebouw, en een Berg mag worden afgedekt door een andere Berg (maar outlaws niet door outlaws);
- Een Huis mag, behalve door een ander Huis, worden afgedekt door een Herenhuis;
- Als een speler de (personagekaart) Sheriff heeft, of een Gevangenis heeft gebouwd, gelden kavels met outlaws als lege kavels.

Voorbeeld van plaatsen terreinkaart: Alex moet een terreinkaart met een nieuwe Mijn in zijn stad plaatsen, die al een Mijn, een Gevangenis en 4 Bergen heeft.

Deze plaatsing is correct.

Alex maximaliseert het aantal punten voor zijn nieuwe Mijn, die punten scoort voor aangrenzende Bergen.



Deze plaatsing is niet correct,

omdat de nieuwe terreinkaart niet met minstens één zijde van een kavel aan de stad is gelegd.



Deze plaatsing is niet correct.

Het is toegestaan om een Mijn op een lege kavel te bouwen, maar een speler mag geen bestaand gebouw (hier: de Gevangenis) afdekken.



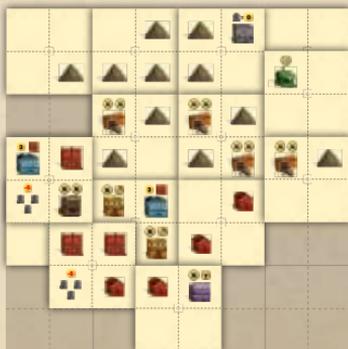
Deze plaatsing is correct;

je mag een object (Berg of Gebouw) afdekken met een identiek object (hier: een Berg).

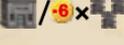
EINDE VAN HET SPEL

Overwinningspunten worden verdiend aan het einde van Era II. Gebruik het scoreblok, bereken de score voor alle spelers; vergeet de scores voor de virtuele spelers niet. Om je eindscore te bepalen tel je overwinningspunten voor je gebouwen op bij die voor je personagekaarten. De speler (echt of virtueel) met de hoogste score wint! Bij een gelijke stand speel je opnieuw.

Zo ziet Alex' stad eruit aan het einde van het spel:



1 Puntentelling voor echte spelers

Symbol	Overwinningpunten (OP)	Voorbeeld puntentelling
	Ranches scoren 1 overwinningpunt (OP) per aangrenzende lege kavel (max. 8 OP per Ranch).	Alex scoort 6 OP voor zijn Ranch, omdat deze grenst aan 6 lege kavels.
	Mijnen scoren 2 OP per aangrenzend Berg (max. 16 OP per Mijn).	Alex heeft 2 Mines die elk 10 OP waard zijn, en 2 mijnen die elk 4 OP waard zijn. Hij scoort voor al zijn Mines samen 28 OP .
	Drugstores scoren 1 OP per aangrenzend Huis (max. 16 OP indien omringd door 8 Herenhuizen en/of Hotels).	Omdat de Drugstore grenst aan 2 Huizen, is deze 2 OP waard.
	Banken scoren 1 OP per aangrenzend Huis (max. 16 OP indien omringd door 8 Herenhuizen en/of Hotels).	Voor het aantal aangrenzende Huizen en Hotels scoort Alex 15 OP met zijn 2 Banken.
	Saloons scoren 2 OP per aangrenzend Huis (max. 32 OP indien omringd door 8 Herenhuizen en/of Hotels).	Voor het aantal aangrenzende Huizen en Hotels scoort Alex 16 OP met zijn Saloon.
	General Stores en het Stadhuis scoren 1 OP per aangrenzend Huis (max. 16 OP indien omringd door 8 Herenhuizen en/of Hotels).	Alex scoort 0 OP , want hij heeft geen General Store of Stadhuis.
	Elk symbool van deze soort (Drugstore, Smidse) scoort OP gelijk aan het aantal Ranches in je stad.	Alex heeft 1 Drugstore en 1 Ranch, dus hij scoort 1 OP .
	Elk symbool van deze soort (Bank, Smidse) scoort OP gelijk aan het aantal Mines in je stad.	Alex heeft 4 Mines en 2 Banken, dus hij scoort 8 OP .
	Elk symbool van deze soort (Kerk, General Store) scoort zoveel OP als het aantal Huizen in je stad. Hotels en Herenhuizen scoren 2 OP per stuk.	Alex heeft 14 Huizen in zijn stad, maar zonder Kerk of General Store scoort hij 0 OP .
	Elk Hotel is 3 OP waard.	Met 2 hotels scoort Alex 6 OP .
	Het Stadhuis scoort 1 OP per gebouw in je stad dat geen Huis of Herenhuis is.	Ondanks dat hij de Advocaat heeft, is het Alex niet gelukt het enige Stadhuis in het spel te bemachtigen.
	Elke groep van outlaws in je stad kost je 6 OP aan het einde van het spel. Echter, als je de Sheriff hebt, of minstens 1 Gevangenis, kun je deze straf negeren.	Omdat Alex een Gevangenis heeft, verliest hij geen OP voor de 2 groepen outlaws in zijn stad.
	Bepaalde personages zijn aan het einde van het spel OP waard. Zie hieronder de beschrijving van deze personages.	De Arts is 5 OP waard, de Schooljuf is 14 OP waard, en de Bankier is 8 OP waard. Met deze personages scoort Alex in totaal 27 OP .
		Totaal: 109 OP.

Let op: Aangrenzend omvat horizontale, verticale en diagonale kavels. Herenhuizen en Hotels tellen ieder als 2 Huizen.

2 Puntentelling voor virtuele spelers:

Een virtuele speler scoort zoveel punten als de opgetelde prioriteit van alle terrein- en personagekaarten die hij tijdens het spel heeft verzameld.



PERSONAGEKAARTEN

Personagekaarten kunnen twee soorten effect hebben:

 Sommige kaarten leveren extra OP op aan het einde van het spel. Deze kaarten zijn te herkennen aan het \$-teken.

 Andere kaarten veranderen de manier waarop het spel wordt gespeeld. Deze kaarten worden na gebruik een kwartslag gedraaid, maar worden weer recht gedraaid aan het begin van Era II. Ze zijn te herkennen aan de gebogen pijl.

Opmerking: Kaarten met een gebogen pijl worden in een specifieke volgorde gespeeld, die staat afgebeeld op de spelershulpkaarten, en die hierboven wordt uitgelegd bij "Spelverloop".

Let op: Er zijn verscheidene personagekaarten die spelers de mogelijkheid geven de waarde van hun biedkaarten te veranderen.

BESCHRIJVING VAN DE VERSCHILLENDE PERSONAGES:



De Wapensmid: Je mag de eigenschap van de Wapensmid gebruiken voordat spelers hun biedkaart kiezen; je moet duidelijk aankondigen dat je deze eigenschap wilt gaan gebruiken. De Wapensmid verhoogt de waarde van je gekozen biedkaart met 6.



De Zangeres: Deze kaart scoort evenveel OP als je hoogst scorende Saloon.



De Advocaat: Je mag aangeven dat je de Advocaat gebruikt **nadat** de terreinkaarten zijn opgelegd, maar voordat spelers hun biedkaart kiezen. Neem onmiddellijk 1 van de beschikbare kaarten (terrein of personage). Als je een biedkaart moet kiezen, speel je deze niet, maar je legt deze in plaats daarvan open af.



De Kolonist: Deze kaart scoort 1 OP per lege kavel die grenst aan 1 of meer Ranches. Elke lege kavel wordt maar één keer geteld bij de telling van de Kolonist.



De Bankier: Deze kaart scoort 4 OP per Bank in je stad.



De Veilingmeester: Je kunt de Veilingmeester gebruiken om tot 3 terreinkaarten uit je stad te verkopen. Deze terreinkaarten kunnen verkocht worden op verschillende momenten, of allemaal tegelijkertijd. Verwijder verkochte terreinkaarten uit je stad en leg ze onder je Veilingmeester. **Opmerking:** Een terreinkaart die een andere terreinkaart **geheel of gedeeltelijk** afdekt (of erdoor wordt afgedekt) **kan niet worden verkocht**. Als je een terreinkaart uit je stad verwijdert, mag je daarmee niet je stad in twee of meer niet-verbonden delen opsplitsen. Elke verkochte kaart is 7 OP waard (maximaal 21 OP).



De Kapitein: Deze kaart is 6 OP waard. Bovendien vergroot hij de maximale afmeting van je stad naar een rechthoek van 8 x 9 kavels (9 rijen OF 9 kolommen) in plaats van 8 x 8. Deze maximale afmeting ($8 \times 9 = 72$ kavels) telt mee bij het berekenen van de OP voor de Indiaan.



De Cowboy: Deze kaart scoort 3 OP per Ranch in je stad.



De Winkeljuffrouw: Deze kaart scoort 4 OP per Drugstore in je stad.



De Begrafenisondernemer: Deze kaart scoort 2 OP per personagekaart die je bezit, inclusief de Begrafenisondernemer zelf.



De Arts: Deze kaart is 5 OP waard. Je mag zijn eigenschap gebruiken nadat alle spelers hun biedkaart hebben onthult, maar voordat zij kaarten hebben gekozen. De Arts verhoogt de waarde van je gekozen biedkaart met 2.



De Uitgever: Deze kaart scoort 1 OP per personage dat je bezit met 🍀 (inclusief de Uitgever zelf), en 4 OP per personage met 🍀 dat je bezit.



De Helden: Deze kaart is 6 OP waard. Je mag hun eigenschap gebruiken voordat de spelers hun biedkaart hebben gekozen. De Helden verhogen de waarde van je gekozen biedkaart met 3. Je moet duidelijk aankondigen dat je deze eigenschap wilt gaan gebruiken.



De Gouverneur: De Gouverneur kan maar eenmaal per spel gebruikt worden. Als je dit personage gebruikt in Era I draai je hem niet terug aan het begin van Era II. De Gouverneur combineert de eigenschappen van de Advocaat en de Chinese arbeider; onthul een extra terreinkaart en neem onmiddellijk een beschikbare kaart (terrein of personage). Dat mag ook de zojuist opengedraaide kaart zijn. De eigenschap van de Gouverneur vervangt niet het normale kiezen van een biedkaart in deze ronde.



De Schooljuf: Deze kaart scoort 1 OP per Huis in je stad, plus 2 OP per Herenhuis en/of Hotel in je stad.



De Indiaan: Deze kaart scoort $\frac{1}{2}$ OP per beschikbare kavel waar geen terreinkaart ligt. Rond af naar boven.



Voorbeeld: Een standaard stad bestaat uit 64 kavels (8×8). Als je terreinkaarten 40 van deze kavels bedekken, heb je 24 "beschikbare" kavels ($64 - 40 = 24$). Met de Indiaan zouden deze 12 OP ($24 \times \frac{1}{2} = 12$) waard zijn.



Let op: Als je de Kapitein bezit, bestaat je stad uit 72 beschikbare kavels (8×9).



De Chinese arbeider: Je mag de eigenschap van de Chinese arbeider gebruiken voordat de spelers hun biedkaart kiezen; je moet duidelijk aankondigen dat je deze eigenschap wilt gaan gebruiken. De deler trekt een extra terreinkaart die voor alle spelers beschikbaar zal zijn om gekozen te worden (in de normale speelvolgorde). Wanneer jij aan de beurt bent neem je 2 kaarten i.p.v. 1 (2 terreinkaarten of 1 terreinkaart en de personagekaart als deze nog beschikbaar is).



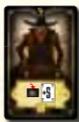
De Krantenjongen: Deze kaart is 3 OP waard. Bovendien mag je een personagekaart kiezen die je open voor je neerlegt. Kies de personagekaart aan het einde van het spel; dit kan een niet-gekozen/verwijderde kaart zijn of een kaart uit de trekstapel.



De Goudzoeker: Deze kaart scoort 1 OP per Berg en per Mijn in je stad.



De Sheriff: Deze kaart scoort 3 OP per Gevangenis in je stad. Bovendien mag je met de Sheriff de strafvoor het hebben van outlaws in je stad negeren.



De Huurmoordenaar: Je mag de Huurmoordenaar gebruiken **nadat** alle spelers hun biedkaart hebben onthult, maar **voordat** ze een terrein- of personagekaart kiezen. Als je de Huurmoordenaar gebruikt, mag je 5 optellen bij de waarde van de biedkaart die je deze ronde hebt gespeeld.

De ontwerper bedankt degenen die hebben meegewerkt aan de ontwikkeling van Carson City - The Card Game: Laurent d'Aries, Géry Bauduin, Pascal Cadot, Sandrine Célis, Marc Dave, Sébastien Dujardin, Patrick Fautré, Mailys Georges, Nell Georges, Stéphane Gobert, Etienne Goetyncq, Philippe Keyaerts, Thomas Laroche, Jean Michalski, Merlin Michalski, Johan Pierlot, Alain Orban, Yves Paploray, Guillaume Sacré, Miguel Sebastian Santamaria, Nicolas Seinlet, Aude Tefnin en Pierre Weets.

OVERWINNINGSPUNTEN VOOR GEBOUWEN

Onderstaande tabel toont het aantal overwinningpunten (OP) dat je verdient met elk gebouw in je stad aan het einde van het spel, evenals het aantal gebouwen, Bergen en Huizen dat in elke Era kan voorkomen.



Deze symbolen geven aan dat het gebouw 1 OP waard is per Huis, Mijn of Ranch in je stad. "In je stad" betekent dat ze in ergens in je stad aanwezig moeten zijn: niet noodzakelijkerwijs aangrenzend.



Deze symbolen geven aan dat het gebouw 1 OP waard is per aangrenzend(e) Huis, Berg of lege kavel. In dit spel betekent "aangrenzend" horizontaal, verticaal en diagonaal.

Overwinningpunten				Overwinningpunten			
Era	I	II	Overwinningpunten	Era	I	II	Overwinningpunten
	32	12	-		1	4	Een Hotel is 3 OP waard en telt als een Herenhuis (2 Huizen) bij het berekenen van de punten voor bepaalde gebouwen.
	18	18	-		1	1	Een General Store is 1 OP waard per aangrenzend Huis, plus 1 OP per Huis in de stad.
	2	10	Een Herenhuis telt als 2 Huizen bij het berekenen van de punten voor bepaalde gebouwen.		1	2	Een Kerk is 1 OP waard per Huis in de stad.
	10	4	Een Mijn is 2 OP waard per aangrenzende Berg.		1	3	Als je minstens 1 Gevangenis bezit, krijg je geen minpunten voor outlaws in je stad. Al je kavels met outlaws gelden als lege kavels.
	10	4	Een Ranch is 1 OP waard per aangrenzende lege kavel.		-	1	Het Stadhuis is 1 OP waard per aangrenzend Huis, plus 1 OP per gebouw in je stad m.u.v. Huizen en Herenhuizen.
	2	1	Een Smidse is 1 OP waard per Mijn en/of Ranch in de stad.		3	5	Elke groep met outlaws in je stad levert aan het einde van het spel een straf op van 6 OP . Je mag een kavel met outlaws niet afdekken tenzij je de Sheriff of een Gevangenis hebt.
	3	8	Een Drugstore is 1 OP waard per aangrenzend Huis, plus 1 OP per Ranch in de stad.				
	3	8	Een Bank is 1 OP waard per aangrenzend Huis, plus 1 OP per Mijn in de stad.				
	1	5	Een Saloon is 2 OP waard per aangrenzend Huis.				

Ontwerper: *Xavier Georges*
 Vormgeving: *Alexandre Roche*
 Spelontwikkeling: *Arno Quispel & Paul Mulders*

Spelregels: *Alexandre Roche & Rafaël Theunis*
 Proeflezen / Redactie: *Michael Schemaille*
 Vertaling: *Olav Fakkeldij*

XAVIER GEORGES

CARSON CITY

THE CARD GAME

ARTWORK: ALEXANDRE BOSCH

 Dans Carson City – the Card Game, chaque joueur est à la tête d'une ville qu'il doit développer. Vous tentez, face à vos adversaires, de choisir les terrains et bâtiments les plus lucratifs. Ensuite, vous devez les placer judicieusement afin de rendre votre ville la plus prospère possible. Vous pouvez aussi gagner l'appui des personnalités les plus influentes de la ville pour vous aider. Cependant, vous ne pouvez pas ignorer vos adversaires qui vont essayer de réaliser les meilleurs coups à votre place !

MATERIEL DE JEU



66 cartes enchère (11 cartes par joueur : chapeau, étoile, cactus, botte, fer à cheval ou tête de vache. Une carte enchère représente les risques que vous prenez – en argent, influence, temps, hommes, matériel, etc. – pour acquérir des cartes terrain et personnalité).



96 cartes terrain qui représentent le territoire de Carson City (96 cartes réparties en deux époques, soit 48 cartes par époque. Chaque carte terrain est divisée en 4 parcelles).



Aides de jeu (2 de chaque en français, néerlandais, anglais et allemand).



21 cartes personnalité.

Une règle du jeu et un carnet de feuilles de score.

BUT DU JEU

Votre but est de développer la ville la plus prospère. La prospérité de votre ville est symbolisée par des points de victoire. Ces points sont accordés par certains bâtiments, en fonction des éléments qui les entourent et/ou de la composition de votre ville, ainsi que par certaines personnalités.

MISE EN PLACE DU JEU

Un joueur est désigné comme « donneur ». Il sera chargé de révéler les cartes personnalité et terrain.

① Battre les cartes terrain de l'époque I pour constituer la première pioche. On fait de même avec les cartes terrain de l'époque II. La pioche de l'époque II est mise de côté pour le moment.

② Battre les 21 cartes personnalité et les poser en une pile, faces cachées, à côté de la pioche des cartes terrain. Le donneur fait couper le jeu par son voisin de droite. Ces 21 cartes constituent la pioche de cartes personnalité.

③ Chaque joueur reçoit les 9 cartes enchère de sa couleur (chapeau, étoile, cactus, botte, fer à cheval ou tête de vache), numérotées de 1 à 9. Le jeu se joue avec un minimum de 4 joueurs, qui peuvent être des joueurs réels et/ou des joueurs « virtuels ». Ainsi, avec moins de 4 joueurs réels, il y a de 1 à 3 joueurs « virtuels » qui s'ajoutent à la partie pour avoir toujours au moins 4 joueurs au total. Chaque joueur virtuel reçoit ses 9 cartes enchère (de 1 à 9) placées en une pioche, faces cachées. La position des joueurs virtuels autour de la table n'a pas d'importance. Avec 4 ou 5 joueurs réels, les joueurs peuvent décider, d'un commun accord, d'ajouter 1 ou 2 joueurs virtuels, pour une partie encore plus disputée. **La partie est prête à commencer.**

Force des joueurs virtuels : Pour une première partie avec des joueurs virtuels, il est conseillé de jouer contre des joueurs virtuels « débutants », qui utilisent les mêmes cartes enchère que les joueurs (1 à 9). Par la suite, si vous désirez augmenter le niveau de difficulté, vous pouvez attribuer à chaque joueur virtuel un niveau de connaissance du jeu : intermédiaire (supprimer la carte enchère 1 et ajouter la carte 10) ou expert (supprimer les cartes enchère 1 et 2 et ajouter les cartes 10 et 11).

Conseil pour la mise en place du jeu : Dans le Far West, la concurrence est toujours rude. N'oubliez pas d'inclure les joueurs virtuels dans votre partie pour atteindre le nombre minimum de 4 joueurs au total. Pensez aussi à donner aux joueurs virtuels une force suffisante par rapport à votre propre connaissance du jeu. Sans cela, la partie risque de vous paraître trop facile !

🎀 DÉROULEMENT DU JEU 🎀

Le jeu se déroule en deux époques, chacune composée de 9 tours de jeu. Lors d'un tour de jeu, chaque joueur va devoir choisir et jouer une de ses 9 cartes enchère dans le but d'acquérir une carte terrain ou personnalité. Un tour de jeu est composé de 3 étapes. Voici la description détaillée de ces 3 étapes :

① Le donneur révèle 1 carte personnalité et 4 cartes terrain, et les place faces visibles au centre de la table. Les cartes sont alignées en s'éloignant de la pioche.

EXCEPTION : À 5 ou 6 joueurs, le donneur révèle 5 cartes terrain au lieu de 4.



Tête de mort : Si le dos de la prochaine carte personnalité visible (sur la pioche des cartes personnalité) montre une tête de mort, la personnalité qui vient d'être tirée est remise face cachée en-dessous de la pioche, et la personnalité suivante est révélée. Plusieurs têtes de mort peuvent se suivre. Appliquer la règle plusieurs fois si le cas se présente.

② Chaque joueur choisit secrètement une carte enchère de sa main et la pose devant lui face cachée. Quand tous les joueurs sont prêts, ils dévoilent simultanément leur carte enchère. On dévoile également la première carte enchère de la pioche de chaque joueur virtuel.

③ Dans l'ordre décroissant de la valeur des cartes enchère, chaque joueur choisi de prendre, soit une carte terrain pour l'ajouter à sa ville, soit la carte personnalité révélée pour ce tour. La carte choisie reste acquise au joueur pour le reste de la partie. Chaque joueur défausse ensuite la carte enchère qu'il a jouée, et celle-ci n'est plus disponible pour le reste de l'époque en cours. Toutes les cartes enchère défaussées restent visibles de tous les joueurs. Pour finir, lorsque tous les joueurs ont choisi une carte, la carte restante (terrain ou personnalité) qui n'a pas été choisie est retirée du jeu. **EXCEPTION :** à 6 joueurs, il ne reste aucune carte.

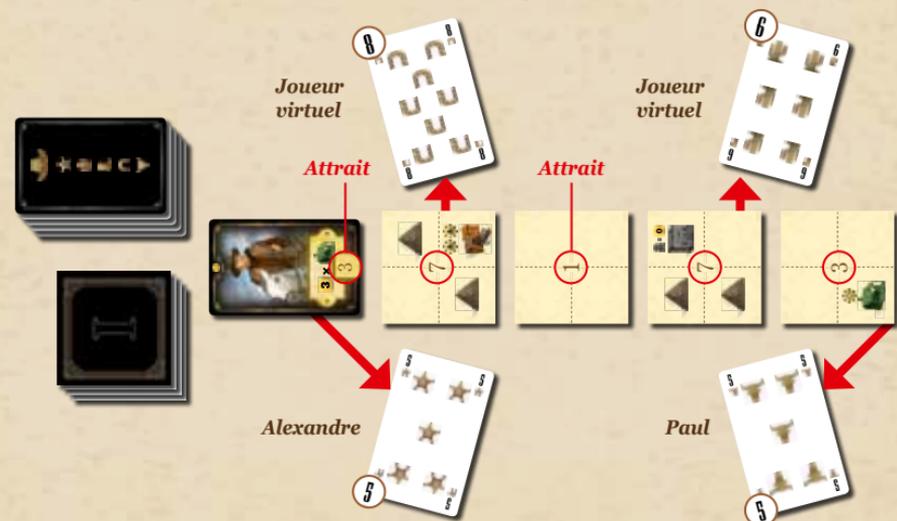
Traitement des égalités : lorsqu'il faut départager la plus forte de plusieurs cartes enchère de valeur identique, il suffit de regarder l'ordre de priorité visible sur le dos de la prochaine carte personnalité. Le symbole du dessus est considéré comme plus fort que les cinq autres, ensuite le symbole en dessous, et ainsi de suite jusqu'au plus faible situé tout en bas.

Choix des joueurs virtuels : lorsque c'est au tour d'un joueur virtuel de choisir une carte, il prend la carte ayant l'attrait le plus élevé. L'attrait est indiqué au centre des cartes terrain et en bas des cartes personnalité. En cas d'égalité, il prend la carte la plus proche de la pioche. Chaque joueur virtuel conserve ses cartes terrain et personnalité, mais ne construit pas de ville.

Utilisation des personnalités : Certaines cartes personnalités peuvent être utilisées pour influencer le cours du jeu. La phase du jeu où une personnalité peut être jouée est rappelée sur l'aide de jeu. Leur ordre de résolution y est aussi indiqué, si plusieurs joueurs veulent jouer une personnalité dans la même phase de jeu.

Exemple de résolution d'un tour de jeu à 4 joueurs (dont 2 virtuels) :

Le premier joueur virtuel (valeur 8) prend la carte présentant l'attrait le plus élevé (7). Comme deux cartes ont un attrait de 7, il prend la carte la plus proche de la pioche (la mine). Ensuite, le deuxième joueur virtuel prend l'autre carte ayant un attrait de 7 (la prison).



Alexandre et Paul étant à égalité (valeur 5), ils sont départagés par le dos de la pioche de cartes personnalité. Pour ce tour, l'étoile a priorité sur la tête de vache. C'est donc Alexandre qui choisit en premier et prend la carte personnalité. Pour finir, Paul choisit le ranch restant.

Conseil de jeu : Ce qui fait la prospérité d'une ville, ce sont ses habitants. À Carson City, les habitants sont représentés par des maisons. Aussi, dans vos choix de cartes, ne négligez surtout pas les maisons, elles sont la source de points de victoire de la majorité des bâtiments de la ville.

4 Après 9 tours de jeu, l'époque I se termine. On procède alors au changement d'époque :

- La pioche de cartes terrain restantes de l'époque I est retirée du jeu et la pioche suivante (époque II) devient la pioche active ;
- Chaque joueur reprend en main ses 9 cartes enchères. Mélangez chaque pile de cartes des joueurs virtuels et placez-les face cachée à leur emplacement sur la table.
- Les cartes personnalité acquises par les joueurs qui ont été inclinées sont redressées (voir plus bas, « Pouvoirs des personnalités ») **EXCEPTION :** le Gouverneur ne se redresse pas une fois incliné.

❧ RÈGLES DE CONSTRUCTION ❧

Les cartes terrain que vous jouez devant vous constituent votre ville. Lorsque vous ajoutez une carte terrain à votre ville, vous devez respecter les règles suivantes :

- 1 La taille maximale de votre ville ne peut pas dépasser un carré de 8 x 8 parcelles (rappel : une carte terrain est divisée en 2x2 parcelles. Votre ville est donc composée au maximum de 4 x 4 cartes terrain mises bord à bord).
- 2 La nouvelle carte doit longer au moins un côté de parcelle déjà posée (toucher un coin ne suffit pas).
- 3 Les cartes sont toujours posées dans le même sens (on ne peut pas les faire pivoter) et à côté ou par-dessus des cartes déjà présentes (voir point 4). On ne peut pas glisser une carte en dessous des autres.

④ Il est possible de poser une nouvelle carte en recouvrant partiellement (ou même totalement) une ou des cartes existantes, pour autant que les parcelles recouvertes soient vides. Trois exceptions à cette règle :

- Un bâtiment peut être recouvert par un bâtiment identique, et une montagne par une autre montagne ;
- Une maison peut être recouverte par une maison OU une maison de ville ;
- Lorsqu'un joueur a le shérif (carte personnalité) ou s'il a construit une prison dans sa ville, les parcelles avec des hors-la-loi (Outlaws) sont alors considérées comme des parcelles vides. Les hors-la-lois ne peuvent pas être recouverts par d'autres hors-la-lois.

Exemple de pose d'une carte terrain :

Alexandre doit ajouter une carte terrain à sa ville qui compte déjà une mine, une prison et quatre montagnes.

Cette position est autorisée. Elle permet de maximiser les points de la nouvelle mine, qui rapporte des points pour les montagnes adjacentes.

Cette position n'est pas autorisée car la nouvelle carte terrain ne longe pas la ville existante sur au moins une parcelle.



Bien qu'il soit possible de construire la mine sur un terrain vide, **cette position n'est pas autorisée** car on ne peut pas faire disparaître un bâtiment existant (ici la prison).

Cette position est autorisée car il est possible de recouvrir un élément (montagne, maison ou bâtiment) par un élément identique (ici la montagne).

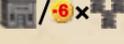
FIN DU JEU

À la fin de la deuxième époque, le décompte des points de victoire a lieu. Vous pouvez pour cela utiliser une feuille de score afin de faciliter le décompte et noter le score de chaque joueur, y compris le score des joueurs virtuels. Les points gagnés grâce à vos bâtiments et grâce à vos cartes personnalité sont additionnés pour donner votre score final. Le joueur (réel ou virtuel) avec le score le plus élevé gagne la partie ! En cas d'égalité, il faut rejouer une partie pour départager les joueurs ex-aequo.

Voici, en guise d'exemple, à quoi ressemble la ville d'Alex en fin de partie :



1 Décompte des points de victoire des joueurs réels

Symbole	Points de victoire	Exemple de décompte
	Chaque ranch vous rapporte 1 point par parcelle vide adjacente (maximum 8 points par ranch).	Avec 6 parcelles vides adjacentes, le ranch d'Alex rapporte 6 points .
	Chaque mine vous rapporte 2 points par montagne adjacente (maximum 16 points par mine).	Deux mines d'Alex rapportent 10 points et deux autres 4 points, pour un total de 28 points .
	Chaque drugstore vous rapporte 1 point par maison adjacente (maximum 16 points si un drugstore est entouré par 8 maisons de ville ou hôtels).	Grâce à ses deux maisons adjacentes, le drugstore rapporte 2 points .
	Chaque banque vous rapporte 1 point par maison adjacente (maximum 16 points si une banque est entourée par 8 maisons de ville ou hôtels).	Grâce aux maisons (ou hôtel) adjacentes, ses deux banques lui rapportent 15 points .
	Chaque salon vous rapporte 2 points par maison adjacente (maximum 32 points si un salon est entouré par 8 maisons de ville ou hôtels).	Grâce aux maisons (ou hôtel) adjacentes, le salon d'Alex lui rapporte 16 points .
	Un general store ou le city hall vous rapporte 1 point par maison adjacente (maximum 16 points si entouré par 8 maisons de ville ou hôtels).	Sans general store ni city hall, Alex ne marque pas de point.
 × 	Pour chaque symbole de ce type (drugstore, blacksmith), vous gagnez autant de points que de ranchs présents dans votre ville.	Avec un seul ranch et 1 drugstore, Alex marque 1 point .
 × 	Pour chaque symbole de ce type (banque, blacksmith), vous gagnez autant de points que de mines présentes dans votre ville.	Avec 4 mines et 2 banques, Alex marque 8 points .
 × 	Pour chaque symbole de ce type (église, general store), vous gagnez autant de points que de maisons présentes dans votre ville.	La ville d'Alex compte 14 maisons, mais il ne marque pas de points car il n'a ni église ni general store.
3 × 	Chaque hôtel rapporte 3 points.	Les deux hôtels d'Alex lui rapportent 6 points .
 × 	Le City Hall rapporte 1 point par bâtiment présent dans la ville, à l'exception des maisons et des maisons de ville.	Même avec son avocat, Alex n'a pas réussi à s'emparer du seul City Hall que compte le jeu.
 / -6 × 	Chaque groupe de hors-la-loi vous coûte 6 points de victoire. Cependant, si votre ville a au moins une prison ou si vous avez le shérif, cette pénalité est réduite à 0.	Grâce à sa prison, Alex n'est pas pénalisé par les deux groupes de hors-la-loi qui ont tenté de piller sa ville.
	Certaines personnalités rapportent des points de victoire à la fin du jeu (voir le chapitre suivant qui décrit les effets de chaque personnalité).	Le docteur rapporte 5 points à Alex, la maîtresse d'école 14 points , et le banquier 8 points , pour un total de 27 points .
		Total : 109 points.

Note: « adjacent » inclus les terrain connectés de façon orthogonale et diagonale. Les Maisons de Ville et Hôtels comptent pour 2 Maisons.

② **Décompte des points de victoire des joueurs virtuels.** Les points gagnés par un joueur virtuel sont calculés en totalisant les attrait des différentes cartes (terrain et personnalité) récoltées par ce joueur virtuel.



POUVOIRS DES PERSONNALITÉS

Les cartes personnalité peuvent avoir deux types d'effets sur le jeu :

-  Les cartes à points qui vous feront gagner des points de victoire supplémentaires lors du décompte de fin de partie. Ces cartes sont identifiées par le symbole « \$ » .
-  Les cartes inclinables qui ont un pouvoir sur le déroulement du jeu. Ces cartes doivent être inclinées lorsqu'elles sont utilisées et sont redressées lors du changement d'époque. Elles sont identifiées par une flèche courbée.

Attention : les cartes personnalité inclinables se jouent dans un certain ordre (voir aide de jeu).

Attention : les pouvoirs des cartes personnalité inclinables modifiant la valeur des cartes enchère peuvent se cumuler.

DESCRIPTION DES PERSONNALITÉS :



L'armurier : Vous pouvez décider d'utiliser l'armurier avant le choix des cartes enchère. Vous devez annoncer aux autres joueurs que vous utilisez son pouvoir. Il ajoute 6 à la valeur de la carte enchère que vous choisissez pour ce tour.



L'avocat : Après la révélation des cartes terrain mais avant le choix des cartes enchère, vous pouvez annoncer que vous utilisez le pouvoir de l'avocat. Prenez alors immédiatement une carte terrain (ou personnalité) parmi celles disponibles. La carte enchère que vous choisissez ce tour-ci sera simplement défaussée.



Le banquier : Le banquier vous fait gagner 4 points de victoire pour chaque banque présente dans votre ville.



Le capitaine : Le capitaine vous rapporte 6 points de victoire à la fin du jeu. En outre, il augmente la taille maximale de votre ville à une grille de 8 x 9 parcelles (9 en hauteur ou en largeur) au lieu de 8 x 8. Vous devez tenir compte de cette taille maximale (8 x 9 = 72 parcelles) pour le calcul des points accordés par l'Indien.



La chanteuse : La chanteuse vous rapporte autant de points que votre meilleur saloon (un seul saloon).



Le colon : Le colon vous fait gagner 1 point de victoire pour chaque parcelle vide adjacente à un ou plusieurs ranchs, y compris en diagonale.



Le commissaire-priseur : Il vous permet de vendre jusqu'à trois cartes terrain de votre ville. Ces cartes terrain peuvent être vendues à des moments différents ou en une fois. Les cartes terrain vendues sont retirées de votre ville et placées en-dessous du commissaire-priseur.

Attention : une carte terrain qui recouvre (ou qui est recouverte) totalement ou partiellement par une autre carte terrain ne peut pas être vendue. Lorsque vous retirez une carte terrain de votre ville, vous ne pouvez pas séparer votre ville en deux parties non connectées. Chaque carte vendue vous rapporte 7 points à la fin du jeu (maximum 21 points de victoire).



Le cowboy : Le cowboy vous fait gagner 3 points de victoire pour chaque ranch présent dans votre ville.



La commerçante : La commerçante vous fait gagner 4 points de victoire pour chaque drugstore présent dans votre ville.



Le croque-mort : Le croque-mort vous fait gagner 2 points de victoire pour chaque personnalité que vous avez acquise, y compris le croque-mort.



Le docteur : Le docteur vous rapporte 5 points de victoire à la fin du jeu. Vous pouvez décider de l'utiliser après la révélation des cartes enchère par tous les joueurs, et avant le choix des cartes. Il ajoute 2 à la valeur de la carte enchère que vous avez jouée ce tour.



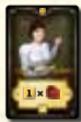
L'éditeur : L'éditeur vous fait gagner 1 point de victoire pour chaque carte à points (🟡) que vous avez acquise (y compris l'éditeur), et 4 points pour chaque carte inclinable (👉).



Les héros : Les héros vous rapportent 6 points de victoire à la fin du jeu. Vous pouvez décider de les utiliser avant le choix des cartes enchère. Vous devez annoncer aux autres joueurs que vous utilisez leur pouvoir. Il ajoutent 3 à la valeur de la carte enchère que vous choisissez pour ce tour.



Le gouverneur : Le gouverneur ne peut être utilisé qu'une seule fois. Si vous l'utilisez lors de l'époque I, il n'est pas redressé lors du passage à l'époque II. Il vous offre les mêmes pouvoirs que l'ouvrier chinois et que l'avocat combinés. Vous êtes obligé d'utiliser ces deux pouvoirs dans le même tour de jeu. Révélez une carte terrain supplémentaire et prenez immédiatement une carte terrain (ou personnalité) parmi celles disponibles. Ceci ne remplace pas votre action normale aux enchères.



La maîtresse d'école : Elle vous fait gagner 1 point de victoire pour chaque maison présente dans la ville (compter 2 points pour une maison de ville ou pour un hôtel).



L'indien : Il vous fait gagner 1/2 point de victoire pour chaque « case » ou parcelle de terrain qui n'est pas recouverte par une carte terrain. **Exemple :** si votre ville compte 40 parcelles, il vous fait gagner 12 points ($8 \times 8 = 64$ parcelles maximum - 40 parcelles recouvertes = 24 non recouvertes, $24 \times \frac{1}{2} = 12$ points). Les points gagnés sont arrondis au nombre supérieur.



L'ouvrier chinois : Avant que les joueurs ne choisissent leur carte enchère, vous pouvez annoncer que vous utilisez son pouvoir. Le donneur révèle alors une carte terrain supplémentaire. Cette carte supplémentaire est également disponible pour les autres joueurs. À votre tour, dans l'ordre normal de priorité, vous prendrez deux cartes (terrain ou personnalité) au lieu d'une seule.



Le paperboy : Le paperboy vous rapporte 3 points de victoire à la fin du jeu. En outre, à la fin du jeu, vous pouvez prendre une des cartes personnalité restante et l'ajouter à votre jeu. Il peut s'agir de personnalités défaussées (qui n'ont pas été choisies), de cartes personnalité non révélées, ou de cartes personnalité qui ont été remises en dessous de la pioche suite à l'apparition d'une tête de mort.



Le prospecteur : Le prospecteur vous fait gagner 1 point de victoire pour chaque mine et pour chaque montagne présente dans votre ville.



Le shérif : Le shérif a le même effet qu'une prison : il réduit à 0 le malus des Hors-la-loi. De plus, à la fin du jeu, il vous fait gagner 3 points de victoire pour chaque prison présente dans votre ville.



Le tueur à gages : Vous pouvez décider de l'utiliser après la révélation des cartes enchère par tous les joueurs et avant la prise des cartes. Si vous l'utilisez, ajoutez 5 à la valeur de la carte enchère que vous avez jouée ce tour.

L'auteur remercie celles et ceux qui ont participé au développement de Carson City – The Card Game : Laurent d'Aries, Géry Bauduin, Pascal Cadot, Sandrine Célis, Marc Dave, Sébastien Dujardin, Patrick Fautré, Maïlys Georges, Nell Georges, Stéphane Gobert, Etienne Goetyncq, Philippe Keyaerts, Thomas Laroche, Jean Michalski, Merlin Michalski, Johan Pierlot, Alain Orban, Yves Paploray, Guillaume Sacré, Miguel Sebastian Santamaria, Nicolas Seïnlet, Aude Tefnin et Pierre Weets.

POINTS DE VICTOIRE DES BÂTIMENTS

Le tableau ci-après présente les points de victoire accordés par les bâtiments en fin de partie, ainsi que le nombre de bâtiments, montagnes et maisons qui peuvent apparaître à chaque époque.

   Ces symboles indiquent que le bâtiment accorde 1 point par maison, mine ou ranch présent dans la ville. «Présent dans la ville» signifie qu'ils peuvent se trouver n'importe où dans la ville, et ne doivent donc pas forcément être adjacents.

   Ces symboles indiquent que le bâtiment accorde 1 point par maison, montagne ou parcelle vide adjacente (c'est-à-dire dans les 8 parcelles adjacentes, y compris en diagonale).

Epoque	I	II	Points de victoire	Epoque	I	II	Points de victoire
	32	12	-		1	4	Un hôtel rapporte 3 points , et compte également comme une maison de ville (=2 maisons) pour le calcul des points des autres bâtiments.
	18	18	-				
	2	10	Une maison de ville compte comme 2 maisons pour le calcul des points des autres bâtiments (drugstore, bank, saloon, general store, church, city hall).		1	1	Un general store rapporte 1 point par maison adjacente et 1 point par maison présente dans la ville.
	10	4	Une mine rapporte 2 points par montagne adjacente.		1	2	Une église rapporte 1 point par maison présente dans la ville.
	10	4	Un ranch rapporte 1 point par parcelle vide adjacente.		1	3	Si votre ville compte au moins une prison, la pénalité des hors-la-loi présents dans votre ville est réduite à 0. En outre, vos parcelles avec des hors-la-loi sont considérées comme des parcelles vides.
	2	1	Un maréchal-ferrant (blacksmith) rapporte 1 point par mine et par ranch présent dans la ville.		-	1	Le City Hall rapporte 1 point par maison adjacente et 1 point par bâtiment présent dans la ville qui rapporte des points (tout les bâtiments à l'exception des maisons et des maisons de ville).
	3	8	Un drugstore rapporte 1 point par maison adjacente et 1 point par ranch présent dans la ville.		3	5	Chaque groupe de hors-la-loi vous coûte 6 points de victoire. Il n'est pas possible de recouvrir un terrain occupé par des hors-la-loi, sauf si vous avez construit une prison ou si vous avez le shérif.
	3	8	Une banque rapporte 1 point par maison adjacente et 1 point par mine présente dans la ville.				
	1	5	Un saloon rapporte 2 points par maison adjacente.				

Auteur: *Xavier Georges*
Illustrations: *Alexandre Roche*

Livret de règles: *Alexandre Roche & Rafaël Theunis*
Editeurs: *Arno Quispel & Paul Mulders*