

XAVIER GEORGES

ARTWORK: ALEXANDRE ROCHE

CARSON CITY



1858. Der Grund und Boden einer neuen Stadt namens Carson City steht zum Verkauf. Du besitzt ein bisschen Geld und hast eine Gruppe loyaler Cowboys an deiner Seite. Dein Ziel ist es, dir die besten Parzellen zu sichern und die lukratiivsten Gebäude der Stadt zu errichten. Kannst du deine Konkurrenten zu einem Duell provozieren? Wer wird versuchen, dir die besten Geschäfte vor der Nase wegzuschnappen? Kannst du auf die Unterstützung der einflussreichsten Einwohner zählen? Gewinnen wird der bedeutendste Spieler von Carson City. Diese Bedeutung wird in Siegpunkten gemessen, die du während des Spiels ansammelst. Am Spielende wird zudem dein angehäuften Vermögen (wie Geld, Gebäude, Berge und Häuser) ebenfalls in Siegpunkte umgerechnet.



WILLKOMMEN IN CARSON CITY

Hallo, Fremder. Wenn du ein Vermögen machen willst, findest du hier vielleicht Gold in unseren Bergen oder Kunden für deine Geschäfte. Aber wenn du auf Ärger aus bist, findest du nur einen Platz auf unserem Friedhof.

ÜBER DIESE REGELN

Carson City ist ein komplexes Spiel. Die Reise in den Wilden Westen ist lang und beschwerlich, aber mit ein bisschen Ausdauer und Mut ist nichts unmöglich. Wenn das Spiel beginnt und deine Cowboys in der Stadt herumzuwandern beginnen, wird vieles klarer werden.

Um dir beim Kennenlernen des Spiels zu helfen, sind die Regeln folgendermaßen strukturiert:

- ★ „Willkommen in Carson City“ gibt einen Überblick über das Material und den Aufbau des Spiels sowie seinen grundlegenden Ablauf.
- ★ Der zweite Teil, „Spielablauf“, beschreibt die vier Phasen einer Runde im Detail und erklärt, wie am Ende des Spiels abgerechnet wird.
- ★ Der dritte und vierte Teil stellen die „Gebäude“ und „Personen“ vor, die dir in Carson City begegnen können.
- ★ „Was sonst noch?“ schlägt schließlich einige Varianten vor, die nach Belieben kombiniert werden können, um Carson City nochmal aus anderen Perspektiven zu erleben.

son City nochmal aus anderen Perspektiven zu erleben.

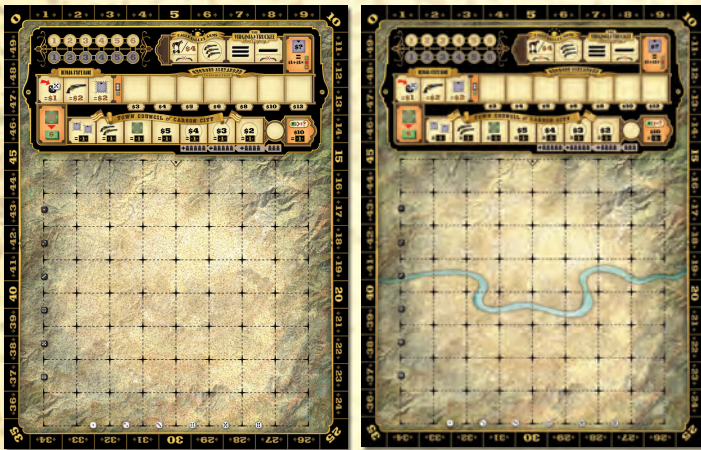
Beachte beim Lesen dieser Regel Folgendes:

Wenn du zum ersten Mal in Carson City unterwegs bist, halte dich an die Ratschläge mit diesem Symbol: ☆
Dadurch musst du nicht gleich alle Regeln lesen (etwa 30% der Regeln kannst du so beim ersten Mal überspringen). Die Regeln sind in normaler Schriftart gehalten. **Die wichtigsten Punkte sind wie hier fett hervorgehoben.**

Beispiele oder Beschreibungen sind kursiv gesetzt, um sie von den normalen Regeln abzusetzen.

☆ Schließlich gibt es noch die **Einwürfe des Sheriffs**, der, kursiv auf beigefarbenem Untergrund, zusätzliche Informationen zum thematischen Hintergrund oder allgemeine Tipps für das Spiel gibt.

SPIELMATERIAL



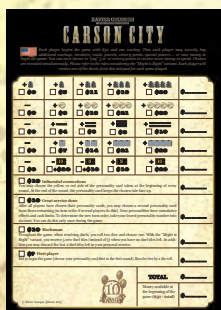
Der Spielplan zeigt das Gebiet der künftigen Stadt Carson City, unterteilt in 64 Parzellen. Oberhalb der Karte sind die unterschiedlichen Aktionen des Spiels abgebildet. Das Spielfeld auf der Rückseite zeigt auch den Carson River. Wir raten, für die ersten Spiele die Seite ohne den Fluss zu verwenden.



38 Gebäudeplättchen: 6 Ranches, 6 Minen, 4 Drugstores, 4 Banken, 3 Saloons, 3 Hotels, 2 Kirchen, 2 Gefängnisse, 2 General Stores, 2 Schulen, 2 Schmieden, 1 Rathaus, 1 Bahnhof



13 Gebäudeplättchen mit erhöhtem Einkommen. Diese Plättchen müssen getrennt von den anderen Gebäuden aufbewahrt werden. Du kannst sie am goldenen Rahmen um die Einkommensanzeige erkennen.



1 Notizblock für die Variante „EIN NEUER ANFANG“

30 schwarze Straßen

27 Revolverplättchen, die die Stärke und Ausbildung deiner Cowboys repräsentieren

1 Sonderplättchen „3 Revolver“



19 Wohnhausplättchen, die auf der Vorderseite normale Wohnhäuser und auf der Rückseite Stadthäuser zeigen



1 Startplättchen



9 Bergplättchen



1 Beutel, aus dem die Gebäude gezogen werden



18 Personenkarten, durchnummeriert von 0 bis 17



1 Rundenan-
zeiger



2 Würfel



72 Besitzplättchen (12 pro Farbe), mit denen die Spieler ihre gekauften Parzellen markieren



60 Cowboys (10 Figuren pro Farbe), mit denen die Aktionen ausgeführt werden



12 Spielersteine (2 pro Farbe) zur Anzeige der Siegpunkte und der Zugreihenfolge

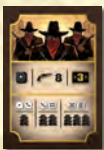


Geld: Münzen zu \$1, \$5 und \$10 und Banknoten zu \$20

Spielmaterial, das nur mit bestimmten Varianten genutzt wird



30 Duellplättchen für die Variante „DAS RECHT DES STÄRKEREN“



3 Outlawplättchen und 9 Outlawfi-
guren für die Variante „OUTLAWS“



25 Pferdeplättchen für die Variante „PFERDE“



4 Rodeoplättchen für die Variante „PFERDE“



6 Gehegeplättchen für die Variante „PFERDE“

Spielmaterial, das nur mit bestimmten Personen verwendet wird



1 weißer Cowboy für die Person Nr. 1: Der Sheriff



7 Dynamitplättchen für die Personen Nr. 9:
Der Goldsucher und Nr. 10: Der Büchsenmacher



2 Plättchen „Kein Duell“ für die Person Nr. 11:
Die Sängerin



2 Auktionsplättchen für die Person Nr. 12:
Der Auktionator

Begrenzung des Spielmaterials

Geld, Revolver, Wohnhäuser und Straßen stehen in un-
begrenzter Zahl zur Verfügung. Falls das Spielmaterial nicht
ausreichen sollte, können sie einfach durch beliebige
andere Gegenstände ersetzt werden. Wenn die Straßen
ausgehen, können unnötige Straßen wieder entfernt
werden. Cowboys, Besitzplättchen und Pferde sind auf die
mitgelieferte Anzahl begrenzt.

SPIELVORBEREITUNG

Das Bild unten zeigt einen beispielhaften Aufbau für 3 Spieler.



Jeder Spieler erhält \$15, 1 Straße, 1 Revolverplättchen sowie 12 Besitzplättchen und 3 Cowboys seiner Farbe. Straßen und Cowboys bilden den persönlichen Vorrat eines Spielers.



Das übrige Geld wird neben dem Spielplan angehäuft und bildet die Bank. Wohnhäuser, Straßen und die restlichen Cowboys bilden neben dem Spielplan den allgemeinen Vorrat.

1 Je eine Ranch wird auf die Aktionsfelder zum Kauf von Gebäuden mit den Werten \$3 und \$10 gelegt.

2 Je eine Mine wird auf die Aktionsfelder zum Kauf von Gebäuden mit den Werten \$4 und \$12 gelegt. Die übrigen 34 Gebäudeplättchen kommen in den Beutel.

✦ Für das erste Spiel empfehlen wir, nur die folgenden 26 Gebäude zu verwenden: 4 Ranches, 4 Minen, 4 Drugstores, 4 Banken, 3 Saloons, 3 Hotels, 2 Gefängnisse, 2 Kirchen. Die anderen Gebäude kommen zurück in die Schachtel und werden in diesem Spiel nicht benötigt.

3 Drei andere Gebäude werden zufällig aus dem Beutel gezogen und auf die restlichen Felder zum Kauf von Gebäuden mit den Werten \$5, \$6 und \$8 gelegt.

4 Mit den beiden Würfeln wird das Zentrum von Carson City bestimmt. Dieses befindet sich auf dem Schnittpunkt der Spalte (Ergebnis des weißen Würfels) und der Zeile (Ergebnis des schwarzen Würfels) auf dem Spielplan.

5 Auf diese Parzelle wird das Startplättchen und an jede Seite eine Straße gelegt. Neue Straßen werden ausgehend von diesen ersten Straßen gebaut.

6 Die 9 Berge werden zufällig auf dem Spielplan verteilt. Die Positionen werden wie zuvor mit den beiden Würfeln bestimmt. Sollte eine ausgewürfelte Parzelle bereits besetzt sein, wird erneut gewürfelt.

7 Das Sonderplättchen „3 Revolver“ wird auf dem entsprechenden Aktionsfeld platziert.





8 Der Rundenanzeiger wird auf das Startfeld gesetzt.

9 Die Zugreihenfolge für die erste Runde wird ausgelost und je ein Spielstein in der Spielerfarbe entsprechend auf die Passleiste gelegt (die untere, graue Leiste). Die anderen Spielsteine kommen auf das Feld „0“ der Siegpunkteleiste.

10 Jeder Spieler nimmt zwei seiner Besitzplättchen. In umgekehrter Zugreihenfolge setzen die Spieler je ein Besitzplättchen auf eine beliebige noch nicht vergebene Parzelle. Anschließend legen alle Spieler – diesmal in normaler Reihenfolge – ihr zweites Besitzplättchen auf eine weitere Parzelle ihrer Wahl. Es können auch Parzellen mit Bergen oder das Stadtzentrum mit dem Wohnhaus gewählt werden.

***Einwurf des Sheriffs:** Platziere Besitzplättchen immer unter Wohnhäusern, Bergen oder Gebäuden.*

11 Zum Abschluss werden 7 Personenkarten neben dem Spielplan ausgelegt. Wenn der Zeitungsjunge darunter ist, wird noch eine achte Karte ausgelegt. Für zukünftige Spiele findest du Empfehlungen für Personenkombinationen auf Seite 16 dieses Regelheftes.

✦ Für das erste Spiel empfehlen wir, die Personen 1 bis 7 mit ihrer gelben Seite zu verwenden.

SPIELÜBERBLICK

Carson City wird über vier Spielrunden gespielt. Jede Runde ist in 4 Phasen unterteilt, an denen alle Spieler teilnehmen:

- ★ **In Phase 1 wählt jeder Spieler einen Einwohner der Stadt. Diese Wahl hat drei Auswirkungen:**
 - Jede Person gibt dir eine besondere Fähigkeit;
 - Die Personen bestimmen die Zugreihenfolge für Phase 2;
 - Jede Person legt fest, wieviel Geld du für die nächste Runde (oder die Endwertung) aufbewahren darfst.

★ **In Phase 2 planen alle Spieler die Aktionen, die sie ausführen möchten.** In der neuen Zugreihenfolge setzt jeder Spieler einen Cowboy auf ein Aktionsfeld, eine Parzelle oder ein Gebäude oder passt. Dies wird solange wiederholt, bis alle Spieler gepasst haben.

★ **Die Aktionen der Spieler werden in Phase 3 ausgeführt.** Wenn mehrere Spieler um eine Aktion konkurrieren, die nur von einem Spieler ausgeführt werden kann (etwa der Kauf von Land), findet ein Duell zwischen diesen Spielern statt, um zu bestimmen, wer die Aktion ausführen darf.

★ **Mit Phase 4 endet die Runde** und mit der Ankunft neuer, angriffslustiger Cowboys wird die nächste Runde vorbereitet.

SPIELABLAUF

„Sie wussten nicht, dass es unmöglich ist, also haben sie es getan.“ Mark Twain

Carson City wird über vier Spielrunden gespielt. Jede Runde ist in 4 Phasen unterteilt, an denen alle Spieler teilnehmen. Die aktuelle Zugreihenfolge ergibt sich in den Phasen 1, 3 und 4 aus der Position der Spielsteine auf der Passleiste, in Phase 2 aus der Position auf der Aktionsleiste.

PHASE 1: AUSWAHL DER PERSONEN

Die Personenkarten werden neben dem Spielplan ausgelegt. Dann wählt jeder Spieler in Zugreihenfolge eine der ausliegenden Personen aus. Bei manchen Personen wird direkt durch ihre Wahl eine besondere Aktion ausgelöst (siehe Seiten 13, 14 und 15 für die Beschreibung der Personen).

Nachdem jeder Spieler eine Person gewählt hat, wird die Zugreihenfolge angepasst. Die Spielsteine werden in aufsteigender Reihenfolge der Zahlen auf den Personenkarten auf die obere Reihenfolgeleiste (die Aktionsleiste) gelegt, d.h. der Spieler mit der niedrigsten Zahl beginnt.



Nach der Auswahl der Personen wird die Reihenfolge angepasst. Hier wählte z.B. Grün den Sheriff (1), Orange die Krämerin (3) und Blau den Revolverhelden (7).

PHASE 2: EINSETZEN DER COWBOYS

In der neuen Zugreihenfolge muss jeder Spieler einen Cowboy einsetzen oder passen. Dies wird solange wiederholt, bis alle Spieler gepasst haben. Wenn du an der Reihe bist, kannst du aus den folgenden vier Möglichkeiten wählen:

★ **Eine Aktion wählen.** Setze einen Cowboy aus deinem Vorrat auf eines der Aktionsfelder oberhalb der Stadt (ein wenig Geduld, die einzelnen Aktionen werden im nächsten Kapitel erläutert).

★ **Eine Parzelle wählen.** Setze einen Cowboy aus deinem Vorrat auf eine unverkaufte Parzelle. Damit zeigst du an, dass du diese Parzelle kaufen möchtest. Du kannst in einer Runde mehrere Parzellen kaufen (indem du jeweils einen Cowboy auf jede gewünschte Parzelle setzt).

★ **Ein Gebäude angreifen oder verteidigen.** Setze einen Cowboy aus deinem Vorrat auf ein Gebäude eines Mitspielers, um es anzugreifen, oder auf eines deiner eigenen Gebäude, um es zu verteidigen.

★ **Passen.** Setze deinen Spielstein auf das erste freie Feld der Passleiste. Dein Zug ist beendet. Du kannst in dieser Runde keine weiteren Cowboys mehr einsetzen.

Die Reihenfolge, in der die Spieler passen, ist wichtig. Wenn du als erster passt, besetzt du den ersten Platz auf der Passleiste. Diese Leiste bestimmt, in welcher Reihenfolge die Spieler in der nächsten Runde die Personenkarten wählen dürfen. Wenn du zuerst passt, darfst du in der nächsten Runde zuerst eine Person aussuchen. Die Zugreihenfolge bricht außerdem alle Gleichstände im Spiel (z.B. bei Duellen, bei der Ausführung bestimmter Aktionen oder in der Endabrechnung).

Niemand muss eine Aktion auswählen. Du kannst problemlos passen, auch wenn du noch nicht alle deine Cowboys eingesetzt hast. Du kannst sogar sofort passen, ohne auch nur einen einzigen Cowboy einzusetzen.

Die Cowboys der anderen Spieler verhindern nicht, dass du eine Aktion wählen kannst. Du kannst deine Cowboys auch auf Aktionen oder Parzellen setzen, die schon von anderen Spielern gewählt wurden. In den meisten Fällen wird das ein Duell zur Folge haben.



Sobald ein Spieler passt, setzt er seinen Spielstein auf das erste freie Feld der Passleiste (in diesem Beispiel passt Orange als erster Spieler).

PHASE 3: AUSFÜHREN DER AKTIONEN UND DUELLE

Reihenfolge der Aktionen

Nachdem alle Spieler gepasst haben, werden alle Aktionen nacheinander in der Reihenfolge auf dem Spielplan ausgeführt (immer dem gewundenen Pfad der Aktionsfelder folgend – siehe Seiten 6, 7 und 8 für die Beschreibung der Aktionen). Auf den folgenden Seiten werden die Aktionen auch in genau dieser Reihenfolge beschrieben.

Sobald eine Aktion ausgeführt wurde, kehrt der betreffende Cowboy in den allgemeinen Vorrat zurück.

Du kannst immer entscheiden, eine Aktion doch nicht auszuführen (z.B. wenn du feststellst, dass du nicht genug Geld für alle geplanten Aktionen besitzt). Du musst die Aktion selbst dann nicht ausführen, wenn du dazu ein Duell auf dem Feld gewonnen hast. Aber auch wenn du eine Aktion nicht ausführst, kehrt der Cowboy ganz normal in den allgemeinen Vorrat zurück.

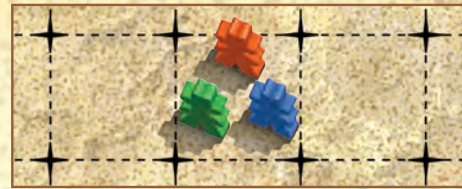


Duelle

Wenn mehrere Spieler einen Cowboy auf demselben Feld oder derselben Parzelle eingesetzt haben, kommt es zu einem Duell (mit zwei Ausnahmen: „Lohn“ und „Straßen (2)“, siehe unten). Jeder beteiligte Spieler wirft einen Würfel. Die erwürfelte Augenzahl wird zur Feuerkraft des Spielers, d.h. der Anzahl der Revolver und Cowboys in seinem persönlichen Vorrat, addiert.

Sieger des Duells ist der Spieler mit der höchsten Summe.

Bei einem Unentschieden gewinnt derjenige Spieler das Duell, der auf der Passleiste weiter vorne steht. Der Sieger darf die gewählte Aktion ausführen, muss dies aber nicht tun. In jedem Fall kehrt sein Cowboy in den allgemeinen Vorrat zurück. Der oder die Verlierer dürfen die umkämpfte Aktion nicht durchführen. Ihre Cowboys kehren in den persönlichen Vorrat zurück.



Beispiel: Orange, Grün und Blau liefern sich ein Duell um den Kauf von Land. Jeder der drei würfelt und addiert Revolver und Cowboys im eigenen Vorrat.

Einwurf des Sheriffs 1: Jetzt verstehst du, warum es sinnvoll sein kann, früh zu passen und nicht alle Cowboys einzusetzen. Je mehr Cowboys du in deinem persönlichen Vorrat hast, umso stärker bist du in Duellen.

Einwurf des Sheriffs 2: Warum kehrt dein Cowboy in den persönlichen Vorrat zurück, wenn du ein Duell verlierst? Ist er nicht tot? Um diese Frage zu beantworten, haben wir uns 1234 Westernfilme und TV-Serien zum Thema Wilder Westen angesehen und einige Statistiken zusammengestellt. Wenn wir das Wort „Duell“ allgemein als eine Auseinandersetzung zwischen mehreren Personen verstehen, die alle dasselbe tun möchten, zeigt unsere Statistik, dass der Verlierer in 56,78% aller Fälle überlebt. Manchmal wird er nur verwundet, er flieht, ergibt sich oder gibt wegen Munitionsmangels auf. Statistisch gesehen ist es also realistischer anzunehmen, dass der Unterlegene in einem Duell überlebt und in deinen persönlichen Vorrat zurückkehrt.

Einwurf des Sheriffs 3: Unsere Statistik hat noch ein interessantes Detail zutage gefördert. Wenn sich in einem Konflikt ein Mann und eine Frau gegenüber stehen, finden die beiden Kontrahenten in den meisten Fällen (bis zu 90%, wenn es um die finalen Showdowns in Filmen geht) eine kreative Lösung, mit der sie beide ihre Ziele erreichen.

Einwurf des Sheriffs 4: Es wird Zeit, dass wir uns wieder den Regeln widmen...

: + + **0** = **6**

Orange würfelt eine 5 + 1 Revolver + 0 Cowboys = 6

: + + = **6**

Grün würfelt eine 3 + 2 Revolver + 1 Cowboy = 6

: + + **0** = **3**

Blau würfelt eine 2 + 1 Revolver + 0 Cowboys = 3



Orange und Grün liegen gleichauf, aber da Orange auf der Passleiste vor Grün steht (beim Einsetzen der Cowboys passte er vor Grün), gewinnt er das Duell und kann das Land kaufen. Grün und Blau nehmen ihre Cowboys zurück in die persönlichen Vorräte.

Aktionen



Lohn

Jeder Cowboy, den du hier einsetzt, bringt dir \$4. Auf diesem Feld findet niemals ein Duell statt. Du kannst einen oder mehrere deiner Cowboys hier einsetzen, auch wenn sich hier bereits Cowboys anderer Spieler befinden. Wenn du mit der Variante „PFERDE“ spielst, kannst du, statt \$4 zu erhalten, für \$4 ein neues Pferd kaufen. Jeder Spieler kann pro Runde nur ein Pferd kaufen.



Munition

Der Spieler, der diese Aktion ausführt, erhält das Sonderplättchen „3 Revolver“ für den Rest der aktuellen Spielrunde. Anders gesagt erhöht der Spieler für diese Runde die Feuerkraft seiner Cowboys um 3.



Straßen (1)

Der Spieler, der diese Aktion ausführt, nimmt 3 Straßen aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in seinen persönlichen Vorrat. Straßen im persönlichen Vorrat stehen immer zum Bau zur Verfügung und können jederzeit während des Spiels auf den Spielplan gelegt werden.



Straßen (2)

Für jeden Cowboy, den du hier einsetzt, erhältst du eine Straße in deinen persönlichen Vorrat. Auf diesem Feld findet niemals ein Duell statt. Du kannst einen oder mehrere deiner Cowboys hier einsetzen, auch wenn sich hier bereits Cowboys anderer Spieler befinden.

Wichtig: Eine neu gebaute Straße muss immer an das bestehende Straßennetz anschließen.



Kauf von Parzellen

Um eine Parzelle zu kaufen, muss ein Spieler in der Einsetzphase einen Cowboy auf der entsprechenden Parzelle eingesetzt haben (und nicht auf dem Aktionsfeld).

Diese Parzelle darf niemandem gehören (Parzellen, die Mitspielern gehören, können nicht gekauft werden). Es können unbebaute Parzellen oder Parzellen mit Wohnhäusern oder Bergen gekauft werden.

Der Preis einer Parzelle beträgt \$1 für die Parzelle selbst, zuzüglich \$1 je Gebäude, Berg oder Wohnhaus auf der Parzelle selbst oder einem angrenzenden Feld (waagrecht, senkrecht oder diagonal). Eine Parzelle kostet also mindestens \$1 und höchstens \$10. Der Käufer legt seinen Cowboy in den allgemeinen Vorrat, zahlt den Kaufpreis an die Bank und legt ein Besitzplättchen seiner Farbe auf die Parzelle.

Wenn es auf mehreren Parzellen zum Duell kommt, bestimmt der erste Spieler in Zugreihenfolge, der an mindestens einem Duell selbst beteiligt ist, in welcher Reihenfolge die Duelle durchgeführt werden.



Beispiel: Orange kauft Land für \$6 (\$1 + \$2 für Wohnhäuser + \$2 für Saloons + \$1 für Berge).



Kauf von Gebäuden

Es gibt sieben Aktionsfelder für den Kauf von Gebäuden. Auf jedem dieser Felder liegt ein Gebäude, das für den unter dem Feld angegebenen Preis gekauft und gebaut werden kann. Um bauen zu können, musst du die folgenden drei Bedingungen erfüllen:

Bedingungen erfüllen:

1 - Du musst der Besitzer der Parzelle sein, auf der du baust.

Achtung: Du kannst ein Gebäude oder Wohnhaus nur auf leeren Feldern bauen, d.h. Parzellen ohne Berge, Wohnhäuser oder andere Gebäude.

2 - Dein Besitzplättchen muss an das Straßennetz von Carson City angeschlossen sein, d.h. mindestens eine Straße muss die Parzelle an einer Ecke berühren oder entlang einer der Seiten führen (siehe Beispiel in der rechten Spalte). Straßen aus dem persönlichen Vorrat können jederzeit während des Spiels gelegt werden.

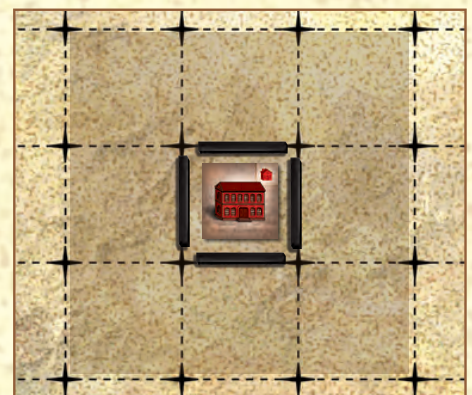
Ausnahmen: Ranches und Minen erfordern keinen Straßenanschluss.

3 - Zusätzlich zum gekauften Gebäude muss ein Wohnhaus als Unterkunft für neue Einwohner gebaut werden, die durch die zusätzliche Aktivität in die Stadt gelockt werden. **Dieses Haus kostet nichts** (du nimmst einfach ein entsprechendes Plättchen aus dem allgemeinen Vorrat) **und muss auf einer Parzelle gebaut werden, die an das Straßennetz angeschlossen ist.** Die Parzelle muss nicht zu deinem neu gebauten Gebäude benachbart sein. Ein Wohnhaus kann auf einer deiner eigenen Parzellen, einer Parzelle eines Mitspielers (sofern dieser einverstanden ist) oder einer noch nicht verkauften Parzelle errichtet werden.

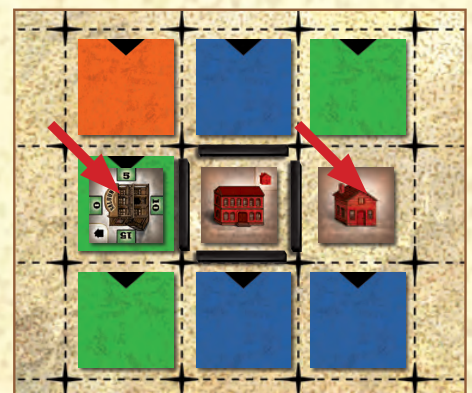
Ausnahmen: Bei Ranches und Minen muss kein zusätzliches Wohnhaus gebaut werden.

Stadthäuser: Wenn du ein Wohnhaus bauen musst, kannst du stattdessen auch ein normales Wohnhaus durch ein Stadthaus ersetzen, indem du es auf die Rückseite drehst. Damit ein normales Wohnhaus zu einem Stadthaus umgebaut werden kann, müssen alle an das Wohnhaus angrenzenden Parzellen mit Gebäuden, Wohnhäusern, Bergen, Fluss oder Besitzplättchen belegt sein. **Es ist also nicht möglich, ein Stadthaus am Spielplanrand zu bauen!**

Bauen aufschieben: Wenn ein Spieler ein Gebäude nicht sofort auf den Spielplan setzen kann oder will, darf er es in seinen persönlichen Vorrat legen und später bauen (z.B. weil er noch keine passende Parzelle erworben hat, die gewünschte Parzelle noch nicht an das Straßennetz angeschlossen ist (und er keine Straßen im Vorrat hat) oder weil er das erforderliche Wohnhaus nicht bauen kann). Am Ende der Aktion „Kauf von Gebäuden“ kann jeder Spieler die Gebäude bauen, die er gekauft und aus dieser oder vorherigen Runden in seinem persönlichen Vorrat behalten hat. Wenn mehrere Spieler von dieser Möglichkeit Gebrauch machen wollen, bauen sie ihre Gebäude in der aktuellen Zugreihenfolge. Jeder Spieler kann eine beliebige Anzahl von Gebäuden im Vorrat haben und auf diese Weise später errichten.



Zu Beginn des Spiels sind nur neun Parzellen an das Straßennetz angeschlossen: Das Stadtzentrum und die acht es umgebenden Parzellen.



Beispiel für den Kauf und Bau eines Gebäudes: Grün, Blau und Orange haben gerade neue Parzellen gekauft und wollen jetzt Gebäude kaufen und errichten. Grün kauft einen Saloon für \$10 und setzt ihn auf eines seiner leeren, an eine Straße angeschlossenen Besitzplättchen. Er baut außerdem ein Wohnhaus auf der letzten freien (unverkauften) Parzelle, die ebenfalls an das Straßennetz angeschlossen ist. **[Fortsetzung auf Seite 8]**



Einkommen aus Grundbesitz

Der Spieler, der diese Aktion ausführt, erhält \$2 für jede Parzelle in seinem Besitz. Dabei zählen alle Parzellen, egal ob sie bebaut sind oder nicht.



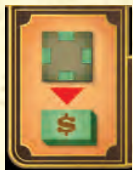
Einkommen für Cowboys

Der Spieler, der diese Aktion ausführt, erhält \$2 für jeden Punkt Feuerkraft seiner Cowboys. Die Feuerkraft eines Spielers ergibt sich aus der Anzahl der Cowboys und Revolver in seinem persönlichen Vorrat zuzüglich zeitweiliger Boni (die Aktion „Munition“, Revolverheld, ...).



Einkommen aus Glücksspiel

Der Spieler, der diese Aktion ausführt, wirft beide Würfel und erhält den erwürfelten Betrag in Geld. Ein Würfelergbnis von 3 und 5 ergibt beispielsweise \$8.

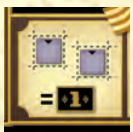


Einkommen aus Gebäuden

Jedes Gebäude bringt seinem Besitzer Einnahmen in Abhängigkeit der angrenzenden Gebäude und Wohnhäuser (siehe Seiten 11 und 12, „Beschreibung der Gebäude“). Dieses Einkommen wird automatisch ausbezahlt, die Spieler müssen also keine Cowboys auf dieses Feld setzen.

Wichtig: Wenn ein Wohnhaus auf einer Parzelle errichtet wird, die keinem Spieler gehört, kann es das Einkommen aller angrenzenden Gebäude erhöhen, unabhängig davon, wer deren Besitzer sind. Wenn aber ein Wohnhaus auf dem Besitz eines Spielers gebaut wird, profitieren nur die Gebäude dieses Spielers davon (siehe Beispiel rechts). Das gleiche gilt entsprechend für Berge und Minen.

Angriffe auf Gebäude: Man kann einen Cowboy auf ein Gebäude eines Mitspielers setzen, um es anzugreifen. Wenn der daraus resultierende Angriff erfolgreich ist, stiehlt der Angreifer die (abgerundete) Hälfte des Gebäudeertrags von dessen Besitzer. Ein Spieler kann einen Cowboy auf eines seiner eigenen Gebäude setzen, um sein Einkommen gegen den Angreifer zu verteidigen. Wenn sich mehrere Cowboys auf einem Gebäude befinden, kommt es zu einem Duell. Wenn mehrere Duelle ausgetragen werden müssen, entscheidet der erste Spieler in Zugreihenfolge, der an mindestens einem Duell selbst beteiligt ist, in welcher Reihenfolge dies geschieht.



Siegpunkte aus Grundbesitz

Der Spieler, der diese Aktion ausführt, erhält für je zwei Parzellen in seinem Besitz einen Siegpunkt. Dabei zählen alle Parzellen, egal ob sie bebaut sind oder nicht.



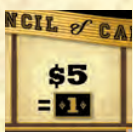
Siegpunkte aus Gebäuden

Der Spieler, der diese Aktion ausführt, erhält einen Siegpunkt für jedes Gebäude auf seinen Parzellen (Berge und Wohnhäuser bringen keine Punkte).



Siegpunkte für Cowboys

Der Spieler, der diese Aktion ausführt, erhält für je zwei Punkte Feuerkraft seiner Cowboys einen Siegpunkt. Die Feuerkraft eines Spielers ergibt sich aus der Anzahl der Cowboys und Revolver in seinem persönlichen Vorrat zuzüglich zeitweiliger Boni (die Aktion „Munition“, Revolverheld, ...).



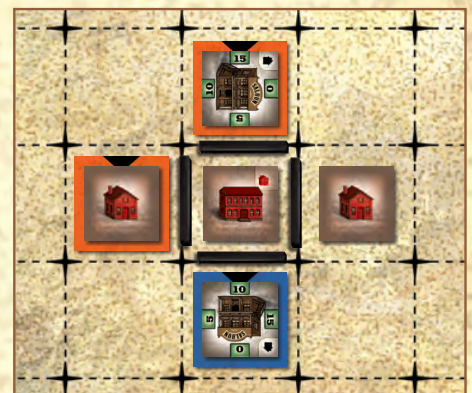
Kauf von Siegpunkten

Der Spieler, der diese Aktion ausführt, kann sich beliebig viele Siegpunkte zum Preis von je \$2, \$3, \$4 oder \$5 kaufen.



[Fortsetzung von Seite 7] Danach kauft Blau einen Drugstore für \$8 und setzt ihn auf eines seiner freien Besitzplättchen. Statt ein neues Wohnhaus auf einer seiner leeren Parzellen zu errichten, wandelt er das zentrale Wohnhaus in ein Stadthaus um.

Schließlich kauft Orange eine Bank für \$5. Er würde das Gebäude gerne auf seinem Besitzplättchen bauen, aber er kann das zusätzlich benötigte Wohnhaus nirgendwo errichten. Nehmen wir für unser Beispiel an, dass Orange derzeit keine Straßen in seinem Vorrat hat. Er fragt Grün und Blau, ob er ein Haus auf einer ihrer leeren Parzellen bauen darf, aber sie lehnen ab. Orange kann daher die Bank nicht bauen, nimmt sie in seinen persönlichen Vorrat und hofft sie nächste Runde bauen zu können.



Beispiel zu Einkommen aus Gebäuden: Der orangefarbene Saloon erwirtschaftet \$15 (drei angrenzende Wohnhäuser), der blaue Saloon nur \$10 (eines der Wohnhäuser gehört Orange).

PHASE 4: RUNDENENDE

Nachdem alle Aktionen ausgeführt wurden, endet die Runde:

Der Rundenanzeiger wird ein Feld nach links geschoben und blockiert damit eines (bzw. ein weiteres) der Aktionsfelder zum Kauf von Siegpunkten für den Rest des Spiels. Unabhängig davon, wie viele Cowboys die Spieler noch im eigenen Vorrat haben, **erhält jeder Spieler die für die neue Runde angegebene Anzahl von Cowboys aus dem allgemeinen Vorrat** (4 Cowboys am Ende von Runde 1, 5 Cowboys am Ende von Runde 2 und 5 Cowboys am Ende von Runde 3; das Maximum von 10 Cowboys pro Spieler kann natürlich nicht überschritten werden).



Über das Geldlimit hinausgehende Barbestände müssen abgegeben werden. Jeder Spieler muss mindestens den Betrag abgeben, der sein Geldlimit (die rote Zahl auf der gewählten Personenkarte) übersteigt. Er darf aber auch mehr abgeben. Pro abgegebene \$10 erhält der Spieler einen Siegpunkt.

Einwurf des Sheriffs: Das Geldlimit einer gewählten Person repräsentiert ihre Fähigkeit, dich in Geldangelegenheiten zu beraten und dein Vermögen vor möglichen schädlichen Einflüssen zu schützen (Diebstahl, Glücksspiel, Korruption, Betrug, Steuern, riskante Geldanlagen...).

Die Personenkarten werden dann wieder neben dem Spielplan ausgelegt. Wo erforderlich wird Material für die jeweilige Person ebenfalls zurückgegeben (weißer Cowboy für den Sheriff etc.). **Das Sonderplättchen „3 Revolver“ wird wieder auf das entsprechende Aktionsfeld gelegt.** Die Spielsteine von noch im eigenen Vorrat haben, erhält jeder Spieler die für verschoben, ohne die Reihenfolge zu verändern. Die nicht verkauften Gebäude werden – unter Beibehaltung der Reihenfolge – auf den Feldern mit den niedrigsten Preisen zusammengeschoben. Auf jedes dann noch leere Feld wird ein zufällig aus dem Beutel gezogenes Gebäude gelegt.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der vierten Runde, nachdem die Spieler das Geld abgegeben haben, das ihr Geldlimit übersteigt.

Zusätzlich zu den während des Spiels gesammelten Siegpunkten gibt es folgende Abrechnung:

1. Verbliebenes Bargeld wird im Verhältnis von 1 Siegpunkt für je \$6 eingetauscht.

Einwurf des Sheriffs: Es kann entscheidend sein, das Spiel mit einer Person mit einem hohen Geldlimit (wie dem Bankier) zu beenden. In der letzten Runde gibt es nur noch ein verfügbares Aktionsfeld, auf dem Siegpunkte zu einem guten Kurs gekauft werden können (\$5 pro Siegpunkt), und der Kampf um dieses Feld wird oft sehr intensiv geführt.

2. Jedes Gebäude, jedes Wohnhaus und jeder Berg bringen ihren Besitzern je 2 Siegpunkte. Ein zwar gekauftes, aber nicht errichtetes Gebäude (das nicht ausgelegt wurde), bringt keine Punkte, dasselbe gilt für unbebaute Besitzplättchen.

3. Wenn du mit der Variante „PFERDE“ spielst, bringt jedes Pferd am Spielende 1 Siegpunkt. Jedes Rodeo, das du während des Spiels gewonnen hast, bringt 1 weiteren Siegpunkt pro Pferd.

4. Wenn du mit der Variante „KIT CARSON“ spielst, erhält jeder Spieler 1 Siegpunkt für jeden Spieler hinter ihm auf der Passleiste.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der in der letzten Runde zuerst gepasst hat.



Beispiel: Arno hat \$54. Dank des Bankiers kann er sein komplettes Vermögen mit in die nächste Runde nehmen. Alex beendet die Runde mit \$28 und hat den Sheriff. Er muss mindestens \$8 ausgeben (um sein Vermögen auf \$20 zu reduzieren), entscheidet sich aber für \$10, um einen Siegpunkt zu erhalten. Georg, der den Kuli gewählt hat, beendet die Runde mit \$34. Er gibt \$4 ab, um auf \$30 zu kommen und erhält keine Siegpunkte.

\$6 =

=

=

= /

GEBÄUDE



„Nichts was ich geplant hatte kam so heraus, wie ich es geplant hatte.
Es kam anders heraus - auf eine Weise, mit der ich nicht gerechnet hatte.“ Mark Twain

Jedes Besitzplättchen zeigt einen schwarzen Pfeil.

Die Plättchen sollten beim Auslegen immer nach Norden ausgerichtet werden. Durch die richtige Ausrichtung des Gebäudes auf dem Plättchen zeigt der Pfeil dann immer den Ertrag des Gebäudes an. Jedes Mal, wenn sich der Ertrag während des Spiels ändert, drehst du das Gebäudeplättchen, so dass der Pfeil den neuen Betrag anzeigt.

Gebäude, die Einkommen erzeugen, haben immer acht Ertragsmöglichkeiten. **Wenn das Maximaleinkommen eines Gebäudes überschritten wird, wird es durch ein Gebäudeplättchen desselben Typs mit erhöhtem Einkommen ersetzt.** Diese Plättchen erkennst du am goldenen Rahmen um die Einkommensanzeiger. **Der Ertrag dieser Ersatzplättchen kann nicht überschritten werden.** Das maximale Einkommen beträgt \$33 für einen Drugstore oder General Store, \$40 für eine Schmiede, \$45 für eine Bank und \$55 für einen Saloon.


Die Gebäude mit erhöhtem Einkommen sollten getrennt von den normalen Gebäuden aufbewahrt werden. Sie werden niemals in den Beutel geworfen.

Einwurf des Sheriffs: Du solltest immer zumindest mit den Gebäuden des Grundspiels spielen (Ranch, Drugstore, Mine, Bank, Saloon, Hotel, Kirche, Gefängnis). Die anderen Gebäude aus der Erweiterung „Gold & Guns“ kannst du nach Belieben mit hinzunehmen oder weglassen.

★ Wenn du mit den empfohlenen Gebäuden für das erste Spiel spielst (Ranch, Drugstore, Mine, Bank, Saloon, Hotel, Kirche, Gefängnis), lies dir nur die Beschreibung dieser Gebäude und die Erklärung für Wohn- und Stadthäuser durch.

Gesamteinkommen dieses Gebäudes (8 Möglichkeiten)

Dieses Symbol beschreibt die Quelle des Einkommens



Dieses Gebäude zählt für benachbarte Gebäude auch als Wohnhaus

Wenn du dieses Gebäude errichtest, darfst du einen Revolver in deinen persönlichen Vorrat nehmen

Jedes Gebäude zeigt 8 mögliche Erträge, vom kleinsten zum größten Wert



Lege ein Gebäude so auf das Besitzplättchen, dass der schwarze Pfeil das Einkommen für dieses Gebäude anzeigt



Dieses Plättchen ersetzt das normale Gebäude, wenn dessen Maximaleinkommen überschritten wird



Wohnhaus (19x)

Voraussetzungen: Die Parzelle, auf der du das Wohnhaus baust, muss an das Straßennetz angeschlossen sein.

Einkommen: -

Sondereigenschaft: Wohnhäuser können nicht gekauft werden. Sie kommen nur ins Spiel, wenn andere Gebäude errichtet werden.



Stadthaus (19x)

Voraussetzungen: Wenn du ein Wohnhaus bauen musst, kannst du stattdessen ein bestehendes Wohnhaus zu einem Stadthaus aufwerten, indem du das Plättchen auf die Rückseite drehst. Damit ein Wohnhaus durch ein Stadthaus ersetzt werden kann, müssen alle an das bestehende Wohnhaus angrenzenden Parzellen mit Gebäuden, Häusern, Bergen, Fluss oder Besitzplättchen belegt sein. Ein Stadthaus kann also niemals am Spielplanrand gebaut werden.

Einkommen: -

Sondereigenschaft: Ein Stadthaus zählt für die Einkommensermittlung von Drugstore, Bank, Saloon und General Store wie zwei normale Wohnhäuser.



Mine (6x)

Voraussetzungen: Keine

Einkommen: \$3 für jeden benachbarten Berg. Ein Berg kann mehreren Minen Einkommen bringen. Sobald der Berg einem

Spieler gehört, können Minen anderer Spieler nicht mehr davon profitieren.

Sondereigenschaft: Eine Mine erhöht deine Feuerkraft um einen Revolver (du erhältst ein zusätzliches Revolverplättchen).



Hotel (3x)

Voraussetzungen: Die Parzelle, auf der du das Hotel baust, muss an das Straßennetz angeschlossen sein, und du musst zusätzlich ein Wohnhaus errichten.

Einkommen: \$6.

Sondereigenschaft: Ein Hotel zählt für die Einkommensermittlung von Drugstore, Bank, Saloon und General Store wie zwei normale Wohnhäuser.



Kirche (2x)

Voraussetzungen: Die Parzelle, auf der du die Kirche baust, muss an das Straßennetz angeschlossen sein, und du musst zusätzlich ein Wohnhaus errichten.

Einkommen: -

Sondereigenschaft: Eine Kirche zählt für die Einkommensermittlung von Drugstore, Bank, Saloon und General Store wie ein normales Wohnhaus. Mit einer Kirche können Angriffe von Mitspielern verhindert werden. Alle deine Gebäude, die an deine Kirche angrenzen, können nicht angegriffen werden. Wenn du eine Kirche neben einem deiner Gebäude errichtest, das bereits angegriffen wird, wird der Angriff sofort abgebrochen. Der Angreifer nimmt seinen Cowboy zurück in seinen persönlichen Vorrat. Die Kirche selbst kann nicht angegriffen werden.



Ranch (6x)

Voraussetzungen: Keine

Einkommen: \$1 für jede benachbarte leere Parzelle, unabhängig von deren Besitzer, d.h. jede Parzelle ohne Wohnhaus, Gebäude oder Berg (Mindesteinkommen \$1). Eine leere Parzelle kann den Ertrag mehrerer Ranches erhöhen.

Sondereigenschaft: Eine Ranch erhöht deine Feuerkraft um einen Revolver (du erhältst ein zusätzliches Revolverplättchen). Eine Ranch zählt für die Einkommensermittlung von Drugstore, Bank, Saloon und General Store wie ein normales Wohnhaus.



Drugstore (4x)

Voraussetzungen: Die Parzelle, auf der du den Drugstore baust, muss an das Straßennetz angeschlossen sein, und du musst zusätzlich ein Wohnhaus errichten.

Einkommen: \$3 für jedes benachbarte Wohnhaus und für jede deiner Ranches. Eine Ranch muss nicht neben dem Drugstore stehen, um dessen Einkommen zu erhöhen.

Beispiel: Wenn du einen Drugstore mit einer deiner Ranches und drei Wohnhäusern in der Nachbarschaft besitzt, erhältst du \$15 (die Ranch bringt sogar zweimal Ertrag, einmal als benachbartes Wohnhaus und einmal als Ranch).



Bank (4x)

Voraussetzungen: Die Parzelle, auf der du die Bank baust, muss an das Straßennetz angeschlossen sein, und du musst zusätzlich ein Wohnhaus errichten.

Einkommen: \$3 für jedes benachbarte Wohnhaus und für jede deiner Minen. Eine Mine muss nicht neben der Bank stehen, um ihr Einkommen zu erhöhen.

Beispiel: Wenn du eine Bank und eine Mine besitzt und die direkten Nachbarn der Bank ein Wohnhaus und ein Hotel sind, erhältst du ein Einkommen von \$12.



Saloon (3x)

Voraussetzungen: Die Parzelle, auf der du den Saloon baust, muss an das Straßennetz angeschlossen sein, und du musst zusätzlich ein Wohnhaus errichten.

Einkommen: \$5 für jedes benachbarte Wohnhaus.



Schmiede (2x)

Voraussetzungen: Die Parzelle, auf der du die Schmiede baust, muss an das Straßennetz angeschlossen sein, und du musst zusätzlich ein Wohnhaus errichten.

Einkommen: Das Einkommen beträgt \$5 in der ersten Runde, \$10 in der zweiten Runde, \$15 in der dritten Runde und \$20 in der vierten Runde, plus \$5 für jede deiner Ranches. Eine Ranch muss nicht neben der Schmiede stehen, um ihr Einkommen zu erhöhen.

Einwurf des Sheriffs: Mit dem Wachstum von Carson City steigt auch der Bedarf an Pferden und besonders an beschlagenen Pferden. Das erhöht das Einkommen des Schmieds. Seine Gewinne lassen sich außerdem auf die Ranches zurückführen, sowohl als Kunden als auch als Lieferanten der Pferde. Die Schmiede ist natürlich ein Ort, nach dem sich auch deine Gegenspieler die Finger lecken.



Gefängnis (2x)

Voraussetzungen: Die Parzelle, auf der du das Gefängnis baust, muss an das Straßennetz angeschlossen sein, und du musst zusätzlich ein Wohnhaus errichten.

Einkommen: -

Sondereigenschaft: Ein Gefängnis erhöht deine Feuerkraft um zwei Revolver (du erhältst zwei zusätzliche Revolverplättchen). Ein Gefängnis kann nicht angegriffen werden.



Bahnhof (1x)

Voraussetzungen: Der Bahnhof kann nur an einer Straße gebaut werden, die die gesamte Karte in gerader Linie durchquert.

Einkommen: -

Sondereigenschaft: Der Bahnhof bringt kein Einkommen, dafür aber Siegpunkte je nach Wachstum der Stadt. Der Besitzer des Bahnhofs erhält am Spielende einen Siegpunkt für je zwei Wohnhaussymbole in der Stadt. Der Bahnhof zählt für die Einkommensermittlung von Drugstore, Bank, Saloon und General Store wie zwei normale Wohnhäuser. Der Bahnhof kann nicht angegriffen werden, um Siegpunkte zu stehlen.

Beispiel: Am Spielende gibt es in der Stadt 12 Wohnhäuser, 2 Hotels, 4 Ranches, 1 Kirche und einen Bahnhof. Das ergibt insgesamt 23 Wohnhaussymbole. Der Besitzer des Bahnhofs erhält daher 11 Siegpunkte (23/2).



Schule (2x)

Voraussetzungen: Die Parzelle, auf der du die Schule baust, muss an das Straßennetz angeschlossen sein, und du musst zusätzlich drei Wohnhäuser errichten. Wenn du auf der Spielplanseite mit dem Fluss spielst, darf auf jeder Flussseite nur eine Schule gebaut werden.

Einkommen: -

Sondereigenschaft: Die Schule bringt kein Einkommen. Eine Schule zählt für die Einkommensermittlung von Drugstore, Bank, Saloon und General Store wie ein normales Wohnhaus.

Einwurf des Sheriffs: Schulen sind wichtig für den Erfolg einer Stadt, da sie das Familienwachstum fördern. Wenn Arbeiter auf der Suche nach Arbeit in die Stadt kommen, können Schulen dafür sorgen, dass sie ihre Familien mitbringen. Deshalb lassen Schulen die Einwohnerzahl von Carson City und damit die Anzahl der Wohnhäuser rasant ansteigen.



General Store (2x)

Voraussetzungen: Die Parzelle, auf der du den General Store baust, muss an das Straßennetz angeschlossen sein, und du musst zusätzlich ein Wohnhaus errichten.

Einkommen: \$6 für jedes deiner benachbarten Wohnhäuser und \$3 für jedes benachbarte Wohnhaus, das dir nicht gehört. Der General Store ist das einzige Gebäude, das auch aus den Häusern anderer Spieler Erträge generieren kann.

Beispiel: Ein General Store mit zwei Wohnhäusern (von denen aber nur eins dir gehört) und einer Kirche eines Mitspielers in der Nachbarschaft bringt ein Einkommen von \$12.

Einwurf des Sheriffs: Die Nutzen eines General Stores ist so groß, dass alle Nachbarn häufig dort vorbeikommen, selbst die, die eigentlich einen anderen Inhaber bevorzugen würden.



Rathaus (1x)

Voraussetzungen: Die Parzelle, auf der du das Rathaus baust, muss an das Straßennetz angeschlossen sein, und du musst zusätzlich ein Wohnhaus errichten.

Einkommen: -

Sondereigenschaft: Das Rathaus bringt kein Einkommen. Es zählt für die Einkommensermittlung von Drugstore, Bank, Saloon und General Store wie ein normales Wohnhaus. Sobald das Rathaus aus dem Beutel gezogen wird (während der Spielvorbereitung oder zum Rundende), legt der erste Spieler in der Zugreihenfolge es sofort auf eine beliebige leere und unverkaufte Parzelle (ohne etwas dafür zu bezahlen). Sollte es keine solche Parzelle mit Straßenanschluss geben, baut der Spieler neue Straßen aus dem allgemeinen Vorrat (so wenige wie möglich), um einen regelkonformen Bauplatz zu ermöglichen. Danach werden weitere Gebäude aus dem Beutel gezogen, um die Aktionsfelder zu befüllen.

Das Rathaus kann nicht von den Spielern gekauft werden. Um vom Rathaus zu profitieren, musst du während der Einsatzphase einen Cowboy dort eingesetzt haben. Wenn mehrere Spieler Cowboys dorthin geschickt haben, kommt es zum Duell. Dieses wird wie üblich ausgetragen, bevor das Einkommen aus Gebäuden ausgezahlt wird.

Der Spieler, der mit seinem Cowboy das Rathaus besetzt, erhöht das Einkommen aller seiner Gebäude. Jedes eigene Gebäude mit Ausnahme von Ranches und Minen (also Drugstores, Banken, Saloons, General Stores und Schmieden) erhöht sein Einkommen um eine Stufe. Wenn der Spieler die Kontrolle über das Rathaus wieder verliert, sinkt auch das Einkommen aller seiner Gebäude wieder um eine Stufe. Der Einkommenszuwachs ist also nur temporär und endet in dem Moment, in dem der Cowboy des Spielers das Rathaus verlässt. Am Ende der Runde verbleibt der Cowboy im Rathaus allerdings auf dem Spielplan.

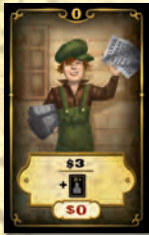
Einwurf des Sheriffs: Durch das Besetzen des Rathauses gewinnst du erheblichen politischen Einfluss, der leicht auf den Erfolg deiner Geschäfte durchschlagen kann. Wenn das Rathaus einmal gebaut wurde, ist es ein heiß umkämpfter Ort und häufig Schauplatz von erbitterten Duellen.

PERSONEN

„Ich möchte mich, was Himmel und Hölle betrifft, nicht festlegen, habe ich doch da wie dort gute Freunde.“ Mark Twain

Jede Person hat zwei verschiedene Eigenschaften, die Grundregeln auf der gelben Seite und eine Variante auf der roten. Die Varianten auf der roten Seite sollten erst verwendet werden, wenn alle Mitspieler Carson City bereits kennengelernt haben.

★ Für das erste Spiel empfehlen wir die Personen 1 bis 7 mit ihrer gelben Seite. Lies nur die Basisregeln jeder dieser Personen (nicht die roten Varianten). Später kannst du für jede Person separat entscheiden, mit welcher Seite du in der Partie spielen möchtest. Diese Wahl kann zufällig oder durch die Spieler getroffen werden. Im Anschluss an die Beschreibung der Personen schlagen wir einige Kombinationen von Personen vor, die ein bestimmtes Spielerlebnis unterstützen.



Der Zeitungsjunge

Zahle \$3 und wähle sofort eine andere Personenkarte (aus den verfügbaren Karten) außer dem Sheriff. Du kannst die Fähigkeiten und das Geldlimit dieser neuen Person wie üblich nutzen, aber der Wert „0“

dieser Karte gilt für die Ermittlung der Zugreihenfolge. Geldlimit: \$0.

Variante: Wähle sofort eine andere Personenkarte (aus den verfügbaren Karten) außer dem Sheriff. Du kannst die Fähigkeiten dieser neuen Person wie üblich nutzen, aber ihr Geldlimit wird um \$5 reduziert. Der Wert „0“ dieser Karte gilt für die Ermittlung der Zugreihenfolge. Geldlimit: \$-5.

Achtung: Wenn der Zeitungsjunge mitspielt, werden in der Spielvorbereitung 8 statt 7 Personenkarten ausgelegt.

Einwurf des Sheriffs: Für eine kleine Spende hilft der Zeitungsjunge gerne, beispielsweise indem er die Augen nach einer Person offenhält, deren Dienste man benötigt. Da er aber selten Gutes im Schilde führt, macht er lieber einen Bogen um den Sheriff.



Die Krämerin

Mit der Krämerin kannst du:

- entweder das Einkommen einer Gebäudeart (zum Beispiel aller deiner Banken) in der Einkommensphase verdoppeln. Wenn ein Gebäude

mit verdoppeltem Einkommen angegriffen wird, erhalten der Angreifer und der Besitzer beide das normale Einkommen.

Beispiel: Arno hat zwei Banken, die ihm Erträge von \$18 und \$12 bringen. Alex hat sich für einen Angriff auf Arnos profitablere Bank entschieden. Obwohl eine seiner Banken angegriffen wird, nutzt Arno die Krämerin, um das Bankeneinkommen zu verdoppeln. Alex erhält \$18 und Arno \$18 + \$24. Wenn Arno das Einkommen der Banken nicht verdoppelt hätte, hätte Alex \$9 und Arno \$9 + \$12 erhalten.

- oder \$8 erhalten (sofort oder mit dem Einkommen aus Gebäuden).

Geldlimit: \$60.

Variante: Entweder du erhältst sofort \$8 oder du erhältst 1 Siegpunkt für jedes Wohnhaus (Ranches, Hotels, Kirchen, Schulen oder Bahnhof zählen nicht), das du am Ende der Runde besitzt. Ein Stadthaus bringt dir 1 Siegpunkt wie ein normales Wohnhaus. Geldlimit: \$60.



Der Sheriff

Du erhältst den weißen „Sheriff“ Cowboy aus dem allgemeinen Vorrat. Bei der Aktion, die du mit diesem Cowboy auswählst, musst du keine Angriffe fürchten, denn niemand fordert den

Sheriff zu einem Duell. Niemand kann einen Cowboy auf das Feld mit dem Sheriff setzen (Ausnahme: Sängerin). Mit dem Sheriff kannst du kein gegnerisches Gebäude angreifen und niemanden zum Duell fordern, er muss also auf ein Feld gesetzt werden, auf dem sich keine anderen Cowboys befinden. Geldlimit: \$20.

Variante: Du darfst keine Gebäude angreifen oder an Duellen teilnehmen (außer zur Verteidigung). Für jedes verlorene Duell erhältst du 3 Siegpunkte. Geldlimit: \$20.



Der Kuli

Du erhältst sofort zwei Straßen. Außerdem zahlst du für jedes Gebäude, das du diese Runde kaufst, nur den halben Preis (aufgerundet). Geldlimit: \$30.

Variante: Zahle \$5 und nimm dir eines der verfügbaren Gebäude. Du kannst es sofort bauen oder es behalten, um es später einzusetzen. Die übrigen Gebäude rücken sofort auf die niedrigeren Preise vor und ein neues Gebäude wird aus dem Beutel gezogen. Geldlimit: \$30.



Der Bankier

Du erhältst sofort \$9. Das Geldlimit dieser Person ist besonders hoch: \$120.

Variante: Vor dem Ende der Runde kannst du 3, 5 oder 7 Siegpunkte für \$3, \$12 bzw. \$25 kaufen. Geldlimit: \$60.



Der Siedler

Lege sofort eines deiner Besitzplättchen auf eine noch nicht verkaufte Parzelle. Geldlimit: \$30.

Variante: Du erhältst entweder sofort \$8 oder du erhältst am Ende der Runde 1 Siegpunkt für jeden

Berg, den du besitzt. Geldlimit: \$20.

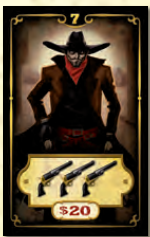


Der Hauptmann

Zahle entweder sofort \$1 und erhalte einen Cowboy aus dem allgemeinen Vorrat oder zahle \$4 und erhalte zwei Cowboys aus dem allgemeinen Vorrat oder zahle \$9 und erhalte drei

Cowboys aus dem allgemeinen Vorrat. Geldlimit: \$25.

Variante: Zahle entweder sofort \$3 und erhalte ein Revolverplättchen aus dem allgemeinen Vorrat oder zahle \$9 und erhalte zwei Revolverplättchen. Du behältst diese Revolver bis zum Ende des Spiels. Achtung: Mit dieser Variante kann es passieren, dass die dem Spiel beiliegenden Revolverplättchen ausgehen. Benutzt in diesem Fall andere Gegenstände als Revolver. Geldlimit: \$20.



Der Revolverheld

Für diese Runde steigt deine Feuerkraft um 3 Revolver. Geldlimit: \$20.

Variante: Für diese Runde steigt deine Feuerkraft um 2 Revolver. Geldlimit: \$30.



Der Indianer

Du erhältst sofort zwei zufällig bestimmte Parzellen (ermittle die Position mit den beiden Würfeln; wiederhole den Wurf, wenn die ermittelte Parzelle nicht leer oder schon

verkauft ist). Geldlimit: \$20.

Variante: Für dich beträgt der Höchstpreis für den Kauf jeder beliebigen Parzelle diese Runde \$3. Geldlimit: \$30.



Der Goldsucher

Zahle sofort \$10. Nimm eine Mine von den verfügbaren Gebäuden (oder aus dem Beutel, wenn keine Mine zum Kauf ausliegt) und wähle eine leere, unverkaufte Parzelle. Lege eines deiner Besitzplättchen auf diese

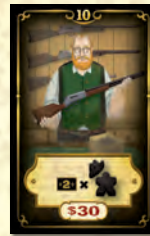
Parzelle und baue dort die Mine. Wenn keine Minen mehr im Spiel sind, drehe den Goldsucher für den Rest des Spiels auf die rote Seite. Geldlimit: \$20.

Variante: Du erhältst zwei Dynamitplättchen (soweit verfügbar). Ein Dynamitplättchen kannst du:

• entweder nutzen, um das Einkommen einer Mine einmalig zu verdreifachen. Du kannst das Dynamit jederzeit einsetzen, während die Gebäudeeinkommen ausgezahlt werden. Wenn sich der Cowboy eines Mitspielers auf der Mine befindet, zahle ihm die Hälfte des verdreifachten Minenertrags (abgerundet). **Du kannst das Dynamit nicht in Kombination mit der Krämerin nutzen.**

• oder es in der Einsatzphase mit einem Cowboy zusammen einsetzen. Wenn es zu einem Duell kommt, würfelst du mit zwei Würfeln (statt einem) und addierst beide Augenzahlen zu deiner Feuerkraft. (Achtung: Mit der Variante „DAS RECHT DES STÄRKEREN“ benutzt du zwei Duellplättchen.) Wenn es nicht zu einem Duell kommt, ist das Dynamitplättchen verloren.

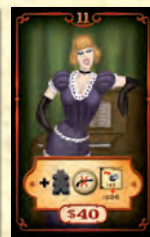
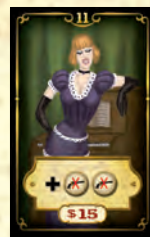
Wichtig: Wenn du ein Dynamitplättchen mit einem Cowboy zusammen auf einer deiner eigenen Minen einsetzt, kannst du beide Vorteile des Dynamits nutzen: dreifachen Ertrag aus der Mine und Einsatz von zwei Würfeln bei einem möglichen Duell. Geldlimit: \$20.



Der Büchsenmacher

Du erhältst sofort 2 Siegpunkte für jedes Duell, das du diese Runde gewinnst (auch gegen Outlaws). Geldlimit: \$30.

Variante: Der Büchsenmacher ist stolz auf seine Produktion, und nur das Beste ist ihm gut genug. In jedem Duell (auch gegen Outlaws) darfst du einen Würfel neu werfen. Zusätzlich erhältst du ein Dynamitplättchen (siehe Regeln für den Goldsucher). Mit der Variante „DAS RECHT DES STÄRKEREN“ wählst du deine Duellplättchen nach deinen Gegnern aus. Geldlimit: \$20.



Die Sängerin

Du erhältst zwei Plättchen „Kein Duell“ für die laufende Runde. Du kannst diese Plättchen zusammen mit einem Cowboy einsetzen, wenn du eine der folgenden Aktionen auswählst: 3 Straßen nehmen (Stra-

ßen (1)), Geld erhalten (Nevada State Bank) oder Siegpunkte erhalten (Town Council of Carson City). Ein Cowboy mit einem Plättchen „Kein Duell“ nimmt niemals an einem Duell teil und darf die Aktion in jedem Fall ausführen, auch wenn sich andere Cowboys auf demselben Feld befinden (selbst beim Sheriff). Wenn nur ein anderer Spieler einen Cowboy auf dem Feld einsetzt, kommt es nicht zu einem Duell, und beide Spieler können die Aktion ausführen. Wenn zwei oder mehr andere Spieler sich auf dem Feld duellieren, betrifft dieses Duell den Cowboy mit dem Plättchen „Kein Duell“ nicht. Geldlimit: \$15.

Einwurf des Sheriffs: Kein Gentleman sollte in Anwesenheit einer Lady kämpfen. Deshalb kann dich die Sängerin vor dem einen oder anderen Duell bewahren.

Variante: Die Sängerin kann dir Glück bringen. Während der Einsatzphase kannst du einen Cowboy aus dem allgemeinen Vorrat mit einem „Kein Duell“-Plättchen auf das Aktionsfeld „Einkommen aus Glücksspiel“ setzen. Wenn die Aktionen in Phase 3 ausgeführt werden, ignorierst du mögliche Duelle mit anderen Cowboys auf diesem Feld, würfelst mit den zwei Würfeln und multiplizierst die Augenzahlen miteinander. Das Ergebnis ist dein Gewinn (zwischen \$1 und \$36). Geldlimit: \$40.



Der Auktionator

Platziere sofort die Auktionsplättchen auf zwei unverkauften Parzellen und rufe sie zur Versteigerung aus. Alle Spieler können an der Auktion teilnehmen (wenn sie das nötige Geld besitzen).

Angefangen beim Auktionator und dann reihum im Uhrzeigersinn kann jeder Spieler ein Gebot abgeben oder passen. Jedes Gebot muss höher sein als das vorherige. Sobald ein Spieler gepasst hat, kann er nicht wieder in die Versteigerung einsteigen.

Wenn nur noch ein Spieler übrig ist, zahlt er die (abgerundete) Hälfte seines Gebots an die Bank und die andere (aufgerundete) Hälfte an den Auktionator und legt zwei seiner Besitzplättchen auf die beiden Parzellen. Wenn der Auktionator die Versteigerung gewinnt, zahlt er nur die (abgerundete) Hälfte des Gebots an die Bank. Obwohl der Auktionator nur das halbe Gebot zahlen muss, muss er den vollen Betrag besitzen, um das Gebot abgeben zu können. Wenn kein Spieler ein Gebot abgibt, bleiben die Parzellen unbesetzt. Geldlimit: \$30.

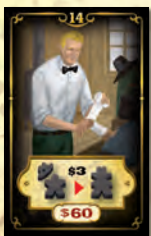
Variante: Nimm sofort das Plättchen „3 Revolver“ und versteigere es. Alle Spieler können an der Auktion teilnehmen, auch der Auktionator (der nicht mehr bieten kann als er besitzt). Wie zuvor können die Spieler ihre Gebote erhöhen, bis nur noch ein Spieler übrig bleibt. Der Gewinner muss keinen Cowboy auf das Aktionsfeld „Munition“ setzen, sondern zahlt sein Höchstgebot an den Auktionator und erhält dafür das Plättchen „3 Revolver“ für diese Runde. Wenn der Auktionator die Versteigerung gewinnt, zahlt er nichts. Geldlimit: \$30.



Der Gouverneur

Du erhältst sofort eine StraÙe. AuÙerdem erhältst du jedes Mal 1 Siegpunkt, wenn du in dieser Runde eine neue StraÙe in der Stadt baust, vorausgesetzt diese StraÙe erschließt mindestens eine neue, bisher nicht an das StraÙennetz angeschlossene Parzelle. Mit der Variante „CARSON RIVER“ erhältst du 2 Siegpunkte, wenn du (mit zwei StraÙen) eine Brücke baust, vorausgesetzt die Brücke erschließt mindestens eine neue, bisher nicht an das StraÙennetz angeschlossene Parzelle. Geldlimit: \$50.

Variante: Entscheide sofort, ob du Waffen oder Geld besteuern möchtest. Wenn du dich für Waffen entscheidest, muss dir jeder Spieler \$1 für jedes Revolverplättchen zahlen, das er besitzt (nur Plättchen, keine Revolver vom Revolverhelden). Wenn du dich für Geld entscheidest, muss dir jeder Spieler \$1 für je \$10 Geld bezahlen, die er besitzt (aufgerundet). Die Mitspieler können die Steuer nicht verweigern. Geldlimit: \$50.

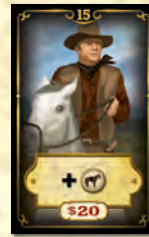


Der Doktor / Der Totengräber

Wenn du diese Person wählst, kannst du frei zwischen der gelben und der roten Seite wählen. Wenn ein Spieler ein Duell verliert, kann er dem Doktor \$3 bezahlen, um den unterlegenen Cowboy nicht in den persönlichen Vorrat zurückzunehmen, sondern ihn auf ein leeres Aktionsfeld oder eine unbesetzte Parzelle zu versetzen, wenn die entsprechende Aktion später in die-

ser Runde noch ausgeführt wird. Wenn mehrere Spieler ihre Cowboys umsetzen wollen, beginnt dein eigener Cowboy, dann folgen die anderen Spieler in Zugreihenfolge. Du musst für die Behandlung deiner eigenen Cowboys nichts zahlen. Du erhältst außerdem \$3 aus der Bank für jeden besieigten Outlaw. Geldlimit: \$60.

Variante: Für jeden unterlegenen Cowboy muss sein Besitzer entweder \$2 an den Totengräber zahlen oder 1 Siegpunkt verlieren. Zusätzlich erhältst du sofort \$2 aus der Bank für jeden besieigten Outlaw in dieser Runde. Du musst nicht an einem Duell beteiligt sein, um das Geld zu erhalten. Für deine eigenen Cowboys musst du nichts bezahlen. Geldlimit: \$90.



Der Cowboy

Nimm dir sofort ein neues Pferd in deinen persönlichen Vorrat. Geldlimit: \$20.

Variante: Zahle sofort \$8. Nimm eine Ranch von den verfügbaren Gebäuden (oder aus dem Beutel, wenn keine Ranch zum Kauf ausliegt) und wähle eine leere, unverkaufte Parzelle. Lege eines deiner Besitzplättchen auf diese Parzelle und baue dort die Ranch. Die übrigen Gebäude rücken sofort auf die niedrigeren Preise vor und ein neues Gebäude wird aus dem Beutel gezogen. Wenn keine Ranches mehr im Spiel sind, drehe den Cowboy für den Rest des Spiels auf die gelbe Seite. Geldlimit: \$20.



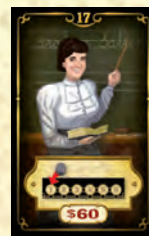
Die Helden

Deine Gebäude sind für die gesamte Runde vor Angriffen deiner Mitspieler und der Outlaws geschützt. Du darfst keine Gebäude anderer Spieler angreifen. Für die Bewegung der Outlaws zählt

das Einkommen deiner Gebäude wie \$0. Wenn sich bei der Auszahlung des Einkommens ein Outlaw auf einem deiner Gebäude befinden sollte, bekommst du trotzdem den normalen Ertrag. Geldlimit: \$240.

Variante: Wähle eine der folgenden drei Möglichkeiten:

- Erhalte 3 Siegpunkte;
 - Lege einen Cowboy aus deinem persönlichen Vorrat zurück in den allgemeinen Vorrat und erhalte 6 Siegpunkte;
 - Lege zwei Cowboys aus deinem persönlichen Vorrat zurück in den allgemeinen Vorrat und erhalte 9 Siegpunkte.
- Geldlimit: \$40.



Die Lehrerin

Wenn du diese Person wählst, musst du in den ersten drei Runden die gelbe Seite und in der letzten Runde die rote verwenden. Du bist Startspieler für die nächste Runde, egal an welcher

Position du in dieser Runde passt. Geldlimit: \$60.

Variante (nur in der letzten Runde): Du erhältst am Spielende 2 Siegpunkte für jede Schule, jedes Gefängnis und jede Kirche, die du besitzt. Du erhältst außerdem 2 Siegpunkte, wenn du keinen Saloon hast. Geldlimit: \$60.

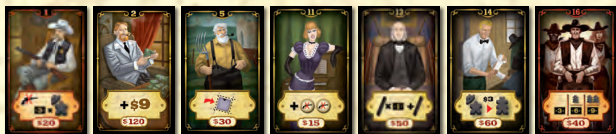


AUSWAHL DER PERSONENKARTEN VON CARSON CITY

Wir schlagen hier einige Kombinationen von Personenkarten für Partien mit unterschiedlichen Grundstimmungen vor. (G = gelbe Seite, R = rote Seite)

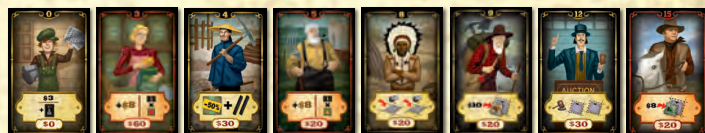
Carson City, eine beschauliche Stadt?

Mit diesen Personen kann man den meisten Konflikten aus dem Weg gehen. Sie sind außerdem eine gute Wahl mit 5 oder 6 Spielern, wenn ihr das Spiel weniger aggressiv haben wollt. 1R, 2R, 5G, 11G, 13G, 14GR, 16R



Carson City, die perfekte Stadt für Eigenheimbesitzer

Diese Personen beschäftigen sich ganz besonders mit der Stadtentwicklung und Landkäufen. 0G, 3R, 4G, 5R, 8G, 9G, 12G, 15R



Carson City, Stadt des Wohlstands

Diese Personen werden dich garantiert sehr reich machen. 0G, 2G, 3G, 4R, 6G, 8R, 12G, 16G



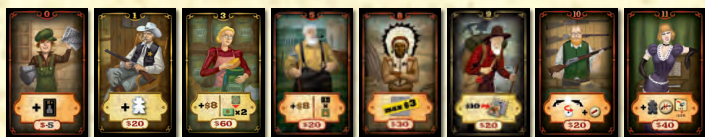
Offene Rechnungen in Carson City

Dies ist die maximal aggressive Auswahl von Personen. Zart besaitete Gemüter sollten sich fernhalten. 0R, 6R, 7G, 9R, 10G, 12R, 13R, 14GR



Goldrausch

Diese Personen ermöglichen maximale Profite aus deinen Goldminen. Sie sind die perfekte Wahl für die Variante „CARSON RIVER“, aber mit 9 Bergen (statt nur 6). 0R, 1G, 3G, 5R, 8R, 9G, 10R, 11R



WAS SONST NOCH?

„Spiel besteht aus dem, was man nicht zu tun verpflichtet ist.“ Mark Twain

Dieser letzte Teil des Regelheftes stellt 6 Regelvarianten vor, die du nach eigenen Wünschen beliebig kombinieren kannst. Um besser einschätzen zu können, ob die Varianten zu deiner Spielweise passen, haben wir jeder drei Werte zugewiesen:

- den Komplexitätsgrad (★ einfach, ★★ mittel, ★★★ komplex)
- den Strategieanteil (★ mehr Glück, ★★ Mischung aus Glück und Strategie ähnlich dem Grundspiel, ★★★ größerer Strategieanteil und mehr Kontrolle über das Spiel)
- und schließlich die Länge einer Partie (- kürzer, = gleiche Länge, + länger)

Variante	Komplexität	Strategie	Länge
Ein neuer Anfang	★★	★★★	=
Carson River	★	★★	=
Das Recht des Stärkeren	★★	★★★	+
Kit Carson	★	★★	-
Outlaws	★★★	★	+
Pferde	★★★	★★★	+

VARIANTE „EIN NEUER ANFANG“

In der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler einen Bogen vom Block für „Ein neuer Anfang“, den er geheim ausfüllt. Sobald alle Spieler ihre Wahl getroffen haben, werden die Bögen aufgedeckt, und jeder Spieler erhält das gewählte Startmaterial.

Einwurf des Sheriffs: Diese Variante ist für Anfänger nicht zu empfehlen. Sie lässt dich das Material bestimmen, mit dem du das Spiel beginnst: Geld, Cowboys, Parzellen, Straßen, usw. Mit dieser Variante kann jeder Spieler die Partie aus einer Position beginnen, die seine Strategie optimal unterstützt.

VARIANTE „CARSON RIVER“



Die Variante wird auf der Seite des Spielplans mit dem Fluss gespielt. Es gelten außerdem die folgenden Änderungen zum Grundspiel:

Spielvorbereitung: Alle Flussparzellen müssen frei bleiben (keine Berge, kein Stadtzentrum), und es werden nur 6 Berge statt 9 platziert. Flussparzellen können weder gekauft, noch kann dort ein Gebäude oder Wohnhaus gebaut werden.

Straßenbau: Um den Fluss zu überqueren, werden zwei Straßen benötigt, die beide auf dasselbe Straßenfeld gelegt werden. Eine solche doppelte Straße über den Fluss wird zu einer Brücke. Wenn du eine Brücke baust, musst du dies

allein bewerkstelligen (die zwei Straßen müssen aus dem persönlichen Vorrat kommen).

Einkommen aus Gebäuden:

Ranches: Eine Flussparzelle gilt für den Ertrag einer Ranch als leere Parzelle (also +\$1 pro Flussparzelle)

Minen: Wenn eine Mine neben dem Fluss gebaut wird, erhöht sich ihr Einkommen um \$3, unabhängig von der Anzahl der benachbarten Flussparzellen.

Am Spielende bringt jede eigene Parzelle mit einem Berg, Gebäude oder Wohnhaus, die an eine Brücke angrenzt, 3 Siegpunkte statt 2.

***Einwurf des Sheriffs:** Diese Variante ist besonders für zwei Spieler geeignet, da sie den Platz für die Entwicklung der Stadt etwas einschränkt.*

VARIANTE „DAS RECHT DES STÄRKEREN“



Mit dieser Variante wird der Zufall in den Duellen reduziert, indem die Würfel durch Duellplättchen ersetzt werden. Für diese Variante gelten die folgenden Regeländerungen:

Spielvorbereitung:

Mit zwei Spielern erhält jeder 6 Duellplättchen (jeweils mit Werten von 0 bis 5) und \$15.

Mit drei bis fünf Spielern werden 6 Duellplättchen pro Spieler (jeweils mit Werten von 0 bis 5) zusammen gemischt. Jeder Spieler erhält zufällig 6 dieser Plättchen und hält sie geheim, verkündet aber den Gesamtwert seiner Duellplättchen. Die Gesamtsumme aller Plättchenwerte muss 45 (bei drei Spielern), 60 (bei vier Spielern) oder 75 (bei fünf Spielern) betragen. Jeder Spieler erhält Bargeld in Höhe von \$30 abzüglich des Werts seiner Duellplättchen.

Mit sechs Spielern erhält jeder Spieler 5 statt 6 zufälliger Duellplättchen.

Duelle austragen: Statt zu würfeln, wählen alle am Duell beteiligten Spieler gleichzeitig ein Duellplättchen, dessen Wert zur Feuerkraft des Spielers addiert wird. Duellplättchen werden nach Gebrauch abgeworfen und bilden einen

neuen Vorrat zum Nachziehen. Wenn ein Spieler keine Duellplättchen mehr besitzt, zieht er von diesem Vorrat (der vorher gemischt werden sollte) zufällig drei neue Plättchen.

***Einwurf des Sheriffs:** Viele „Vielspieler“ sind allergisch gegen Glück und besonders gegen Würfel. Solche Spieler werden diese Variante lieben, und ich kann sie ihnen nur ans Herz legen! Einige haben mich gefragt, warum „DAS RECHT DES STÄRKEREN“ nur eine Variante und nicht Teil des Grundspiels ist, da es ihnen am besten gefällt. Der Grund ist dieser: wenn man jemanden zum Duell fordert, bedeutet das für mich einen gewissen Anteil von Zufall. Wenn man im Wilden Westen berühmt werden will, reicht es in meinen Augen nicht aus, der Schlaueste zu sein, wir müssen auch den Mut haben, unser Glück etwas zu strapazieren und uns auf Schießereien einzulassen, bei denen der Ausgang nicht von vornherein feststeht. Du musst es wagen, deine Revolver-Würfel zu ziehen! Daher bevorzuge ich Carson City mit den Würfeln.*

VARIANTE „KIT CARSON“



Diese Variante ist nicht für Anfänger und unerfahrene Spieler gedacht. Sie verkürzt die Spielzeit, indem Cowboys gleichzeitig eingesetzt werden können.

Die Regeln zum Einsetzen von Cowboys werden folgendermaßen geändert: Sobald der erste Spieler einer Runde seinen ersten Cowboy auf dem Spielplan eingesetzt hat, können alle Spieler gleichzeitig ihre Cowboys auf die gewünschten Felder setzen. Die Spieler dürfen ihre Cowboys auch noch beliebig verschieben oder auf andere Felder umsetzen. Wenn ein Spieler mit dem Einsetzen fertig ist, schiebt er seinen Spielstein auf das erste freie Feld der Passleiste. Von diesem Moment an darf er in dieser Runde keine Cowboys mehr ein- oder umsetzen.

Fair-Play-Regeln in der Einsetzphase:

★ es darf nur eine Hand zum Einsetzen der Cowboys genutzt werden;

★ führe ruhige und präzise Bewegungen aus. Verschiebe keine Figuren oder Plättchen und bewege den Spielplan nicht;

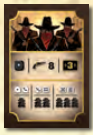
★ halte die Hand mit dem Cowboy nicht über den Spielplan, während du nachdenkst.

Für das Spielende gilt zusätzlich:

Jeder Spieler erhält 1 Siegpunkt für jeden Spieler hinter ihm auf der Passleiste.

Mit der Variante „PFERDE“: Wenn du die Varianten „PFERDE“ und „KIT CARSON“ gleichzeitig verwendest, wird das zweite Gehege nicht genutzt.

VARIANTE „OUTLAWS“



Spielvorbereitung:

Für diese Variante ist keine besondere Vorbereitung erforderlich, du musst lediglich die 9 Outlawfiguren und die drei Outlawplättchen neben dem Spielplan bereitlegen.

Outlaws:

Zu Beginn der zweiten, dritten und vierten Runde greifen gefährliche Gesetzlose die Stadt an, um sich zu bereichern. Wo die Outlaws zuschlagen, wird folgendermaßen ermittelt:

★ **vor der ersten Phase der Runde (der Auswahl der Personen) würfelt der aktuelle Startspieler mit beiden Würfeln;**

★ **der schwarze Würfel plus 7 bestimmt die Feuerkraft der Outlaws (8-13).** Das entsprechende Outlawplättchen wird über dem orangefarbenen Kasten für das Einkommen aus Gebäuden auf dem Spielplan platziert;

★ **der weiße Würfel bestimmt die Anzahl der Outlaws, die Carson City angreifen.** Bei einer 1 oder 2 kommt nur ein Outlaw in die Stadt, bei einer 3 oder 4 zwei Outlaws und bei einer 5 oder 6 drei Outlaws;

★ **schließlich würfelt der Startspieler für jede (schwarze) Outlawfigur, die die Stadt angreift, beide Würfel, um nach dem üblichen Rasterverfahren die Positionen der Outlaws auf dem Spielplan zu ermitteln.** Wiederhole den Wurf, wenn die erwürfelte Parzelle
- bereits von einem anderen Outlaw besetzt ist;
- benachbart zu einem Gefängnis liegt (horizontal, vertikal oder diagonal).

Bewegung der Outlaws

Sobald die neuen Outlaws eingesetzt wurden, bewegen sich alle Outlaws auf dem Spielplan um ein Feld (horizontal, vertikal oder diagonal), wobei der Startspieler die Reihenfolge festlegt. **Outlaws ziehen nach den folgenden Regeln:**

★ Um zu entscheiden, ob und in welche Richtung sich der Outlaw bewegt, betrachte die Parzelle mit dem Outlaw selbst und die acht benachbarten Parzellen;

★ der Outlaw begibt sich zum benachbarten Gebäude mit dem höchsten Einkommen. Wenn er bereits auf dem Gebäude mit dem höchsten Einkommen steht, bewegt er sich nicht;

★ der Outlaw ignoriert alle Gebäude, die neben einem Gefängnis liegen oder auf denen sich bereits ein anderer Outlaw befindet;

★ wenn mehrere infrage kommende Gebäude gleich hohe Erträge bringen, wird zufällig entschieden, zu welchem der Outlaw zieht;

★ wenn keine der Parzellen um den Outlaw herum Einkommen bringt, bewegt er sich nicht.

Auswirkungen der Outlaws

★ Eine Parzelle mit einem Outlaw kann weder gekauft, noch können dort Wohnhäuser, Stadthäuser oder Gebäude errichtet werden.

★ Ein von einem Outlaw besetztes Gebäude verliert die (aufgerundete) Hälfte seines Einkommens.

★ Benachbarte Gebäude werden durch einen Outlaw nicht beeinträchtigt.

Abwehr von Outlaws

Du kannst einen Cowboy auf einem Feld mit einem Outlaw einsetzen, um diesen herauszufordern. Der Kampf zwischen dem Cowboy und dem Outlaw wird wie ein Duell im Grundspiel behandelt, das ebenfalls vor der Auszahlung des Gebäudeeinkommens stattfindet.

Das Outlawplättchen, das zu Beginn der Runde auf dem Spielplan platziert wurde, zeigt die volle Stärke des Outlaws (der Outlaw würfelt nicht).

Um den Outlaw zu besiegen, muss die Stärke des besten am Duell beteiligten Cowboys mindestens so hoch sein wie die des Outlaws. Wie im Grundspiel gibt es bei dem Duell nur einen Sieger, sei es ein Spieler oder der Outlaw. Besiegte Cowboys kehren in die persönlichen Vorräte der Spieler zurück, ein besiegter Outlaw in den allgemeinen Vorrat. Ein siegreicher Outlaw verbleibt für die nächste Runde auf dem Spielplan.

Wenn ein Spieler einen Outlaw besiegt hat, erhält er so viele Siegpunkte wie auf dem Outlawplättchen angegeben. Wenn er den Outlaw auf dem Gebäude eines Mitspielers besiegt hat, kann er allerdings auf die Siegpunkte verzichten und stattdessen das befreite Gebäude selbst angreifen und die Hälfte seines Ertrags stehen. Der siegreiche Cowboy kehrt in jedem Fall in den allgemeinen Vorrat zurück.

Kirchen und Gefängnisse

Kirchen haben keinerlei Effekt gegen Outlaws.

Wenn ein Outlaw dumm genug ist, eine Runde direkt auf einem Gefängnis zu beginnen, wird er sofort eingesperrt und in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Der Besitzer des Gefängnisses erhält die auf dem Outlawplättchen angegebenen Siegpunkte. Ein Gefängnis kann die Ankunft oder die Bewegung eines Outlaws verhindern (siehe oben), aber der Neubau eines Gefängnisses neben einem Outlaw, der schon im Spiel ist, verhindert nicht, dass er dort trotzdem seinen schmutzigen Geschäften nachgeht.



Beispiel für die Bewegung der Outlaws: Wir sind in der zweiten Spielrunde. Der obere Outlaw zieht vom Saloon von Orange zum General Store von Gelb, der zwar neben einer Kirche steht, die aber von Outlaws ignoriert wird. Der untere Outlaw bewegt sich nicht, da die benachbarten Gebäude entweder gar kein Einkommen bringen (Wohnhaus, Kirche) oder ihr Ertrag niedriger ist als der der Schmiede (Bank, Ranch).

VARIANTE „PFERDE“

Das Pferd ist der unverzichtbare Begleiter des Cowboys. Ohne Pferde wäre der Wilde Westen einfach nicht der Wilde Westen. Pferde bieten dir neue Möglichkeiten: Du kämpfst besser, kannst deine Cowboys schneller einsetzen, riskante Duelle vermeiden, ... aber du kannst auch an Rodeos teilnehmen, um die Qualitäten deiner Pferde der ganzen Stadt vor Augen zu führen.



Spielvorbereitung



Jeder Spieler erhält ein Pferd und ein Gehegeplättchen mit mehreren Gehegen. Dieses Spielbrett zeigt die unterschiedlichen Verwendungsmöglichkeiten für ein Pferd. Die übrigen Pferde kommen in den allgemeinen Vorrat. Vier Rodeoplättchen werden auf dem Rundenanzeiger gestapelt.

Dieses Spielbrett zeigt die unterschiedlichen Verwendungsmöglichkeiten für ein Pferd. Die übrigen Pferde kommen in den allgemeinen Vorrat. Vier Rodeoplättchen werden auf dem Rundenanzeiger gestapelt.

Pferde kaufen

Zu Beginn des Spiels hast du nur ein Pferd. Es gibt zwei Wege, an zusätzliche Pferde zu kommen: entweder durch die Wahl der Person Cowboy (gelbe Seite), wenn sie im Spiel ist, oder durch Einsetzen eines Cowboys auf dem Aktionsfeld „Lohn“. **Dort kannst du dir, statt \$4 zu nehmen, für \$4 ein neues Pferd kaufen.** Wenn du ein Pferd kaufst, musst du es sofort in eines deiner Gehege setzen. Wenn sich mehrere Cowboys auf dem Aktionsfeld befinden, führt die Aktionen in Zugreihenfolge durch.

Pferde und Gehege benutzen

In der Einsetzphase darfst du direkt nach jedem Cowboy, den du eingesetzt hast, ein Pferd nutzen, indem du es in eines deiner Gehege stellst. Du kannst auch einen Cowboy in ein Gehege setzen (statt ihn für eine normale Aktion zu nutzen). Ein Cowboy in einem Gehege verdoppelt dort den Wert für das Rodeo (siehe unten, „Rodeos“).

Pferdeaktionen

Wenn du ein Pferd in eines deiner Gehege setzt, wählst du zwischen den folgenden fünf Möglichkeiten:

- ★ Ein Pferd im ersten Gehege erhöht die Feuerkraft deiner Cowboys für den Rest der Spielrunde um 1 Revolver. Drei oder mehr Pferde erhöhen die Feuerkraft sogar um 2 Revolver.
- ★ Für ein Pferd im zweiten Gehege kannst du sofort:

- einen weiteren Cowboy aus deinem persönlichen Vorrat einsetzen (und damit auch ein weiteres Pferd nutzen); oder
- einen deiner bereits eingesetzten Cowboys auf ein anderes Feld versetzen (entweder auf ein anderes Feld auf dem Spielplan oder zurück in deinen persönlichen Vorrat); oder
- passen (setze deinen Spielstein auf das erste freie Feld der Passleiste) und deine Einsetzphase beenden.

★ Ein Pferd im dritten Gehege verdoppelt das Einkommen einer deiner Ranches für diese Runde. Jedes hier platzierte Pferd kann nur das Einkommen einer Ranch erhöhen. Außerdem kann jede Ranch auf diese Weise nur einmal pro Runde ihren Ertrag verdoppeln. Diese Option kann nicht mit der Fähigkeit der Krämerin (das Einkommen eines Gebäudetyps verdoppeln) kombiniert werden.

★ Ein Pferd im vierten Gehege bringt dir sofort \$2.

★ Ein Pferd im fünften Gehege gibt dir einen Bonus von 5 Punkten für das nächste Rodeo.

Du musst nicht alle deine Pferde in Gehege setzen (z.B. wenn du weniger Cowboys einsetzt als du Pferde besitzt).



Rodeos

Am Ende jeder Runde findet ein Rodeo statt. Alle Spieler nehmen an diesem wichtigen Ereignis teil. Jeder Spieler berechnet seine Rodeopunkte, indem er für jedes Gehege den Wert des Cowboyhuts mit der Anzahl der Pferde im Gehege multipliziert. Verdopple anschließend den so ermittelten Wert eines Geheges zusätzlich, wenn sich dort ein Cowboy befindet.

Die Punkte aller Gehege werden addiert, und der Spieler mit den meisten Rodeopunkten gewinnt ein Rodeoplättchen, das am Spielende 1 Siegpunkt für jedes eigene Pferd bringt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler das Rodeo, der auf der Passleiste weiter vorne steht.

Die Punkte aller Gehege werden addiert, und der Spieler mit den meisten Rodeopunkten gewinnt ein Rodeoplättchen, das am Spielende 1 Siegpunkt für jedes eigene Pferd bringt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler das Rodeo, der auf der Passleiste weiter vorne steht.

Ende der Runde

Am Rundenende nimm alle deine Pferde aus den Gehegen zurück in deinen persönlichen Vorrat.

Spielende

Am Spielende erhältst du für jedes Pferd 1 Siegpunkt. Für jedes Rodeoplättchen erhältst du 1 weiteren Siegpunkt für jedes Pferd.

Beispiel: Wenn du am Spielende drei Pferde besitzt und zwei Rodeos gewonnen hast, erhältst du $3 \times (1 + 2) = 9$ Siegpunkte.

Autor:
Xavier Georges

Deutsche Übersetzung:
Jens Kleine-Herzbruch

Illustrationen und Design: **Alexandre Roche**
www.alexandre-roche.com

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

DANKSAGUNG

Frank Quispel - Chris Wood - Lee Ambolt - Luk Van Lokeren - Ryan Laukat - Anke Hahn - Carsten Neumann
Julia Hammes - Jeroen Hollander - Albert Gho - Leonie Caljouw - Paul Mulders - Rafaël Theunis - Jules et Nicole Georges - Elliot Jenner
James Hébert - John Connors - Erwin Broens - Amandine Faurillou - Tom Bidon - Benjamin Sauter

Autor und Herausgeber möchten all denen danken, die die neue Erweiterung getestet haben oder rund um die Welt ihre Begeisterung für Carson City teilen.