XAVIER GEORGES

ARTWORK: ALEXANDRE ROCHE

CARSON CITY

1858. De kavels van de nieuwe stad Carson City worden verkocht. Je beschikt over een kleine hoeveelheid geld en een team van trouwe cowboys. Je doel: de beste percelen van de stad bemachtigen en er de meest lucratieve gebouwen op bouwen. Heb je het lef om je tegenstanders uit te dagen tot een duel? Wie probeert de beste aanbiedingen onder je neus vandaan te jatten? Ben je in staat om verstandig gebruik maken van de meest invloedrijke personages in de stad? De winnaar wordt de belangrijkste inwoner van Carson City. Deze status wordt bepaald door de hoeveelheid overwinningspunten die je tijdens het spel verzamelt. Bovendien worden aan het einde van het spel jouw bezittingen (zoals geld, gebouwen, gebergten en huizen) omgezet in nog meer overwinningspunten.

QUINED GAMES

WELKOM IN CARSON CITY

Howdy stranger. U wilt graag een fortuin maken? Misschien vindt u wel goud in onze gebergten en klanten voor uw onderneming. Maar als u op zoek bent naar problemen, dan zult u zeker een plekje op onze begraafplaats vinden.

HOE DEZE REGELS TE LEZEN?

Carson City is een complex spel. De tocht naar het Wilde Westen is lang en hobbelig, maar niets is onmogelijk met een beetje geduld en moed. Wanneer je een spel hebt opgestart en jouw cowboys druk in de weer zijn in Carson City, zal alles wel duidelijk worden.
Om je te helpen het spel te leren spelen, zijn de spelregels als volgt opgezet:

- "Welkom in Carson City" beschrijft het spelmateriaal en de startopstelling van het spel;
- "Verloop van het spel" geeft een overzicht van het spel inclusief een detailbeschrijving van de 4 fasen waaruit een ronde is opgebouwd, de mogelijke acties die uitgevoerd kunnen worden en het einde van het spel;
- Alle locaties en personen waar je in het spel mee te maken kan krijgen zijn in detail beschreven in de hoofdstukken "Gebouwen" en "Personages";
- Ten slotte beschrijft het deel "Wat nog meer?" verschillende varianten die naar believen met elkaar zijn te combineren, zodat het spel Carson City elke keer weer tot een nieuwe ervaring leidt.

Houd bij het lezen van de spelregels met de volgende zaken rekening: Als je een beginner bent, dan kun je het beste de adviezen opvolgen die zijn gemerkt met het symbool . Dit scheelt je heel wat leeswerk (ongeveer 30% van de spelregels word je bespaard).
Voor de spelregels is een gewoon lettertype gehanteerd. **De meest belangrijke regels zijn echter vetgedrukt, zoals hier.**
Voorbeelden en bijschriften zijn cursief gedrukt om deze goed te kunnen onderscheiden van de spelregels.

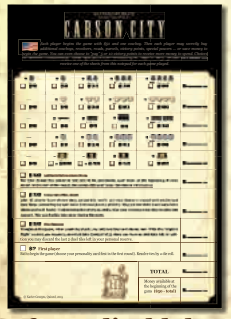
*Ten slotte zijn de **Tips van de Sheriff** cursief en met een grijs-beige achtergrond gedrukt. Deze tips verschaffen thematische informatie of advies over het spelen van het spel.*

SPELMATERIAAL

Het spelbord toont het terrein waar het toekomstige Carson City gebouwd zal worden. Dit terrein is verdeeld in 64 kavels die op het spelbord zijn weergegeven met vierkanten. Bovenaan het spelbord zijn de mogelijke acties afgebeeld, in volgorde van hun afhandeling in het spel. Het spelbord is dubbelzijdig en op de achterkant van het bord is de Carson River afgebeeld. Het wordt aangeraden om je eerste paar potjes te spelen met de zijde van het bord zonder de rivier.

38 gebouwtegels: 6 Ranches, 6 Zilvermijnen, 4 Drugstores, 4 Banken, 3 Saloons, 3 Hotels, 2 Kerken, 2 Gevangenissen, 2 General stores, 2 Scholen, 2 Smidsen, 1 Stadhuis, 1 Station

13 vervangende gebouwtegels met zeer hoge inkomsten die de reguliere gebouwtegels vervangen. Deze vervangende gebouwtegels worden nooit in de zak met de reguliere gebouwtegels gestopt. Ze verschillen van de reguliere gebouwtegels door de gouden omtrek van de getoonde opbrengsten.



1 formulierblok "EEN NIEUW BEGIN"

30 zwarte staafjes die wegen voorstellen

27 houten Revolvers. Deze geven de "kracht" en de ervaring van de cowboys weer.

1 speciale "3 revolver" fiche

20 Houten Huizen

9 Houten Bergen

1 zak om de gebouwen uit te trekken

19 personagekaarten (genummerd van 0 tot en met 18)

1 rondeteller

2 dobbelstenen

72 eigendomstegels (12 per spelerskleur). Deze tegels dienen om de eigenaar van een gekochte kavel aan te duiden.

60 cowboys (10 per spelerskleur). Deze cowboys dienen om de acties aan te duiden.

12 markeerschijfjes (2 per spelerskleur). Deze markeerschijfjes dienen om het aantal overwinningspunten en de beurt- en pasvolgorde aan te duiden.

Geld: munten van $1, $5 en $10 en biljetten van $20.

Spelmateriaal dat benodigd is bij de verschillende varianten

15 riviertegels die benodigd zijn bij de variant "CARSON RIVER"

30 dueltegels, die benodigd zijn bij de variant "HET RECHT VAN DE STERKSTE"

3 outlawtegels en 9 outlaws die benodigd zijn bij de variant "OUTLAWS"

4 rodeofiches en 25 Houten Paarden die benodigd zijn bij de variant "PAARDEN"

6 individuele erfborden die benodigd zijn bij de variant "PAARDEN"

Spelmateriaal dat behoort bij verschillende personages

1 witte cowboy (behorende bij personage n°1: de Sheriff)

7 dynamietfiches (behorende bij personage n°9: de Goudzoeker en personage n°10: de Wapensmid)

2 "geen duel" fiches (behorende bij personage n°11: de Zangeres)

2 veilingfiches (behorende bij personage n°12: de Veilingmeester)

Beperking spelmateriaal

Geld, revolvers, Huizen en wegen zijn onbeperkt beschikbaar. In het onwaarschijnlijke geval dat je tekort hebt van dit spelmateriaal gebruik dan vervangend materiaal. Als je wegen tekort komt, dan kan je deze op plekken van het bord verwijderen waar ze geen meerwaarde meer hebben.
Cowboys, eigendomstegels en paarden zijn beperkt tot de hoeveelheid die in het spel beschikbaar is.

SPELOPSTELLING

De afbeelding toont een mogelijke startopstelling met 3 spelers.

Elke speler ontvangt aan het begin van het spel $15, 1 weg, 1 revolverfiche, 12 eigendomstegels en 3 cowboys in zijn kleur. Dit alles vormt de persoonlijke voorraad van de speler.

De resterende munten en biljetten worden naast het bord gelegd en vormen de bank. **De Huizen, wegen, en resterende cowboys worden ook naast het bord gelegd** en vormen de algemene voorraad.

1

Op de bouwplaatsen met de waarden $3 en $10 wordt een Ranch gelegd.

2

Op de bouwplaatsen met de waarden $4 en $12 wordt een Zilvermijn gelegd. De 34 overige gebouwtegels worden in de zak gedaan.

Voor het eerste spel is het raadzaam om alleen de volgende 26 gebouwtegels in de zak te doen: 4 Ranches, 4 Zilvermijnen, 4 Drugstores, 4 Banken, 3 Saloons, 3 Hotels, 2 Gevangenissen en 2 Kerken. De overige gebouwtegels worden niet gebruikt en mogen dus terug in de doos gelegd worden.

3

3 Gebouwtegels worden blind uit de zak getrokken en op de lege bouwplaatsen met waarden $5, $6 en $8 gelegd.

4

De beide dobbelstenen worden geworpen om het centrum van Carson City te bepalen. De witte dobbelsteen geeft de kolom aan en de zwarte de rij aan waar het centrum op het spelbord is gelegen.

5

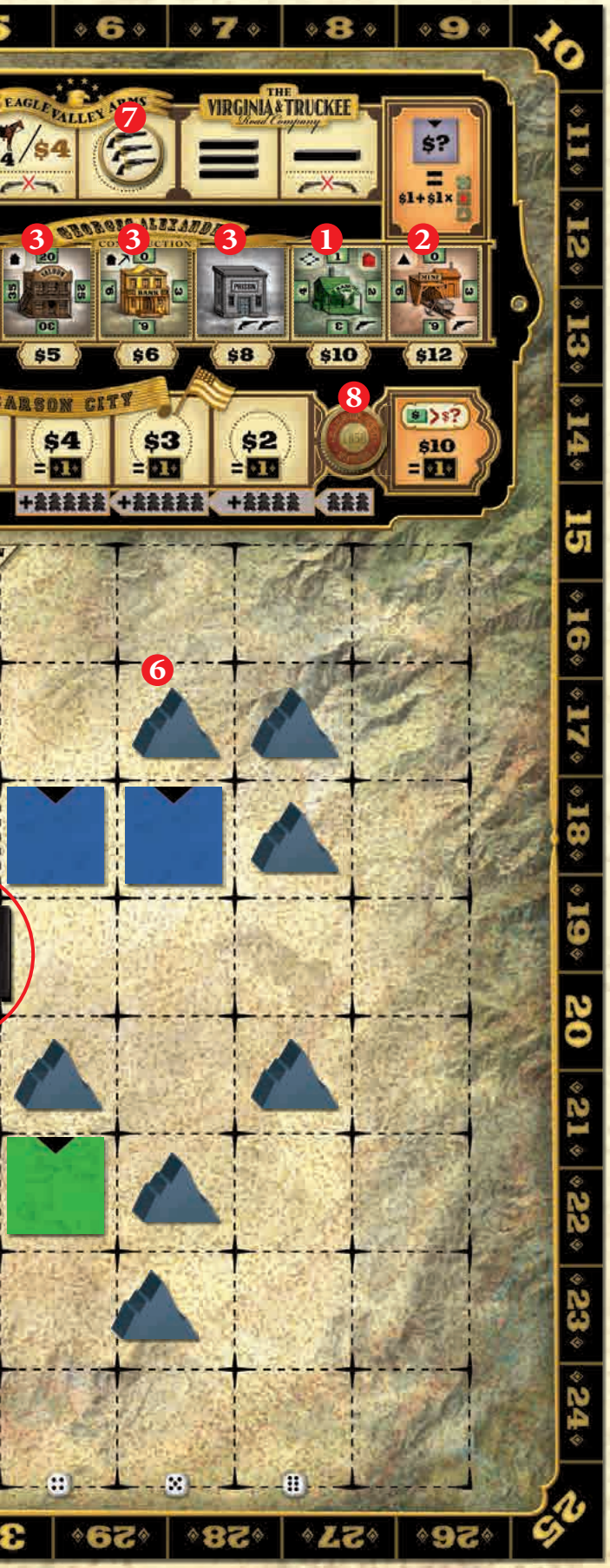
Op deze centrumkavel wordt een Huis geplaatst. Rond dit Huis worden in een vierkant 4 wegen gelegd. In de loop van het spel moeten de nieuwe wegen aan deze wegen worden gelegd.

6

Er worden 9 gebergten willekeurig op het bord gelegd. Voor elk gebergte wordt met beide dobbelstenen geworpen (volgens de methode van stap 4). Als de kavel bezet is door een Huis of een eerder gelegd gebergte, dan wordt opnieuw geworpen.

7

Het speciale "3 revolver" fiche wordt op het actieveld "Munitie" geplaatst.



8 **De rondeteller wordt op de startpositie geplaatst.**

9 **Om de beurtvolgorde van de eerste ronde te bepalen, plaatst men van elke speler in willekeurige volgorde een markeerschijfje op het pasvolgordespoor (grijze spoor onderaan).** Ook wordt een markeerschijfje van elke speler aan het begin van het scorespoor (“0”) geplaatst.

10 **Elke speler neemt 2 eigendomstegels van zijn kleur. In omgekeerde beurtvolgorde, aangeduid door het pasvolgordespoor, plaatsen de spelers 1 eigendomstegel op een kavel van hun keuze.** Vervolgens plaatsen alle spelers, nu in beurtvolgorde, een tweede eigendomstegel op een kavel van hun keuze. Het is toegestaan een gebergtekavel te kiezen. Zelfs het stadscentrum van Carson City met het Huis kan gekozen worden. Met legt de eigendomstegel dan onder het gebergte of het Huis.

Tips van de Sheriff: *Probeer altijd om je eigendomstegels onder Huizen en gebergten te plaatsen.*

11 **Ten slotte worden er 7 personagekaarten naast het spelbord gelegd.** Speel je met de Krantenjongen, kies dan in totaal 8 personagekaarten. Voor het kiezen van andere combinaties van personages vind je op pagina 16 meer tips.

Voor het eerste spel is het raadzaam om de gele zijde van de personages 1 tot en met 7 te kiezen.

OVERZICHT VAN HET VERLOOP VAN HET SPEL

Carson City wordt gespeeld in 4 ronden. Elke ronde bestaat uit 4 fasen waaraan alle spelers deelnemen.

* **In fase 1 zal elke speler een personage in de stad kiezen. Deze keuze heeft drie gevolgen:**
- Elk personage heeft een speciale eigenschap.
- De personages bepalen de volgorde waarin fase 2 wordt gespeeld.
- Het personage bepaalt de maximale hoeveelheid geld die een speler mee mag nemen naar de volgende ronde (of mee kan nemen in de bepaling van de eindscore).

* **In fase 2 bepaalt elke speler welke acties hij deze ronde wil uitvoeren.** In beurtvolgorde plaatst elke speler een cowboy op een actieveld, een kavel of een gebouw of kan hij ervoor kiezen om te passen. Deze stap wordt herhaald totdat alle spelers hebben gepast.

* **De acties van de spelers worden in fase 3 uitgevoerd.** Kiezen meerdere spelers voor dezelfde actie die maar door één speler mag worden uitgevoerd, zoals bijvoorbeeld de aankoop van een kavel, dan vindt er een duel plaats om te bepalen wie de actie mag uitvoeren.

* **Fase 4 is het einde van de ronde. In deze fase wordt de nieuwe ronde voorbereid** en krijgt elke speler nieuwe cowboys om het gevecht weer voor je aan te gaan.

VERLOOP VAN HET SPEL

"Ze wisten niet dat het onmogelijk was, dus deden ze het gewoon." Mark Twain

Het spel kent 4 ronden. Elke ronde bestaat uit 4 fasen waaraan alle spelers deelnemen.

FASE 1: HET UITKIEZEN VAN DE PERSONAGES

De personagekaarten worden naast het spelbord gelegd. Vervolgens kiest elke speler, in de volgorde aangeduid door het pasvolgordespoor, een personage. De keuze van een personage kan onmiddellijk worden gevolgd door het uitvoeren van de bijbehorende actie (zie pagina 13, 14 en 15 voor een beschrijving van de personages).
Als alle spelers een personage hebben gekozen, wordt de beurtvolgorde gewijzigd. De markeerschijven van de spelers worden naar het beurtvolgordespoor (bovenste spoor) verplaatst en wel in oplopende volgorde op basis van de cijfers bovenaan de personagekaarten (de kaart met de laagste waarde eerst, dan de volgende, enzovoorts).

Na het kiezen van de personages wordt de beurtvolgorde gewijzigd. Hier heeft Groen bijvoorbeeld de Sheriff (dit is het personage met het cijfer 1) gekozen, Oranje de Winkeljuffrouw (3) en Paars de Huurmoordenaar (7).

FASE 2: HET PLAATSEN VAN DE COWBOYS

In de nieuwe beurtvolgorde komt een speler in deze fase één of meerdere keren aan de beurt, waarbij hij per beurt steeds één van de volgende vier acties uitvoert:

- **Een cowboy op een actieveld plaatsen.** De speler plaatst een cowboy uit zijn persoonlijke voorraad op één van de actievelden aan de bovenkant van het spelbord (nog even geduld, deze acties worden in de volgende paragraaf uitvoerig beschreven).
- **Een cowboy op een kavel plaatsen.** De speler plaatst een cowboy uit zijn persoonlijke voorraad op een kavel die hij wil kopen. In een ronde kun je proberen meerdere kavels te kopen (per kavel is één cowboy benodigd).
- **Een gebouw aanvallen of verdedigen.** De speler plaatst een cowboy uit zijn persoonlijke voorraad op een gebouw dat hij wil aanvallen (als het gebouw van een andere speler is) of dat hij wil verdedigen omdat het aangevallen wordt (als het gebouw van hem is).
- **Passen.** In dit geval verschuift de speler zijn markeerschijfje van het beurtvolgordespoor naar het eerste vrije veld op het pasvolgordespoor (onderste spoor). Hierna kan de speler geen cowboys meer plaatsen tijdens deze ronde.

Deze fase is afgerond zodra iedereen heeft gepast.

Als een speler past, verschuift hij zijn markeerschijfje naar het eerste vrije veld op het pasvolgordespoor (onderste spoor). In dit voorbeeld heeft Oranje als eerste gepast.

De volgorde waarin spelers passen is van belang. De speler die als eerste past verschuift zijn markeerschijfje naar het eerste vrije veld op het pasvolgordespoor (onderste spoor). De volgorde op het onderste spoor is van belang bij de keuze van een nieuw personage in de volgende ronde. De speler die als eerste gepast heeft, mag volgende ronde als eerste een personage kiezen. De volgorde van de markeerschijven op het pasvolgordespoor is ook van belang in geval van een gelijke stand bij duels, bij het afhandelen van bepaalde acties en aan het einde van het spel.
Het is niet verplicht om een actie uit te voeren. Een speler mag al passen voordat al zijn cowboys zijn geplaatst. Hij mag zelfs al passen terwijl hij in een ronde nog geen enkele cowboy heeft geplaatst.
Cowboys van andere spelers verhinderen je niet om een bepaalde actie te kiezen. Een cowboy mag ook op een kavel of een actieveld geplaatst worden waar al een cowboy van een andere speler staat. In de meeste gevallen leidt dit tot een duel.

FASE 3: HET UITVOEREN VAN DE ACTIES EN DE DUELS

De volgorde van het uitvoeren van de acties

Zodra alle spelers gepast hebben, voert men de acties één voor één uit in de volgorde die is aangeduid op het spelbord (men volgt het kronkelige pad van de actievelden). De beschrijving van deze acties (zie pagina 6, 7 en 8 – "Acties") op de volgende pagina's is in dezelfde volgorde geordend als waarin ze afgehandeld moeten worden.
Als een actie is uitgevoerd, gaat de betreffende cowboy terug naar de algemene voorraad.
Een speler kan altijd besluiten om af te zien van het uitvoeren van een actie (bijvoorbeeld als hij zich realiseert dat hij niet genoeg geld heeft om zijn geplande acties allemaal uit te voeren). Hij mag zelfs afzien van een actie na het winnen van een duel. Wat hij ook doet, zijn cowboy gaat in een dergelijke situatie altijd terug naar de algemene voorraad (alsof hij een actie heeft uitgevoerd).

Duels

Als meerdere spelers een cowboy op hetzelfde actieveld, kavel of gebouw hebben geplaatst dan vindt er een duel plaats (met uitzondering van de actievelden "Salaris" en "Wegen (2)", zie hieronder). De uitkomst van een duel bepaalt wie een actie mag uitvoeren en wie niet. Om een duel uit te vechten, gooit iedere in het duel betrokken speler een dobbelsteen en telt zijn vuurkracht op bij het resultaat van de worp (vuurkracht wordt gevormd door het aantal houten Revolverst en cowboys in de persoonlijke voorraad van een speler). De speler met de hoogste aanvalswaarde is de winnaar. In geval van gelijke stand is de speler die het meest vooraan staat op het pasvolgordespoor de winnaar. De winnaar mag vervolgens de actie uitvoeren. De winnaar mag er ook voor kiezen om de actie niet uit te voeren. Onafhankelijk van zijn keus, zal hij zijn cowboy terugleggen in de algemene voorraad.
De verliezer (of verliezers) mag de actie niet uitvoeren, maar hij zal zijn cowboy teruggeleggen in zijn persoonlijke voorraad.

Tips van de Sheriff 1: *Nu zal je beter begrijpen waarom het de moeite waard kan zijn om als eerste te passen en niet al je cowboys te plaatsen. Hoe meer cowboys je in je persoonlijke voorraad hebt, hoe sterker je bent in duels.*

Tips van de Sheriff 2: *Als je een duel verliest, waarom gaat een cowboy dan terug naar je persoonlijke voorraad? Is hij niet dood? Om deze vraag te beantwoorden hebben we 1.234 Westerns en tv series die gewijd waren aan het Wilde Westen bekeken om zo wat statistieken te verzamelen. Als we "duel" in de breedste zin van het woord lezen, als in "een confrontatie tussen een aantal personen die allen hetzelfde willen", dan tonen de statistieken aan dat in 56,78% van de gevallen de verliezer het duel overleeft. Soms is hij alleen gewond of vlucht hij. In andere gevallen geeft hij zich over of ziet hij af van het duel door een tekort aan munitie. De statistieken tonen dus aan dat het realistischer is om ervan uit te gaan dat de verliezer een duel overleeft en dus teruggaat naar je persoonlijke voorraad.*

Tips van de Sheriff 3: *De zoektocht naar statistieken leverde ons ook een ander interessant inzicht op. Wanneer in een duel (of confrontatie) een man en een vrouw tegenover elkaar staan, zullen de twee tegenstanders in de meeste gevallen (tot wel 90% van de gevallen bij de uiteindelijke ontknoping van een film) tot een creatieve en originele oplossing komen waar ze beiden tevreden mee zijn.*

Tips van de Sheriff 4: *Terug naar de spelregels...*

Voorbeeld: *Oranje, Groen en Blauw zijn alle drie betrokken in een duel om een kavel te kopen. Alle drie gooien ze een dobbelsteen en tellen bij het gegooide resultaat het aantal cowboys en revolvers in hun persoonlijke voorraad op.*

Oranje gooit een 5 + 1 revolver + 0 cowboys = 6

Groen gooit een 4 + 2 revolvers + 1 cowboy = 6

Blauw gooit een 2 + 1 revolver + 0 cowboys = 3

Oranje en Groen hebben een gelijke stand, maar aangezien Oranje op het pasvolgordespoor verder vooraan staat dan Groen (Oranje heeft in de fase "Het plaatsen van de cowboys" eerder gepast dan Groen) heeft Oranje het duel gewonnen. Oranje mag daarom de kavel kopen. Blauw en Groen pakken beiden hun cowboy weer terug en leggen deze in hun persoonlijke voorraad.

Acties

Salaris

Voor elke cowboy die een speler op dit actieveld heeft geplaatst ontvangt hij $4. Op dit veld wordt nooit een duel uitgevochten: een speler kan één of meerdere cowboys op dit veld plaatsen, ook al staan hier al cowboys van andere spelers. Als met de variant "PAARDEN" gespeeld wordt, heeft de speler de mogelijkheid om, in plaats van $4 te ontvangen, voor $4 een nieuw paard te kopen. Echter, elke speler kan maar één paard per ronde kopen.

Munitie

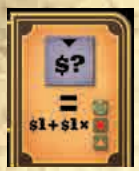
De speler die deze actie wint, ontvangt het speciale "3 revolver" fiche voor de rest van deze ronde. In andere woorden, de vuurkracht van deze speler wordt deze ronde verhoogd met 3.

Wegen (1)

De speler die deze actie wint, ontvangt 3 nieuwe wegen die hij in zijn persoonlijke voorraad legt. De wegen in de persoonlijke voorraad van een speler zijn altijd beschikbaar voor de bouw en mogen door hem op elk moment gedurende het spel op het spelbord geplaatst worden.

Wegen (2)

Voor elke cowboy die een speler op dit actieveld heeft geplaatst, ontvangt hij een nieuwe weg die hij in zijn persoonlijke voorraad legt. Op dit veld wordt nooit een duel uitgevochten: een speler kan één of meerdere cowboys op dit veld plaatsen, ook al staan hier al cowboys van andere spelers.
Belangrijk: Een nieuwe weg moeten altijd aangelegd worden aan reeds bestaande wegen.

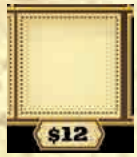


Aankopen van kavels

Om een vrije kavel te kopen, moet een speler tijdens de fase "Het plaatsen van de cowboys" een cowboy op het gekozen kavel hebben geplaatst (en dus niet op het "aankopen van kavels" actieveld). Kavels die al door een andere speler bezet zijn met een eigendomstegel kunnen niet meer gekocht worden. Onbebouwde kavels mogen gekocht worden, maar ook kavels met (Heren)Huizen of gebergten.

De prijs van een kavel bedraagt $1 voor de kavel, vermeerderd met $1 voor elk gebouw, gebergte of (Heren)Huis dat erop ligt of eraan grenst (zowel horizontaal, verticaal als diagonaal). De minimumprijs is dus $1 en de maximumprijs is $10. De cowboy die op de desbetreffende kavel was geplaatst en die deze actie mag uitvoeren, gaat terug naar de algemene voorraad. De prijs van de kavel wordt betaald aan de bank. Daarna wordt er een eigendomstegel in de kleur van de speler op de kavel gelegd. Indien meerdere duels beslecht moeten worden tijdens het kopen van kavels, dan beslist de speler die als eerste gepast heeft (van de spelers die aan ten minste één duel meedoen) in welke volgorde de duels afgehandeld gaan worden.

Voorbeeld: *De Oranje speler koopt een kavel die hem $6 kost ($1 + $2 voor de Huizen + $2 voor de Saloons + $1 voor het gebergte).*



Kopen van gebouwen

Er zijn 7 actievelden "Kopen van gebouwen". Elk van deze actievelden geeft het recht om het gebouw dat erop ligt te kopen en het vervolgens te bouwen. Indien een speler besluit om een gebouw te kopen, dient hij de prijs die onder het actieveld wordt getoond aan de bank te betalen. Om een gebouw te mogen bouwen, moet worden voldaan aan de volgende 3 voorwaarden:

1 – De speler moet de eigenaar zijn van de kavel waarop hij wil bouwen.
Opmerking: Een Huis of een gebouw kan alleen op een niet bezette kavel worden gebouwd, dus op een kavel zonder gebergte, (Heren)Huis of ander gebouw.

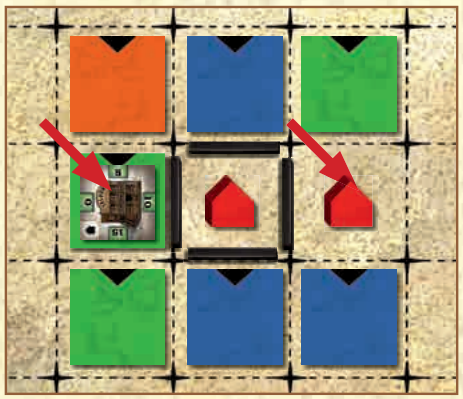
2 – De kavel moet aansluiten op het wegennet van Carson City. Dat wil zeggen dat een weg ofwel een hoek van de kavel raakt ofwel een zijde volledig raakt (zie het voorbeeld in de rechter kolom). Let wel, je mag op elk moment wegen uit je persoonlijke voorraad op het bord leggen.
Uitzonderingen: Ranches en Zilvermijnen hebben geen weg nodig om gebouwd te mogen worden.

3 – Er moet tegelijkertijd een Huis in de stad gebouwd worden. Dit is nodig om de nieuwe inwoners te kunnen huisvesten die zijn aangetrokken door de verhoogde activiteiten. **Het bouwen van een Huis is gratis (je pakt gewoon een Huis uit de algemene voorraad). Het Huis moet op een onbezette kavel geplaatst worden en moet aansluiten op het wegennet**. Het Huis hoeft niet naast het nieuwe gebouw te worden geplaatst. Een Huis mag op zowel een eigen kavel geplaatst worden als op een kavel van een andere speler als deze daar toestemming toe geeft. Het plaatsen van een Huis op een vrije kavel (in niemands bezit) is ook toegestaan.

Bij het begin van het spel zijn er maar 9 kavels die aansluiten op het wegennet: de centrale kavel en de 8 omringende kavels.

Uitzonderingen: tijdens het bouwen van Ranches en Zilvermijnen dient er NOOIT een Huis gebouwd te worden.
Herenhuizen: Wanneer een speler een Huis op het spelbord moet plaatsen, mag hij, in plaats van het plaatsen van een Huis op een leeg kavel, ook een Huis bijplaatsen op een kavel waar reeds 1 Huis op staat. Deze twee Huizen naast elkaar worden een Herenhuis genoemd. Om een bestaand Huis te mogen vervangen in een Herenhuis moeten alle kavels rondom het bestaande Huis bezet zijn door andere gebouwen, Huizen, gebergten, de rivier of in eigendom zijn van een speler. Dit betekent dat een Herenhuis nooit aan de rand van het spelbord gebouwd kan worden.
.

Uitgestelde plaatsing: In plaats van het direct plaatsen van zijn gebouw op het spelbord, kan een speler het gebouw in zijn persoonlijke voorraad leggen en wachten met de plaatsing (bijvoorbeeld als hij nog niet een bepaalde kavel heeft aangekocht, of dat de kavel waarop hij het gebouw graag wil plaatsen nog niet op een weg aansluit en hij ook geen wegen meer bezit, of omdat hij nog niet de mogelijkheid heeft om het vereiste Huis te bouwen). Aan het einde van de actie "Kopen van gebouwen" krijgt elke speler de mogelijkheid om gebouw(en) te plaatsen die hij zojuist gekocht heeft of nog in zijn persoonlijke voorraad heeft liggen uit vorige ronden. Als meerdere spelers hiervan gebruik willen maken, dan wordt de plaatsing in pasvolgorde afgehandeld. Elke speler kan meerdere gebouwen klaar hebben liggen om te plaatsen.



Voorbeeld van "Kopen van gebouwen" en bouwen: *Groen, Blauw en Oranje hebben zojuist nieuwe kavels gekocht en staan op het punt om gebouwen te kopen en te plaatsen. Groen koopt een Saloon voor $10 en plaatst deze op één van zijn onbezette eigendomstegels die aansluit op een weg. Hij plaatst tevens een Huis op de laatste vrije kavel (niet in bezit van een speler) die aansluit op een weg* ***[wordt vervolgd op pagina 8]***

Inkomsten van kavels

De speler die deze actie wint, ontvangt $2 voor elke eigen kavel. Elke kavel telt hierbij, of deze bezet is of niet.

Inkomsten voor vuurkracht

De speler die deze actie wint, ontvangt $2 voor elk vuurkrachtpunt. De vuurkracht van een speler bestaat uit de som van de cowboys en revolvers in zijn persoonlijke voorraad (eventueel vermeerderd met tijdelijke bonussen zoals het speciale "3 revolver" fiche, de Huurmoordenaar, ...).

Inkomsten door gokken

De speler die deze actie wint, gooit twee dobbelstenen en ontvangt het aantal ogen in dollars. Bijvoorbeeld: een 3 en een 5 levert $8 op.

Inkomsten van gebouwen

Elk gebouw brengt een som geld op voor zijn eigenaar afhankelijk van omringende Huizen, gebouwen, gebergten, de rivier en zelfs onbezette kavels (zie pagina 11 en 12, "Gebouwen"). Deze actie wordt automatisch afgehandeld. Het is niet nodig om een cowboy op dit actieveld te plaatsen om inkomsten te ontvangen.

Belangrijk: Wanneer een Huis geen eigendom is van een speler (doordat deze op een kavel zonder eigendomstegel is gebouwd), profiteren alle omringende gebouwen hiervan, ongeacht de eigenaar van deze gebouwen. Echter, wanneer een kavel met een Huis het eigendom is van een speler, profiteert enkel nog de desbetreffende speler van dit Huis bij de bepaling van de inkomsten (zie voorbeeld rechts). Dezelfde regel is ook van toepassing op gebergten en Zilvermijnen.

Aanvallen op gebouwen: een speler heeft de mogelijkheid om een cowboy op een gebouw van een andere speler te plaatsen om zo het gebouw aan te vallen. Als het duel/de aanval succesvol is, steelt de aanvaller de helft van de inkomsten van het desbetreffende gebouw (naar beneden afgerond) van de eigenaar van het gebouw. Een speler mag ook een cowboy op een van zijn eigen gebouwen plaatsen om deze in een duel te verdedigen tegen een aanvaller, om zo zijn inkomsten te beschermen. Wanneer er meerdere cowboys op een gebouw zijn geplaatst, vindt er een duel plaats. Als de eigenaar van het gebouw succesvol zijn eigendom verdedigt, ontvangt hij voor het gebouw de normale inkomsten. Indien er meerdere duels moeten worden afgehandeld, dan beslist de speler die als eerste gepast heeft (van de spelers die aan ten minste één duel meedoen) in welke volgorde de duels afgehandeld gaan worden.

Overwinningspunten voor kavels

De speler die deze actie wint, ontvangt 1 overwinningspunt voor elke 2 kavels die hij bezit (naar beneden afgerond). Elke kavel telt hierbij, of deze nou bezet is of niet.

Overwinningspunten voor vuurkracht

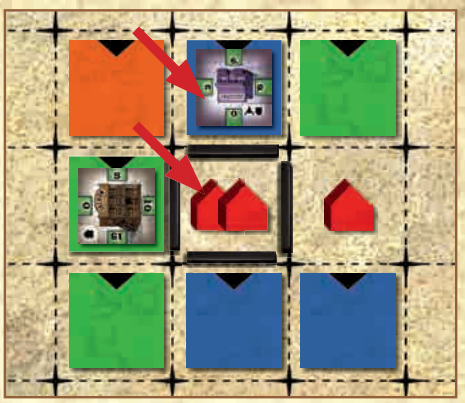
De speler die deze actie wint, ontvangt 1 overwinningspunt voor elke 2 vuurkrachtpunten (naar beneden afgerond). De vuurkracht van een speler bestaat uit de som van de cowboys en revolvers in zijn persoonlijke voorraad (eventueel vermeerderd met tijdelijke bonussen zoals het speciale "3 revolver" fiche, de Huurmoordenaar, ...).

Overwinningspunten voor gebouwen

De speler die deze actie wint, ontvangt 1 overwinningspunt voor elk gebouw dat op een kavel van hem is geplaatst (gebergten en Huizen leveren dus geen overwinningspunten op).

Aankoop van overwinningspunten

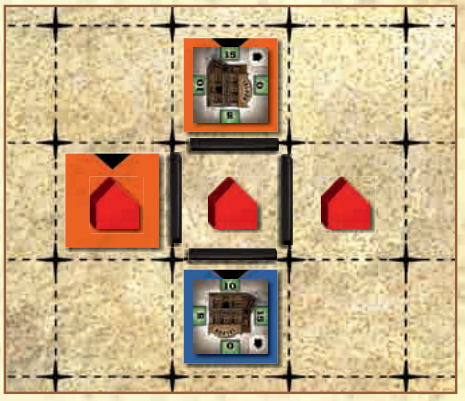
De speler die deze actie wint mag overwinningspunten aankopen tegen een prijs van $2, $3, $4 of $5 per overwinningspunt. Let op: in de loop van het spel zijn er minder van deze velden beschikbaar, aangezien op het veld van de rondeteller en de daarachter gelegen velden geen cowboys mogen worden geplaatst.



[vervolg van voorbeeld op pagina 7]

Vervolgens koopt Blauw een Drugstore voor $8 en plaatst deze op één van zijn onbezette eigendomstegels. In plaats van het plaatsen van een nieuw Huis op één van zijn onbezette eigendomstegels, kiest hij er voor om het Huis in het midden om te zetten naar een Herenhuis.

Ten slotte koopt Oranje een Bank voor $5. Hij zou de Bank graag op zijn onbezette eigendomstegel willen plaatsen, maar er is geen ruimte voor het Huis dat hij dan ook moet plaatsen. Oranje is op dat moment ook niet in bezit van wegen. Hij vraagt aan Groen en Blauw of hij het Huis op één van hun onbezette eigendomstegels mag plaatsen, maar zij weigeren. Oranje kan daarom zijn Bank niet bouwen en legt deze in zijn persoonlijke voorraad, hopende dat hij deze in de volgende ronde wel kan bouwen.



Voorbeeld van inkomsten van gebouwen: *De Oranje Saloon brengt $15 op (3 aangrenzende Huizen), terwijl de paarse Saloon slechts $10 opbrengt (één Huis is in bezit van Oranje en brengt dus niets op voor paars).*

FASE 4: HET EINDE VAN DE RONDE

Wanneer alle acties zijn uitgevoerd, eindigt de spelronde en worden de volgende handelingen verricht:

De rondeteller wordt één plaats naar voren geschoven (naar links). Het actieveld waarop de rondeteller staat en de achter de rondeteller liggende actievelden zijn vanaf nu niet meer beschikbaar. Elke speler mag de cowboys die nog in zijn persoonlijke voorraad liggen bewaren voor de volgende ronde (niet gebruikte cowboys of cowboys die een duel hebben verloren). **Elke speler krijgt nieuwe cowboys uit de algemene voorraad die hij in zijn persoonlijke voorraad legt** (+4 na ronde 1, +5 na ronde 2 en +5 na ronde 3). Men kan niet meer cowboys bezitten dan het aantal dat in het spel aanwezig is (10 cowboys per speler).

Alle spelers geven het teveel aan geld, hoger dan de aangegeven geldlimiet, af en ontvangen daarvoor overwinningspunten. Elke speler mag aan het einde van een ronde over niet meer geld beschikken dan zijn persoonlijke geldlimiet toestaat. De geldlimiet wordt aangeduid met een rood getal op de personagekaarten. De spelers die geld moeten afgeven, ontvangen 1 overwinningspunt per $10. De spelers mogen besluiten om meer geld dan het bedrag boven de geldlimiet om te zetten in overwinningspunten.

Tips van de Sheriff: *je personage bepaalt welk bedrag je veilig op zak kan hebben. Meer geld zou je immers makkelijk kunnen kwijtraken (diefstal, gokken, omkoping, oplichting, belastingen, etc).*

De personagekaarten worden weer bij elkaar naast het spelbord gelegd. De speelstukken, behorende bij de personagekaarten, worden weer teruggelegd bij de personagekaarten (fiches, de witte cowboy, etc).

Het speciale "3 revolver" fiche wordt weer op het desbetreffende actieveld op het spelbord teruggelegd.

Elk niet gekocht gebouw schuift naar het eerste vrije veld met een lagere aankoopprijs. Voor elke vrije plaats wordt een willekeurig nieuw gebouw uit de zak getrokken.

Voorbeeld: *Arno heeft $54 in bezit. Aangezien hij de Bankier heeft, mag hij al zijn geld behouden voor de volgende ronde. Alex eindigt zijn beurt met $28. Aangezien hij de Sheriff zal hij minimaal $8 moeten uitgeven (om weer op zijn geldlimiet uit te komen). Hij besluit om $10 af te geven voor 1 overwinningspunt. George, die de Chinese Werker (geldlimiet van $30) had gekozen, eindigt zijn beurt $34. Hij besluit om $4 af te geven zodat hij $30 mee kan nemen naar de volgende ronde. Hij ontvangt hiervoor géén overwinningspunten.*

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt aan het einde van de vierde ronde, nadat de spelers hun teveel aan geld boven hun geldlimiet (van het personage dat ze die ronde hadden gekozen) hebben uitgegeven. Naast de overwinningspunten die tijdens het spel zijn verdiend, ontvangt elke speler tevens:

1. Voor elke $6 in zijn persoonlijke voorraad: 1 overwinningspunt.

Tips van de Sheriff: *het kan interessant zijn om het spel te eindigen met een personage met een hoge geldlimiet (zoals bijvoorbeeld de Bankier). Het is inderdaad zo dat er in de laatste ronde nog steeds een actieveld beschikbaar is waar overwinningspunten verkregen kunnen worden voor de mooie prijs van $5 per overwinningspunt, maar de kans is groot dat om deze actie flink gestreden zal worden.*

2. Voor elke kavel met een gebouw, Huis of gebergte in zijn bezit (d.w.z. met zijn eigendomstegel eronder): 2 overwinningspunten. Eigen maar lege kavels leveren geen overwinningspunten op. Een gekocht maar niet gebouwd gebouw (dus niet gespeeld tijdens het spel en aanwezig in de persoonlijke voorraad van een speler) levert ook geen overwinningspunten op.

3. (Als de variant "PAARDEN" wordt gespeeld) voor elk paard: 1 overwinningspunt. Tevens levert elk rodeofiche 1 extra overwinningspunt per paard op.

4. (Als de variant "KIT CARSON" wordt gespeeld) voor elke speler die in de laatste ronde zijn beurt na hem heeft beëindigd (gepast): 1 overwinningspunt.

De winnaar is de speler met de meeste overwinningspunten. Bij een gelijke stand wint de speler die als eerste gepast heeft in de laatste ronde (aangeduid door het pasvolgordespoor).

GEBOUWEN

"Ik kon nooit iets plannen en ervoor zorgen dat iets uitdraaide op de manier waarop ik het had gepland. Het resultaat was steeds iets anders - op één of andere manier iets waar ik niet op gerekend had." Mark Twain

Beschrijving van gebouwtegels

Op elke eigendomstegel is een zwarte pijl afgebeeld. Het wordt aangeraden om deze pijlen altijd dezelfde richting op te laten wijzen, bijvoorbeeld naar het noorden. Door een gebouw op de goede manier op de eigendomstegel te plaatsen, markeert de zwarte pijl de correcte totaalopbrengst van het gebouw. Als gedurende het spel de totaalopbrengst van een gebouw wijzigt, roteer of draai het gebouw dan om, om zo de nieuwe totaalopbrengst te markeren.

Bij gebouwen die inkomsten genereren, worden er bij elk gebouw 8 opbrengstniveaus getoond. **Als het hoogste niveau wordt overschreden, vervang dan de tegel door een zelfde gebouwtegel maar dan met hogere opbrengstniveaus.** Deze vervangende gebouwtegels zijn aangemerkt met een gouden rand rondom de totaalopbrengstwaardes.

Het is niet mogelijk om hogere inkomsten te ontvangen dan dat op de vervangende gebouwtegels wordt getoond. De maximale inkomsten van een Drugstore of een General store is $33, van een Smidse is dit $40, van een Bank is dit $45 en van een Saloon is dit $55.

De vervangende gebouwtegels worden afzonderlijk van de reguliere gebouwtegels als een algemene voorraad naast het spelbord gelegd. Ze worden dus niet in de zak met gebouwtegels gestopt.

Tips van de Sheriff: *Een spel wordt altijd minimaal met de gebouwen van het basisspel gespeeld (Ranches, Drugstores, Zilvermijnen, Banken, Saloons, Hotels, Kerken en Gevangenissen). Afhankelijk van je voorkeur kan je eventueel een aantal of alle gebouwen uit de uitbreiding Gold & Guns toevoegen.*

Speel je het spel voor de eerste keer, gebruik dan de gebouwen van het basisspel. Lees alleen de regels van deze gebouwen plus de regels van de Huizen en de Herenhuizen.

Totaalopbrengst van dit gebouw (8 niveaus)

Bron van de opbrengsten

Dit gebouw wordt voor de inkomsten van aangrenzende gebouwen ook als Huis beschouwd

Door dit gebouw te bouwen ontvang je 1 revolverfiche die je in je persoonlijke voorraad legt

Op elk gebouw staan 8 verschillende waarden afgebeeld. Dit zijn de verschillende totaalopbrengsten van dit gebouw, lopend van minimum naar maximum.

Het gebouw dient zo op de eigendomstegel te worden geplaatst dat de juiste totaalopbrengst op dat moment met de zwarte pijl op de eigendomstegel wordt gemarkeerd.

Vervangende gebouwtegels worden gebruikt als de totaalopbrengst van de reguliere gebouwtegels wordt overschreden.

HUIS

Bouwvoorwaarden: een Huis moet aan een weg liggen.
Inkomsten: -
Speciale regel: Huizen kunnen niet gekocht worden. Ze worden gebouwd tijdens de bouw van (andere) gebouwen.

HERENHUIS

Bouwvoorwaarden: wanneer een speler een Huis op het spelbord moet plaatsen, dan mag hij, in plaats van het plaatsen van een Huis op een leeg kavel, ook een Huis bijplaatsen op een kavel waar reeds 1 Huis op staat. Deze twee Huizen naast elkaar worden een Herenhuis genoemd. Om een bestaand Huis te mogen vervangen door een Herenhuis moeten alle kavels rondom het bestaande Huis bezet zijn door andere gebouwen, Huizen, gebergten, rivier of in eigendom zijn van een speler. Dit betekent dat een Herenhuis nooit aan de rand van het spelbord kan worden geplaatst.
Inkomsten: -
Speciale regel: Een Herenhuis telt mee als twee Huizen bij de berekening van de inkomsten van de volgende gebouwen: Drugstores, Banken, Saloons en General stores.

MINE/ZILVERMIJN (x6)

Bouwvoorwaarden: geen
Inkomsten: $3 per aangrenzend gebergte. Een gebergte kan inkomsten opleveren voor verschillende Zilvermijnen. Als een gebergte aan een speler toebehoort kan dit enkel nog inkomsten opleveren voor deze speler en niet meer voor andere spelers.
Speciale regel: een Zilvermijn verhoogt de vuurkracht van de speler met 1: de speler die een Zilvermijn bouwt ontvangt direct 1 revolverfiche.

HOTEL (x3)

Bouwvoorwaarden: een Hotel moet aan een weg liggen. Tevens moet tegelijkertijd een Huis gebouwd worden.
Inkomsten: $6.
Speciale regel: een Hotel telt mee als twee Huizen bij de berekening van de inkomsten van de volgende gebouwen: Drugstores, Banken, Saloons en General stores.

CHURCH/KERK (x2)

Bouwvoorwaarden: een Kerk moet aan een weg liggen. Tevens moet tegelijkertijd een Huis gebouwd worden.
Inkomsten: -
Speciale regel: een Kerk telt mee als een Huis bij de berekening van de inkomsten van de volgende gebouwen: Drugstores, Banken, Saloons en General stores. Een Kerk biedt bescherming tegen de cowboys van andere spelers. Eigen gebouwen die grenzen aan een Kerk en ook de Kerk zelf kunnen nooit aangevallen worden. Als er een Kerk wordt gebouwd naast een van je gebouwen dat aangevallen wordt, dan wordt deze aanval geannuleerd en de aanvaller(s) en eventuele verdediger legt/leggen zijn/hun cowboy(s) terug in zijn/hun persoonlijke voorraad.

RANCH (x6)

Bouwvoorwaarden: geen
Inkomsten: $1 voor elke aangrenzende onbebouwde kavel (niet bezet door gebouwen, huizen, of gebergten). Het maakt niet uit of deze kavel in het bezit is van een (andere) speler (m.a.w. dat er een eigendomstegel op is gelegd). Er geldt een minimale inkomsten van $1. Eenzelfde kavel mag inkomsten genereren voor meerdere Ranches.
Speciale regel: een Ranch verhoogt de vuurkracht van de speler met 1: de speler die een Ranch bouwt, ontvangt direct 1 revolverfiche. Een Ranch wordt beschouwd als zijnde een Huis bij de berekening van de inkomsten van de volgende gebouwen: Drugstores, Banken, Saloons en General stores.

DRUGSTORE (x4)

Bouwvoorwaarden: een Drugstore moet aan een weg liggen. Tevens moet tegelijkertijd een Huis gebouwd worden.
Inkomsten: 3$ per aangrenzend Huis (neutraal of in het bezit van de speler) en per Ranch (in het bezit van de speler). De Ranches hoeven niet aangrenzend te liggen.
Voorbeeld: *een speler die een Drugstore bezit met een aangrenzende Ranch en drie aangrenzende Huizen ontvangt $15 voor de Drugstore (de Ranch, die aangrenzend is telt dus tweeledig: 1x als Huis en 1x als Ranch).*

BANK (x4)

Bouwvoorwaarden: een Bank moet aan een weg liggen. Tevens moet tegelijkertijd een Huis gebouwd worden.
Inkomsten: 3$ per aangrenzend Huis (neutraal of in het bezit van de speler) en per Zilvermijn (in het bezit van de speler). De Zilvermijnen hoeven niet aangrenzend te liggen.
Voorbeeld: *een speler die een Bank en een Zilvermijn bezit met een aangrenzend Hotel en een aangrenzend Huis ontvangt $12 voor de Bank.*

SALOON (x3)

Bouwvoorwaarden: een Saloon moet aan een weg liggen. Tevens moet tegelijkertijd een Huis gebouwd worden.
Inkomsten: 5$ per aangrenzend Huis (neutraal of in het bezit van de speler).

BLACKSMITH/SMIDSE (x2)

Bouwvoorwaarden: een Smidse moet aan een weg liggen. Tevens moet tegelijkertijd een Huis gebouwd worden.
Inkomsten: $5 in de eerste ronde, $10 in de tweede ronde, $15 in de derde ronde en $20 in de vierde ronde. Tevens $5 per Ranch (in het bezit van de speler). De Ranches hoeven niet aangrenzend te liggen.

Tips van de Sheriff: *Doordat de stad Carson City groeit neemt ook de behoefte aan paarden, en dan vooral beslagen paarden, toe. Hierdoor stijgen de inkomsten van de Smidse. Inkomsten worden ook verdiend aan Ranches, die hoefijzers en landbouwwerktuigen nodig hebben.*

PRISON/GEVANGENIS (x2)

Bouwvoorwaarden: een Gevangenis moet aan een weg liggen. Tevens moet tegelijkertijd een Huis gebouwd worden.
Inkomsten: -
Speciale regel: een Gevangenis verhoogt de vuurkracht van de speler met 2: de speler die een Gevangenis bouwt, ontvangt direct 2 houten Revolverst. De Gevangenis kan niet worden aangevallen.

STATION (x1)

Bouwvoorwaarden: het Station kan slechts langs een weg gebouwd worden die de gehele kaart in een rechte lijn doorkruist..
Inkomsten: -
Speciale regel: de eigenaar van het Station verdient aan het einde van het spel extra overwinningspunten, omdat er is bijgedragen aan de ontwikkeling van de stad. Voor elke 2 huizen/huissymbolen op het spelbord ontvangt de eigenaar van het Station 1 overwinningspunt (naar beneden afgerond). Een Station telt mee als 2 Huizen bij de berekening van de inkomsten van de volgende gebouwen: Drugstores, Banken, Saloons en General stores. Het Station kan niet aangevallen worden om overwinningspunten te stelen.
Voorbeeld: *Het spel eindigt en in de stad zijn 12 Huizen, 2 Hotels, 4 Ranches, 1 Kerk en 1 Station gebouwd, waardoor er in totaal 23 huissymbolen aanwezig zijn. Dit levert het Station 11 overwinningspunten op (23 gedeeld door 2).*

SCHOOL (x2)

Bouwvoorwaarden: een School moet aan een weg liggen. Tevens moeten tegelijkertijd drie Huizen gebouwd worden. Als op het spelbord met de rivier wordt gespeeld, dan kan aan elke kant van de rivier slechts één School gebouwd worden.
Inkomsten: -
Speciale regel: een school levert zelf geen inkomsten op. een School telt mee als één Huis bij de berekening van de inkomsten van de volgende gebouwen: Drugstores, Banken, Saloons en General stores.

Tips van de Sheriff: *door de aanwezigheid van Scholen zullen vele gezinnen zich vestigen in Carson City, wat bijdraagt aan het succes van de stad. Wanneer werknemers van de ene naar de andere stad reizen op zoek naar werk, zullen ze sneller geneigd zijn hun familie mee te nemen als ze weten dat er een School in de stad is gevestigd. Dit zorgt weer voor een groei van de bevolking en dus meer Huizen.*

GENERAL STORE (x2)

Bouwvoorwaarden: een General store moet aan een weg liggen. Tevens moet tegelijkertijd een Huis gebouwd worden.
Inkomsten: $6 per aangrenzend Huis dat in bezit is van de speler en $3 per aangrenzend Huis dat niet in bezit is van de speler (dus neutraal of in bezit van een andere speler). De General store is het enige gebouw dat inkomsten ontvangt uit Huizen van andere spelers.
Voorbeeld: *een speler die een General store bezit die grenst aan 2 Huizen waarvan er 1 eigendom is van de speler, en aan een Kerk die in bezit is van een andere speler, verdient $12 aan inkomsten voor de General store. Namelijk: Huis (in bezit) = $6, Huis (niet in bezit) = $3, Kerk (niet in bezit, telt voor 1 Huis) = $3; totaal $12.*

Tips van de Sheriff: *Bewoners vinden het fijn om een General store in de buurt te hebben. Zelfs als ze liever een andere eigenaar hadden gezien.*

CITY HALL/STADHUIS (x1)

Bouwvoorwaarden: een Stadhuis moet aan een weg liggen.
Inkomsten: -
Speciale regel: het Stadhuis levert zelf geen inkomsten op. het Stadhuis telt mee als één Huis voor het berekenen van de inkomsten van Drugstores, Banken, Saloons en General stores.
Zodra het Stadhuis uit de zak wordt getrokken (bij het opzetten van het spel of aan het einde van een ronde), plaatst de startspeler het Stadhuis (zonder te betalen) onmiddellijk op een kavel die niet in bezit is van één van de spelers. Als er geen vrije kavel beschikbaar is die aan een weg ligt, plaatst de startspeler tevens nieuwe wegen uit de algemene voorraad (zo min mogelijk) om zo een vrije kavel te creëren die wel voldoet aan de bouwvoorwaarden. Vervolgens worden de bouwplaatsen verder aangevuld.
De kavel waarop het Stadhuis is gebouwd kan nooit in eigendom komen van een speler. Om van de voordelen van het Stadhuis te genieten, kan een speler tijdens de fase “Het plaatsen van de cowboys” ook een cowboy op het Stadhuis plaatsen. Wanneer meerdere spelers een cowboy op het Stadhuis hebben geplaatst, vindt er een duel plaats. Dit duel wordt afgehandeld bij het start van het uitvoeren van de fase “Inkomsten van gebouwen”.
De speler die zich gevestigd heeft in het Stadhuis verhoogt de inkomsten van al zijn gebouwen. De inkomsten van al zijn gebouwen worden met 1 niveau verhoogd (bijv. Drugstore, Bank, Saloon, General store, Smidse), met uitzondering van Zilvermijnen en Ranches. Aan het einde van de ronde blijft de cowboy die op het Stadhuis staat gewoon op het Stadhuis staan. Als die speler later in het spel door een duel de controle over het Stadhuis verliest, zullen de inkomsten van zijn gebouwen weer 1 niveau worden verlaagd.

Tips van de Sheriff: *Het bezetten van het Stadhuis geeft je grote politieke invloed, wat zich direct uit in de inkomsten van je gebouwen. Logischerwijs is dit een plek waar veel om gestreden zal worden.*

PERSONEN

"Ik hou er niet van om mezelf te verbinden aan de Hemel of de Hel, weet je, want ik heb vrienden in beide plaatsen." Mark Twain

Elke personagekaart toont twee verschillende eigenschappen. De basisversie wordt getoond op de gele zijde en de variant op de rode zijde (gebruik deze zijde alleen als je het spel al beheerst).

Speel je het spel voor de eerste keer, gebruik dan de gele zijden van de personages 1 tot en met 7. Lees alleen de basisregels van de personages (dus niet de rode variant). Tijdens volgende spelletjes kan voor elk personage afzonderlijk gekozen worden of de gele dan wel de rode zijde tijdens het hele spel gebruikt wordt. Dit kan in samenspraak met alle spelers worden bepaald, of door het lot. Na de beschrijving van de personages zijn een aantal interessante combinaties van personages opgesomd waarvoor je kunt kiezen, afhankelijk van het type spel waar je op dat moment zin in hebt.

De Krantenjongen

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

Variant: *Kies direct een andere personagekaart (van degene die in dit spel aanwezig zijn) met uitzondering van de Sheriff. Deze ronde profiteer je van de eigenschappen van het gekozen personage, maar verminder je de bijbehorende geldlimiet met $5. Bij het bepalen van de nieuwe beurtvolgorde geldt de "0" op de kaart van de Krantenjongen. Geldlimiet: -$5.*

Opgepast: *Wanneer de Krantenjongen in het spel is, gebruik dan 8 personagekaarten in het spel i.p.v. 7.*

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

De Sheriff

De speler die de Sheriff kiest, ontvangt onmiddellijk de speciale "Sheriff" cowboy (witte cowboy) uit de algemene voorraad. Met deze witte cowboy kan een actie gekozen worden zonder het risico op een duel, aangezien deze witte cowboy niet mag worden aangevallen door een andere cowboy. Echter, met de witte cowboy mag ook niet worden aangevallen: hij moet dus uitsluitend op een nog vrij actieveld of op een vrije kavel geplaatst worden. Geldlimiet: $20.

Variant: *De speler die de Sheriff kiest, mag geen gebouw aanvallen, noch mag hij iemand uitdagen tot een duel, behalve om zijn eigen gebouwen te verdedigen. Als de Sheriff wordt uitgedaagd en hij verliest het duel, dan ontvangt hij 3 overwinningspunten per verloren duel. Geldlimiet: $20.*

De Bankier

De speler die die Bankier kiest, ontvangt onmiddellijk $9. Daarnaast is de geldlimiet van dit personage uitzonderlijk hoog: $120.

Variant: *De speler die de Bankier kiest, mag aan het einde van de ronde 3, 5 of 7 overwinningspunten kopen voor een bedrag van respectievelijk $3, $12 of $25. Geldlimiet: $60.*

De Winkeljuffrouw

De Winkeljuffrouw geeft de mogelijkheid om:

- **Ofwel de inkomsten van een specifieke gebouwsoort te verdubbelen (bijvoorbeeld van al je Banken) tijdens de fase "Inkomsten van gebouwen".** Als een gebouw het dubbele opbrengt terwijl het wordt aangevallen, krijgen jij en de aanvaller de normale inkomsten.

Voorbeeld: *Arno heeft twee Banken die hem $18 en $12 aan inkomsten opleveren. Alex heeft besloten om de grootste Bank van Arno aan te vallen. Ondanks de aanval op één van zijn Banken, heeft Arno toch besloten om de inkomsten van zijn Banken te verdubbelen. Alex ontvangt hierdoor $18 en Arno ontvangt $18 + $24. Als Arno de inkomsten van zijn Banken met behulp van de Winkeljuffrouw niet zou hebben verdubbeld, zou Alex hebben $9 hebben ontvangen en Arno $9 + $12.*

- **Ofwel $8 te ontvangen, direct of tijdens de fase "Inkomsten van gebouwen".** Geldlimiet: $60.

Variant: *De speler die de Winkeljuffrouw kiest, ontvangt ofwel direct $8, ofwel 1 overwinningspunt per Huis dat hij aan het eind van de ronde bezit (dus niet voor Ranches, Hotels, Kerken, Scholen en het Station). Een Herenhuis levert net als een normaal Huis ook 1 overwinningspunt op. Geldlimiet $60.*

De Chinese Werker

De Chinese Werker ontvangt direct 2 wegen. Tevens hoeft hij slechts de helft van de bouwkosten voor gebouwen te betalen (naar boven afgerond). Geldlimiet: $30.

Variant: *De speler die de Chinese Werker kiest, betaalt $5 en pakt een gebouw uit de beschikbare gebouwen. Als hij kan, mag hij het gebouw direct bouwen, of het bewaren in zijn persoonlijke voorraad. De resterende gebouwen schuiven door naar het eerste vrije veld met een lagere aankoopprijs. Trek direct een nieuw gebouw uit de zak en leg deze op het veld met aankoopprijs $12. Geldlimiet: $30.*

De Kolonist

Leg direct een eigendomstegel op een vrije kavel naar keuze. Geldlimiet: $30.

Variant: *De speler die de Kolonist kiest, ontvangt ofwel direct $8 ofwel aan het einde van de ronde 1 overwinningspunt per gebergte in zijn bezit. Geldlimiet: $20.*

De Kapitein

De speler die de Kapitein kiest, kan onmiddellijk $1, $4 of $9 betalen om 1, 2 of 3 cowboys uit de algemene voorraad te pakken. Geldlimiet: $25.

Variant: *De speler die de Kapitein kiest, kan onmiddellijk $3 betalen om 1 revolverfiche te ontvangen, of $9 betalen om 2 houten Revolverst te ontvangen. Deze revolvers blijven tot het einde van het spel in zijn bezit. Let wel, met deze variant kan de situatie zich voordoen dat de houten Revolverst op raken. Gebruik in dat geval vervangend materiaal. Geldlimiet: $20.*

De Huurmoordenaar

De vuurkracht van de speler die de Huurmoordenaar kiest, wordt gedurende deze ronde verhoogd met 3. Geldlimiet: $20.

Variant: *De vuurkracht van de speler die de Huurmoordenaar kiest, wordt gedurende deze ronde verhoogd met 2. Geldlimiet: $30.*

De Indiaan

De Indiaan ontvangt onmiddellijk 2 kavels. Gooi de dobbelsteen twee maal om de kavels te bepalen. Als de kavels al in het bezit zijn van een speler, gooi dan de dobbelstenen opnieuw totdat je twee vrije kavels hebt bepaald. Geldlimiet: $20.

Variant: *De prijs van een kavel bedraagt maximaal $3. Geldlimiet: $30.*

De Goudzoeker

De speler die de Goudzoeker kiest, betaalt direct $10. Vervolgens kiest hij een beschikbare Zilvermijn uit één van de beschikbare gebouwtegels en plaatst deze samen met een eigendomstegel uit zijn persoonlijke voorraad direct op een vrije kavel. De resterende gebouwen schuiven door naar het eerste vrije veld met een lagere aankoopprijs. Trek direct een nieuw gebouw uit de zak en leg deze op het veld met aankoopprijs $12. Als er geen Zilvermijnen beschikbaar zijn, dan mag hij een Zilvermijn uit de zak pakken. Zijn alle zes de Zilvermijnen al gekocht, dan draait hij de personagekaart voor de rest van het spel om naar de rode zijde (zie variant). Geldlimiet: $20.

Variant: *De speler die de Goudzoeker kiest, ontvangt twee dynamietfiches, voor zover nog beschikbaar in de algemene voorraad. Deze fiches mogen bewaard worden totdat ze gebruikt worden. Na gebruik worden de dynamietfiches weer teruggelegd in de algemene voorraad. Met een dynamietfiche kan één van de volgende twee acties uitgevoerd worden:*

- Een speler kan tijdens het uitvoeren van de fase "Inkomsten van gebouwen" een dynamietfiche inleveren om de inkomsten van één van zijn Zilvermijnen te verdriedubbelen (eenmaal per Zilvermijn per ronde).

Als een cowboy van een andere speler op deze Zilvermijn is geplaatst, dan ontvangt hij de helft van de inkomsten, wat dus inhoudt dat hij de helft van de driedubbele inkomsten ontvangt (naar beneden afgerond). Een dynamietfiche mag niet in combinatie met het personage Winkeljuffrouw (dubbele inkomsten van een specifieke gebouwsoort) ingezet worden voor een verdriedubbeling van de inkomsten;

- Tijdens de fase "Het plaatsen van de cowboys" mag een cowboy in combinatie met een dynamietfiche geplaatst worden. Wanneer er een duel plaatsvindt op dit actieveld dan mag de eigenaar van het dynamietfiche 2 dobbelstenen gooien (in plaats van 1) en het resultaat van de worp bij elkaar optellen voor het bepalen van zijn vuurkracht. Als er geen duel plaatsvindt, wordt het dynamietfiche weer teruggelegd in de algemene voorraad. Als de variant "HET RECHT VAN DE STERKSTE" wordt gespeeld dan mag de eigenaar van het dynamietfiche 2 dueltegels uitspelen in plaats van 1.

Belangrijk: *Als een speler een cowboy in combinatie met een dynamietfiche op één van zijn Zilvermijnen plaatst, dan heeft het dynamiet twee effecten, namelijk de verdriedubbeling van de inkomsten én een dubbele dobbelsteenworp wanneer een duel voor de Zilvermijn uitgevochten gaat worden. Geldlimiet: $20.*

De Wapensmid

De speler die de Wapensmid kiest ontvangt 2 overwinningspunten voor elke keer dat hij een duel wint (inclusief duels tegen Outlaws). Geldlimiet: $30.

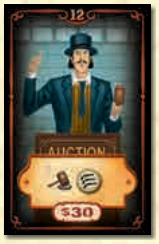
Variant: *De speler die de Wapensmid kiest, mag bij elk duel dat hij uitvecht (inclusief duels tegen Outlaws) zijn dobbelsteen, indien gewenst, eenmaal opnieuw werpen. De laatste worp is geldend. Bovendien ontvangt de Wapensmid, voor zover nog beschikbaar in de algemene voorraad, 1 dynamietfiche. Als de variant "HET RECHT VAN DE STERKSTE" wordt gespeeld, hoeft de Wapensmid in een duel zijn dueltegel pas te kiezen en te tonen nadat zijn tegenstander zijn dueltegel heeft getoond. Geldlimiet: $20.*

De Zangeres

De speler die de Zangeres kiest, ontvangt de 2 "geen duel" fiches die hij deze ronde mag inzetten. Tijdens de fase "Het plaatsen van de cowboys" mag hij twee keer een cowboy in combinatie met een "geen duel" fiche plaatsen. Dit fiche heeft alleen effect op de volgende actievelden: ontvang drie wegen, alle geld actievelden van de "Nevada State Bank" en alle overwinningspunt actievelden van de "Town Council of Carson City". Een cowboy met een "geen duel" fiche neemt nooit deel aan een duel. Als een andere cowboy of de Sheriff (witte cowboy) op hetzelfde actieveld aanwezig is, kunnen beide spelers deze actie uitvoeren alsof zij als enige op dit actieveld staan. Als er meerdere andere cowboys op hetzelfde actieveld zijn geplaatst, dan vindt er wel een duel plaats tussen deze cowboys, maar de cowboy met het "geen duel" fiche doet niet aan dit duel mee en wordt niet beïnvloed door de uitkomst van het duel. Ongebruikte "geen duel" fiches worden weer teruggelegd in de algemene voorraad. Geldlimiet: $15.

Tips van de Sheriff: *Een heer zou nooit moeten vechten in de aanwezigheid van een dame. De speler die de Zangeres kiest wordt beschermd tegen een aantal duels.*

Variant: *De Zangeres brengt je geluk. De speler die de Zangeres kiest ontvangt tijdens de fase "Het plaatsen van de cowboys" één van zijn cowboys uit de algemene voorraad en plaatst deze in combinatie met een "geen duel" fiche op het actieveld "Inkomsten door gokken". Tijdens het uitvoeren van dit actieveld wordt door de speler geen duel uitgevochten met eventuele andere cowboys die op dit actieveld aanwezig zijn (meerdere andere cowboys zullen onderling nog wel een duel uitvechten). De speler met de Zangeres ontvangt zoveel geld als het resultaat van de vermenigvuldiging van beide dobbelstenen (het inkomen varieert dus van $1 tot $36). Geldlimiet: $40.*



De Veilingmeester

De Veilingmeester kiest onmiddellijk 2 vrije kavels en legt op beide kavels een veilingfiche om aan te geven dat deze kavels geveild gaan worden. Alle spelers kunnen deelnemen aan de veiling, inclusief de Veilingmeester. Een speler mag niet meer bieden dan het geld dat hij bezit. Beginnend met de Veilingmeester en vervolgens met de klok mee, mag elke speler een bod uitbrengen dat hoger is dan het vorige bod óf passen. Als een speler past, dan mag hij niet meer meedoen met deze veiling. De veiling gaat door totdat er 1 bieder overblijft.

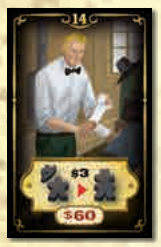
De winnaar van de veiling betaalt de helft van zijn bod (naar beneden afgerond) aan de centrale bank en de andere helft (naar boven afgerond) aan de Veilingmeester. Vervolgens pakt hij 2 eigendomstegels uit zijn persoonlijke voorraad en plaatst deze op de geveilde kavels. Indien de Veilingmeester de veiling heeft gewonnen, dan betaalt hij alleen de helft van zijn bod (naar beneden afgerond) aan de centrale bank. Ook al hoeft de Veilingmeester maar de helft te betalen, hij zal wel het totale geboden bedrag in bezit moeten hebben. Als geen enkele speler een bod heeft uitgebracht komen de kavels in het bezit van niemand. Geldlimiet: $30.

Variant: *de Veilingmeester pakt onmiddellijk het speciale "3 revolver" fiche en veilt deze onder de spelers. Alle spelers kunnen deelnemen aan de veiling, inclusief de Veilingmeester. Een speler mag niet meer bieden dan het geld dat hij bezit. Beginnend met de Veilingmeester en vervolgens met de klok mee, mag elke speler een bod uitbrengen dat hoger is dan het vorige bod óf passen. Als een speler past, dan mag hij niet meer meedoen met deze veiling. De veiling gaat door totdat er 1 bieder overblijft (of niemand een bod heeft uitgebracht). De winnaar van de veiling betaalt zijn bod aan de Veilingmeester en ontvangt het speciale "3 revolver" fiche (hiervoor hoeft hij dus geen cowboy meer op het actieveld "Munitie" te plaatsen). Indien de Veilingmeester de veiling heeft gewonnen, betaalt hij niets. Geldlimiet: $30.*

De Gouverneur

De Gouverneur ontvangt onmiddellijk 1 weg. Bovendien ontvangt de Gouverneur 1 overwinningspunt voor elke weg die hij op het spelbord legt, mits deze nieuwe weg een kavel met de stad verbindt die nog niet met andere wegen verbonden is. Als de variant "CARSON RIVER" wordt gespeeld, dan ontvangt de Gouverneur 2 overwinningspunten bij het bouwen van een brug (2 staafjes), mits de brug een kavel aan de stad verbindt die nog niet met andere wegen verbonden is. Geldlimiet: $50.

Variant: *De speler die de Gouverneur kiest mag naar eigen keuze meteen belasting heffen op wapens óf geld. Als hij belasting heft op wapens, dan ontvangt hij direct $1 van de andere spelers voor elk pistool dat zij in hun bezit hebben (hierbij worden alleen de houten Revolverst geteld en niet de extra vuurkracht van de Huurmoordenaar). Als hij belasting heft op geld, dan ontvangt hij direct $1 van de andere spelers voor elke $10 in hun bezit (naar boven afgerond). De spelers mogen niet weigeren om belasting te betalen. Geldlimiet: $50.*



De Arts/Begrafenisondernemer

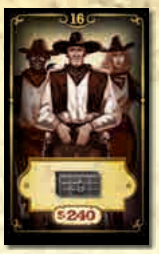
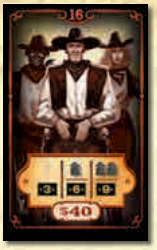
De speler die deze personagekaart kiest, mag zelf bepalen of hij tijdens deze ronde de gele kant (Arts) van de kaart of de rode kant (Begrafenisondernemer) van de kaart gebruikt. De speler die de Arts kiest, kan cowboys behandelen die een duel hebben verloren. Elke keer dat een speler een duel verliest (tegen een andere speler of tegen een Outlaw), mag hij $3 aan de Arts betalen om zijn cowboy op een actieveld te zetten die nog niet is afgehandeld en waarop ook geen andere cowboys zijn geplaatst (in plaats van terug te leggen in zijn persoonlijke voorraad). Als er meerdere spelers bij de Arts langs gaan, dan heeft de Arts altijd voorrang bij het plaatsen van zijn cowboy en vervolgens de andere spelers in pasvolgorde. De Arts hoeft niets te betalen voor de behandeling van zijn cowboys. Daarnaast ontvangt de Arts $3 voor elke Outlaw die uit het spel verdwijnt. Geldlimiet: $60.

Variant: *De speler die de Begrafenisondernemer kiest, heeft het volgende voordeel: Elke keer dat een speler een duel verliest (tegen een andere speler of tegen een Outlaw), moet deze speler ervoor kiezen om óf een overwinningspunt te verliezen óf $2 aan de Begrafenisondernemer te betalen. Tevens ontvangt de Begrafenisondernemer $2 uit de centrale bank voor elke Outlaw die uit het spel verdwijnt. Hij hoeft zelf niet betrokken te zijn in het duel om geld te ontvangen. De Begrafenisondernemer hoeft zelf niets te betalen, wanneer zijn eigen cowboys een duel verliezen. Geldlimiet: $90.*

De Cowboy

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

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

De Helden

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

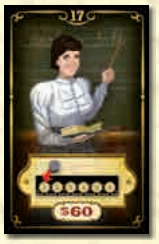
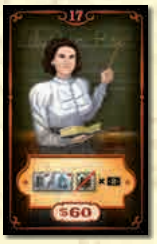
Variant: *Kies één van de volgende drie opties:*

1. Ontvang 3 overwinningspunten

2. Leg 1 van je beschikbare cowboys terug in de algemene voorraad en ontvang hiervoor 6 overwinningspunten.

3. Let 2 van je beschikbare cowboys terug in de algemene voorraad en ontvang hiervoor 9 overwinningspunten.

Geldlimiet: $40.

De Schooljuf

Wanneer de Schooljuf in het spel is, gebruik dan de gele zijde tijdens de eerste 3 ronden en de rode zijde tijdens de laatste ronde. De speler die de Schooljuf kiest, mag in de volgende ronde als eerste een nieuw personage kiezen onafhankelijk van zijn positie op het pasvolgordespoor. Geldlimiet: $60.

Variant (alleen beschikbaar in de laatste ronde): *Je ontvangt 2 overwinningspunten voor elke School, Gevangenis en Kerk in jouw bezit. Tevens ontvang je 2 overwinningspunten als je geen Saloon in bezit hebt. Geldlimiet: $60.*

De Advocaat/ De Uitgever

Zodra je de advocaat kiest mag je een vrije kavel kopen, en betaalt hiervoor volgens de normale regels. Tijdens de ronde dat je de Advocaat in bezit hebt kan niemand met jou duelleren om kavels. Mocht het toch zo zijn dat een andere speler de Advocaat uitdaagt tot een duel voor de aankoop van een kavel, dan wordt deze tijdens het uitvoeren van de actie terug geplaatst in de persoonlijke voorraad van de speler, er vindt geen duel plaats. Op alle andere actievelden wordt wel geduelleerd met de Advocaat. Geldlimiet: $60.

De Uitgever: *De Uitgever publiceert een verhaal over jouw succes. aan het einde van de inkomstenfase (ronde 1/2/3/4), ontvang je een overwinningspunt voor iedere $5/ $10/ $15/ $20 die je uit inkomsten van je eigen gebouwen hebt verdient, naar boven afgerond. Het geld dat is gestolen van andermans gebouwen telt niet mee voor deze inkomsten, evenals het geld dat anderen van jouw gebouwen hebben gestolen. Voorbeeld: in ronde 2 ontvang je $33,- aan inkomsten van eigen gebouwen, je ontvangt hierdoor 4 overwinningspunten. Geldlimiet: $40.*

KIEZEN VAN PERSONAGES IN CARSON CITY

Hieronder worden een aantal interessante combinaties van personages voorgesteld die elk een eigen draai geven aan het spel.

Carson City, een rustige stad?

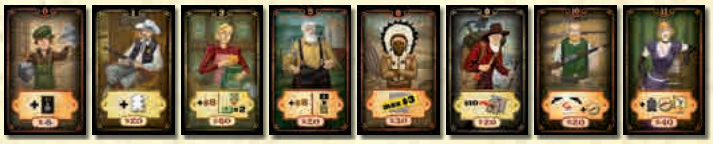
Met deze personages worden conflicten zoveel mogelijk vermeden. Dit is tevens een goede combinatie als het spel met 5 of 6 spelers wordt gespeeld en men het spel niet te agressief wilt spelen.
1 rood, 2 rood, 5 geel, 11 geel, 13 geel, 14 geel/rood, 16 rood

Carson City, een stad vol kansen

Deze personages zullen je helpen om heel veel geld te verdienen.
0 geel, 2 geel, 3 geel, 4 rood, 6 geel, 8 rood, 12 geel, 16 geel

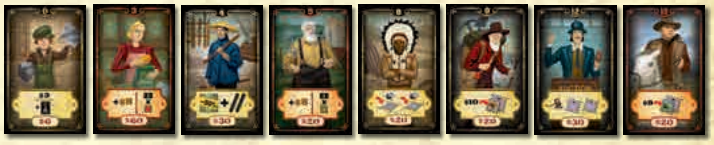
Goudkoorts

Met deze personages kun je ten volle profiteren van de rijkdommen van de Zilvermijnen. Deze personages zijn perfect te combineren met de variant "CARSON RIVER", waarbij je dan echter 6 gebergten plaatst (in plaats van 9).
0 rood, 1 geel, 3 geel, 5 rood, 8 rood, 9 geel, 10 rood, 11 rood



Carson City, de ideale stad om grootgrondbezitter te worden

Deze personages zullen je helpen de stad in hoog tempo te laten ontwikkelen en veel land te kopen.
0 geel, 3 rood, 4 geel, 5 rood, 8 geel, 9 geel, 12 geel, 15 rood



Carson City in rep en roer

Dit is de meest agressieve combinatie van personages die mogelijk is. Zeker niet voor tere zieltjes.
0 rood, 6 rood, 7 geel, 9 rood, 10 geel, 12 rood, 13 rood, 14 geel/rood

WAT IS ER NOG MEER?

"Het spel bestaat uit wat een lichaam niet verplicht is te doen." Mark Twain

In het laatste deel van de spelregels worden 6 varianten beschreven die naar believen gecombineerd kunnen worden. Om te kunnen bepalen of je één of meerdere varianten wilt spelen, zijn er aan elke variant 3 kenmerken met een bijbehorende waarde toegekend:

- Mate van complexiteit (★ simpel, ★★ redelijk complex, ★★★ vrij complex)
- Strategie (★ veel geluk, ★★ balans van geluk en strategie komt overeen met het basisspel, ★★★ meer strategie en controle over het spel
- Effect op de duur van het spel (**-** korter, **=** zelfde duur, **+** langer)

Variant	Complexiteit	Strategie	Duur
EEN NIEUW BEGIN	★★	★★★	=
CARSON RIVER	★	★★	=
HET RECHT VAN DE STERKSTE	★★	★★★	+
KIT CARSON	★	★★	-
OUTLAWS	★★★	★	+
PAARDEN	★★★	★★★	+

VARIANT: "EEN NIEUW BEGIN"

Bij het opzetten van het spel ontvangt elke speler een "EEN NIEUW BEGIN" formulier, die hij invult zonder dat de andere spelers zijn gemaakte keuzes zien. Zodra alle spelers dit hebben gedaan, worden de formulieren getoond en ontvangt elke speler het gekozen spelmateriaal om het spel mee te starten.

Tips van de Sheriff: *deze variant wordt niet aangeraden voor beginners. Het geeft je de keuze om in het geheim te bepalen met welke hoeveelheid je van elk element het spel gaat starten: geld, cowboys, kavels, wegen, etc. Met deze variant kan elke speler een startpositie kiezen die het beste aansluit bij zijn gewenste strategie.*

VARIANT: “CARSON RIVER”

Voor deze variant wordt de zijde van het spelbord gebruikt waarop een rivier staat afgebeeld. Je kunt ook de bijgeleverde riviertegels gebruiken om zelf een rivier te bouwen. Bij deze variant worden de volgende wijzigingen ten opzichte van het basisspel doorgevoerd:

Voor de startopstelling geldt dat alle rivierkavels vrij moeten blijven (het stadscentrum en de gebergten kunnen niet op de rivier geplaatst worden). Tevens worden er slechts 6 in plaats van 9 gebergten op het bord geplaatst. Het is niet toegestaan om een rivierkavel te kopen en ook niet om gebouwen of Huizen op rivierkavels te plaatsen.

Voor het bouwen van wegen geldt dat twee wegen benodigd zijn om een rivier over te steken. Een dubbele weg (twee staafjes tegen elkaar aangelegd) die over een rivier is geplaatst, wordt een brug genoemd. Als een speler een brug wil bouwen, dan kan hij dat alleen zelf doen (de twee wegen zullen uit zijn eigen persoonlijke voorraad moeten komen).

Voor de berekening van inkomsten voor gebouwen geldt:
Ranches: Een rivierkavel wordt beschouwd als een onbebouwde kavel voor de berekening van de inkomsten van een Ranch (dus + $1 per rivierkavel).
Zilvermijnen: Als een Zilvermijn aangrenzend aan de rivier wordt gebouwd, dan verhoogt dit de inkomsten van de Zilvermijn met $3, waarbij het niet uitmaakt of er één of meerdere rivierkavels grenzen aan de Zilvermijn.

Aan het einde van het spel ontvangt een speler 3 in plaats van 2 overwinningspunten voor elk van zijn kavels met een gebouw, gebergte of Huis erop dat grenst aan een brug.

Tips van de Sheriff: *Deze variant wordt aangeraden voor een spel met twee spelers, aangezien de ruimte voor de ontwikkeling van de stad enigszins beperkt is.*

VARIANT: “HET RECHT VAN DE STERKSTE”

Deze variant biedt een minder willekeurige manier om te duelleren. In plaats van een dobbelsteen worden er zogenaamde dueltegels gebruikt. Deze variant kent de volgende wijzigingen ten opzichte van het basisspel.

Voor de startopstelling geldt dat bij een spel met 2 spelers elke speler 6 dueltegels ontvangt in de waarde 0 tot en met 5 en $15.

Bij een spel met 3, 4 of 5 spelers dienen er per speler 6 dueltegels in de waarde 0 tot en met 5 uitgezocht te worden. Schud al deze tegels gedekt. Iedere speler ontvangt 6 willekeurig getrokken tegels. De tegels worden verborgen gehouden voor de andere spelers. Iedere speler noemt de totaalwaarde van de door hem getrokken dueltegels. De som van deze totaalwaarden dient 45 (3 spelers), 60 (4 spelers) of 75 (5 spelers) te zijn. Als startgeld ontvangt elke speler $30 minus met de totaalwaarde van zijn dueltegels.

Bij een spel met 6 spelers speel je volgens dezelfde regels als bij 5 spelers, met als uitzondering dat elke speler willekeurig 5 dueltegels ontvangt in plaats van 6.

Duels worden als volgt uitgevoerd: in plaats van de worp van een dobbelsteen kiest iedere speler die bij het duel is betrokken één dueltegel en houdt deze verborgen voor de andere spelers. Vervolgens draaien de betrokken spelers de gekozen dueltegels gelijktijdig om. De waarde van de getoonde tegel wordt opgeteld bij de vuurkracht van de speler. De dueltegels worden na gebruik gedekt afgelegd in de algemene voorraad. Deze stapel vormt een nieuwe trekstapel. Als een speler geen dueltegels meer heeft, schudt hij de gedekte stapel met dueltegels in de algemene voorraad en ontvangt hij 3 willekeurig getrokken tegels.

Tips van de Sheriff: *Onder de “gamers” zijn er velen allergisch voor geluk, vooral voor het geluk van de dobbelsteen. Deze spelers kunnen deze variant natuurlijk erg waarderen en ik kan het ze ook alleen maar aanraden! Sommigen hebben mij wel eens gevraagd waarom “HET RECHT VAN DE STERKSTE” geen onderdeel is van de basisregels aangezien zij deze regels het beste vinden. De reden hiervoor is de volgende: Voor mij geldt dat het risico op een duel een element van geluk in zich moet hebben. Zoals ik het zie is het niet genoeg om de slimste te zijn om uiteindelijk de meest beruchte persoon van het Wilde Westen te worden. Hiervoor moet je ook de moed hebben om jezelf in een gevecht te storten zonder dat je van tevoren de uitkomst weet. Toon lef door je “six-shooter” dobbelsteen in de hand te nemen. Dit is de reden waarom ik Carson City graag met dobbelstenen speel.*

VARIANT: “KIT CARSON”

Deze variant, die beginnende spelers of spelers met lange tenen wordt afgeraden, zorgt voor een kortere speelduur aangezien alle spelers tegelijkertijd hun cowboys inzetten.

Het plaatsen van de cowboys wordt als volgt gewijzigd:
Zodra de eerste speler een cowboy heeft geplaatst, mogen alle spelers tegelijkertijd hun cowboys op de actievelden plaatsen zoals ze willen. Iedereen mag beslissen om cowboys van plaats te wisselen indien hen dit beter uitkomt. Zodra een speler klaar is met het plaatsen of verplaatsen van zijn cowboys, past hij door zijn markeerschijfje naar het eerste vrije veld op het pasvolgordespoor (onderste spoor) te verschuiven. Vanaf dit moment mag hij geen cowboys meer plaatsen of verplaatsen.

Regels om fair play te bevorderen tijdens het plaatsen van de cowboys:

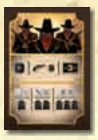
- de spelers mogen maar één hand gebruiken bij het plaatsen van de Cowboys
- De spelers mogen enkel cowboys verplaatsen met rustige en precieze handelingen, zonder andere cowboys of tegels op het bord te verschuiven;
- De spelers mogen niet nadenken terwijl zij hun hand boven het bord houden en op deze wijze andere spelers hinderen.

Aan de bestaande regels voor de eindtelling wordt de volgende regel toegevoegd:

Aan het einde van het spel ontvangt elke speler 1 overwinningspunt voor elke speler die in de laatste ronde na hem zijn beurt beëindigd (gepast) heeft.

Variant “PAARDEN”: Als je de variant “PAARDEN” samen met de variant “KIT CARSON” speelt, dan wordt het tweede omheinde erfveld niet gebruikt..

VARIANT: “OUTLAWS”



Voorbereiding

Voor de variant “OUTLAWS” is geen specifieke voorbereiding benodigd. Zorg ervoor dat 9 outlaws en de 3 outlawtegels binnen bereik naast het spelbord liggen.

De outlaws arriveren

Aan het begin van de 2e, 3e en 4e ronde overvallen gevaarlijke outlaws de stad in een poging om zijn rijkdommen te stelen: Bepaal waar de outlaws binnentrekken:

- **Vóór de eerste fase van een ronde (het uitkiezen van de personages) gooit de startspeler met de zwarte en de witte dobbelsteen;**
- **De zwarte dobbelsteen (plus 7) bepaalt de vuurkracht van de outlaws (die dus varieert tussen 8 en 13).** De bijbehorende outlawtegel (zie de zwarte dobbelsteen op de tegel) wordt met de goede kant naar boven over het Oranje actieveld “Inkomsten van gebouwen” heen gelegd.

- **De witte dobbelsteen bepaalt hoeveel outlaws de stad binnentrekken.** Een worp van 1 of 2 zorgt voor de komst van 1 outlaw, een worp van 3 of 4 zorgt voor de komst van 2 outlaws en een worp van 5 of 6 zorgt voor de komst van wel 3 outlaws.

- **Vervolgens wordt voor elke (zwarte) outlaw die de stad binnentrekt door middel van een worp van beide dobbelstenen bepaald waar deze wordt geplaatst (op dezelfde manier als het centrum van Carson City bij het opzetten wordt bepaald). Gooi de dobbelstenen opnieuw:**
  - als de kavel al bezet is door een andere outlaw, of
  - als de kavel aan een Gevangenis grenst (horizontaal, verticaal of diagonaal)

Verplaatsen van de outlaws

Nadat de nieuwe outlaws op het spelbord zijn geplaatst, worden alle aanwezige outlaws 1 stap verplaatst. De startspeler bepaalt in welke volgorde de outlaws worden verplaatst. **Bij verplaatsing van de outlaws gelden de volgende regels:**

- Om te bepalen of de outlaw verplaatst en zo ja waar naartoe, wordt rekening gehouden met de 8 omringende kavels en de kavel waar de outlaw op staat;
- Een outlaw gaat naar het aangrenzende gebouw met de hoogste inkomsten. Echter, als de outlaw al op het gebouw met de hoogste inkomsten staat, zal hij niet verplaatsen;
- Een outlaw negeert gebouwen waar al een andere outlaw op aanwezig is en tevens gebouwen die aan een Gevangenis grenzen;
- Wanneer er meerdere gebouwen de hoogste inkomsten hebben, wordt er willekeurig 1 gekozen waar de outlaw naartoe gaat;
- Als er geen gebouwen met inkomsten grenzen aan de kavel waar de outlaw op staat. dan zal hij niet verplaatsen.

Effecten van de outlaws

- Een kavel waar een outlaw op staat kan niet worden gekocht en er kan ook geen (Heren)Huis of gebouw op worden gebouwd.
- Een gebouw waar een outlaw op staat verliest de helft van zijn inkomsten (het overgebleven deel wordt naar beneden afgerond).
- Een outlaw heeft geen invloed op de inkomsten van de aangrenzende gebouwen.

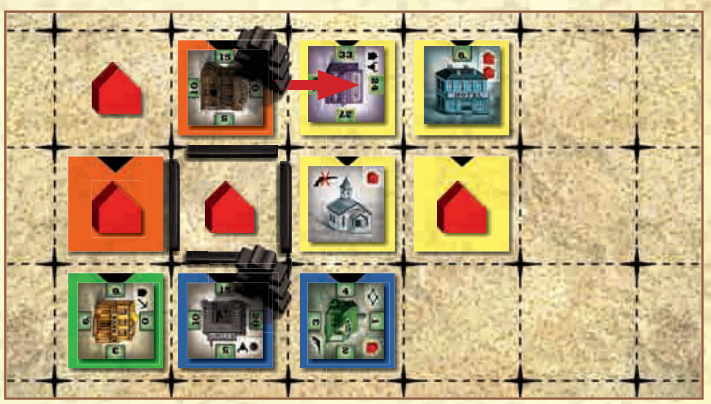
Hoe te vechten tegen een outlaw?

Het is mogelijk om met een eigen cowboy een outlaw op een kavel of een gebouw aan te vallen. Dit werkt hetzelfde als een duel. Het duel met een outlaw vindt vlak voor de fase “Inkomsten van gebouwen” plaats. De vuurkracht van de outlaw wordt getoond op de outlawtegel (naast het revolver logo) die tijdens het begin van de ronde op het spelbord is geplaatst.
Let op: voor een outlaw wordt nooit een dobbelsteen gegooid.

Om een outlaw te kunnen verslaan moet de vuurkracht van de sterkste cowboy die betrokken is in het duel groter of gelijk zijn aan de vuurkracht van de outlaw. Net als in een normaal duel is er slechts 1 winnaar, één van de spelers of een outlaw. Verliest een cowboy dan gaat hij terug naar de persoonlijke voorraad. Verliest een outlaw dan gaat hij terug naar de algemene voorraad. Als een outlaw niet wordt verslagen dan blijft hij gewoon op het spelbord staan om de volgende ronde weer rijkdommen te stelen.
Als een speler een outlaw verslaat, ontvangt hij het aantal overwinningspunten dat is vermeld op de outlawtegel. Echter, als de winnende speler op een gebouw staat van een andere speler, dan kan hij ervoor kiezen om in plaats van de overwinningspunten te ontvangen, het gebouw aan te vallen en de helft van de inkomsten te stelen. In beide gevallen wordt de cowboy van de speler teruggelegd in de algemene voorraad.

Kerken en Gevangenissen

Een outlaw wordt niet beïnvloed door de aanwezigheid van Kerken. Als een outlaw dom genoeg is om bij de start van een ronde een Gevangenis binnen te lopen (plaatsbepaling in de stap “De outlaws arriveren”) dan wordt hij gevangen genomen en direct in de algemene voorraad teruggelegd. De eigenaar van de Gevangenis ontvangt de overwinningspunten die vermeld staan op de outlawtegel.
Een Gevangenis kan ervoor zorgen dat een outlaw niet op een bepaald gebouw wordt geplaatst of er naartoe wordt verplaatst. Echter, een Gevangenis weerhoudt een outlaw er niet van zijn snode plannen uit te voeren als de Gevangenis naast een outlaw wordt gebouwd die al op het spelbord staat.



Voorbeeld voor het bewegen van de Outlaws: *Het is de tweede ronde van het spel. De bovenste outlaw verplaatst nu van de Saloon van Oranje naar de General Store van Geel, ook al staat dit gebouw naast een kerk. Outlaws negeren namelijk het effect van de Kerk. De onderste outlaw beweegt NIET aangezien alle aangrenzende gebouwen óf geen inkomsten opleveren (Huis, Kerk) óf de inkomsten zijn lager dan die van de Smidse (Bank, Ranch).*

VARIANT: “PAARDEN”

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

Voorbereiding

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

Paarden kopen

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

Het gebruik van paarden en omheinde erven

Tijdens de fase “Het plaatsen van de cowboys” heeft een speler de mogelijkheid om direct na het plaatsen van zijn cowboy een paard te gebruiken door deze op één van zijn omheinde erfvelden te plaatsen. Het gebruiken van een paard door een speler mag na elke plaatsing van een van zijn cowboys op het spelbord. Een speler kan er ook voor kiezen om een cowboy op één van zijn omheinde erfvelden te plaatsen, in plaats van deze te gebruiken voor een reguliere actie (op elk omheind erfveld kan slechts 1 cowboy geplaatst worden). De aanwezigheid van een cowboy in een omheind erfveld verdubbelt de waarde van de rodeo voor dit omheinde erfveld (voor verdere uitleg, zie “Rodeo’s”).

Acties met paarden

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

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

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

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

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

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

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

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

Rodeo’s

Aan het einde van elke ronde vindt er een rodeo plaats. Alle spelers doen mee aan dit grote evenement. Elke speler berekent zijn totale aantal rodeopunten. Om dit te berekenen, vermenigvuldigt de speler per omheind erfveld de “hoed” waarde met het aantal paarden in het omheinde erfveld. Het resultaat wordt verdubbeld als er een cowboy in het betreffende erfveld is geplaatst. Vervolgens telt elke speler de rodeopunten van al zijn omheinde erfvelden bij elkaar op. Dit is de rodeoscore van een speler.
De speler met de hoogste rodeoscore wint een rodeofiche. Elk rodeofiche is aan het einde van het spel 1 overwinningspunt waard voor elk paard in zijn bezit. In geval van een gelijke stand wint de speler die als eerste gepast heeft deze ronde (aangeduid door het pasvolgordespoor).

Het einde van de ronde

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

Einde van het spel

Aan het einde van het spel levert elk paard 1 overwinningspunt op. Tevens levert elk rodeofiche 1 extra overwinningspunt per paard op.
Voorbeeld: *Aan het einde van het spel heeft een speler drie paarden en heeft hij in totaal 2 rodeo’s gewonnen. Zijn paarden leveren hem 3 + (2 x 3) = 9 overwinningspunten op.*

Auteur:	Nederlandse vertaling:	Illustraties en vormgeving:	Uitgever:
Xavier Georges	***Onno Walraven***	***Alexandre Roche*** **www.alexandre-roche.com**	***Arno Quispel*** **www.quined.nl**

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

© Xavier Georges, Quined, 2018