XAVIER GEORGES
ARTWORK: ALEXANDRE ROCHE

CARSON CITY

1858. Les parcelles de terrains de la nouvelle ville de Carson City sont mises en vente. Vous disposez d'une petite somme d'argent et d'une fidèle équipe de cow-boys prêts à tout pour vous aider. Vous cherchez à vous approprier les meilleurs terrains et construire les bâtiments les plus lucratifs. Aurez-vous l'audace de provoquer en duel vos adversaires, qui tenteront de réaliser les meilleurs coups à votre place ? Saurez-vous profiter de l'appui des personnalités les plus influentes de la ville ? Le vainqueur sera le joueur le plus important de Carson City. Cette importance est représentée par les points de victoire que vous aurez gagnés au cours de la partie. De plus, à la fin du jeu, vos possessions (argent, bâtiments, montagnes, maisons) seront converties en points de victoire.

QUINED GAMES

BIENVENUE À CARSON CITY

Salut, étranger. Si tu cherches à faire fortune, tu trouveras peut-être de l'or dans nos montagnes et des clients pour tes commerces. Mais si tu cherches des ennuis, tu trouveras de la place dans notre cimetière.

COMMENT LIRE CES RÈGLES ?

Carson City est un jeu complexe. Le chemin du Far-West est long et semé d'embûches, mais rien n'est impossible avec un peu de patience et de courage. Tout deviendra clair lorsque vous commencerez à jouer et que vos cow-boys fouleront le sol de Carson City.

Pour vous aider à apprendre à jouer, les règles sont organisées comme ceci :

- Pour commencer, cette première partie **«Bienvenue à Carson City»** vous présente le matériel et la mise en place du jeu, ainsi qu'un court aperçu de son déroulement;
- Ensuite, la deuxième partie **«Déroulement du jeu»** vous explique en détail les 4 phases d'un tour de jeu, ainsi que le décompte des points en fin de partie;
- Les troisième et quatrième parties décrivent en détail les **«Bâtiments»** et les **«Personnalités»** que vous pourrez rencontrer à Carson City;
- Enfin, la dernière partie **«What Else ?»** vous présente plusieurs variantes, combinables comme vous le souhaitez, afin de vous permettre de découvrir d'autres façons de jouer à Carson City.

En lisant les règles, tenez compte de ceci :

Si vous êtes débutant, suivez les conseils accompagnés de ce symbole : ✿, cela vous évitera de devoir lire toutes les règles (environ 30% des règles vous seront épargnées).

Les règles du jeu sont écrites en caractères normaux. **Les points les plus importants sont écrits en gras comme ceci.**

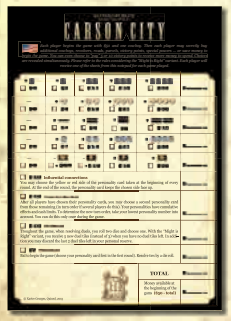
*Afin de les distinguer du texte des règles, les **exemples** et les légendes des illustrations sont écrits en italique.*

*Pour finir, les **Conseils du shérif**, écrits en italique sur un fond gris-beige, vous donnent des informations thématiques ou des conseils de jeu.*

Le plateau de jeu qui représente le territoire de la future ville de Carson City, divisé en 64 terrains. Au dessus du plan de la ville sont représentées les actions possibles, dans l'ordre de leur résolution. Au verso, le plateau de jeu inclut la variante «THE CARSON RIVER». Il est conseillé de jouer vos premières parties sans la rivière.

38 tuiles bâtiments : 6 ranchs, 6 mines, 4 drugstores, 4 banques, 3 saloons, 3 hôtels, 2 églises, 2 prisons, 2 General Stores, 2 écoles, 2 maréchaux-ferrants, 1 hôtel de ville, 1 gare

13 tuiles bâtiments de remplacement pour les revenus très élevés. Ces tuiles de remplacement ne sont jamais mélangées dans le sac avec les autres tuiles bâtiments. Elles se distinguent des bâtiments de base par le contour doré des chiffres de revenus.



1 blocnote «A NEW BEGINNING»

30 bâtonnets représentant les routes

27 revolvers représentant la «force» et l'entraînement de vos cow-boys

1 jeton spécial 3 revolvers

20 maisons

9 montagnes

1 sac pour le tirage des bâtiments

19 cartes personnalités numérotées de 0 à 18

72 titres de propriétés (12 par couleur) qui permettent de désigner les terrains que vous avez achetés

60 cow-boys (10 pions par couleur), permettant de choisir les actions

12 pions ronds (2 par couleur) pour compter les points de victoire et pour marquer l'ordre du tour

1 jeton compteur de tour

2 dés

L'argent : $1 (petites pièces), $5 et $10 (grandes pièces) et $20 (billets)

Matériel de jeu utilisé avec certaines variantes

15 tuiles rivières utilisées dans la variante «CARSON RIVER»

30 tuiles duel utilisées dans la variante «LA LOI DU PLUS FORT»

3 tuiles hors-la-loi et 9 pions hors-la-loi utilisés dans la variante «HORS-LA-LOI»

4 jetons rodéos et 25 chevaux utilisés dans la variante «CHEVAUX»

6 plateaux individuels «Enclos» utilisés avec la variante «CHEVAUX»

Matériel de jeu utilisé avec certaines personnalités

1 cow-boy blanc (avec le n°1 shérif)

7 jetons dynamite (avec le n°9 prospecteur ou le n°10 armurier)

2 jetons «pas de duel» (avec la n°11 chanteuse)

2 jetons de mise aux enchères (avec le n°12 commissaire-priseur)

Limitation du matériel de jeu

L'argent, les revolvers, les maisons et les routes ne sont pas limités. Dans les rares cas où vous en manqueriez, vous pouvez utilisez du matériel de remplacement. Si vous manquez de routes, vous pouvez retirer des routes inutiles de la carte. Les cow-boys, les titres de propriété et les chevaux sont limités au matériel disponible dans la boîte.

MISE EN PLACE DU JEU

L'image ci-contre donne un exemple de mise en place du jeu avec trois joueurs.

Chaque joueur reçoit : $15, 12 titres de propriétés de sa couleur, 1 revolver, 1 route, et 3 cow-boys de sa couleur. Cette route et ces trois cow-boys sont la réserve personnelle du joueur.

Les pièces et billets restants sont disposés à côté du plateau de jeu, ils constituent la banque centrale.
Les maisons, les routes et les cow-boys restants sont disposés à côté du plateau de jeu et constituent la réserve générale.

1

Un ranch est placé sur la case de construction $3 et un autre ranch sur la case $10.

2

Une mine est placée sur la case de construction $4 et une autre mine sur la case $12.
Les 34 tuiles bâtiments restantes sont placées dans le sac.
Pour une première partie, il est conseillé de ne jouer qu'avec les 26 bâtiments suivants qui sont mis dans le sac : 4 ranchs, 4 mines, 4 drugstores, 4 banques, 3 saloons, 3 hôtels, 2 prisons, 2 églises. Les autres bâtiments sont remis dans la boîte et ne serviront pas.

3

Trois autres bâtiments sont tirés au hasard du sac et sont placés sur les cases restantes $5, $6 et $8.

4

On jette une fois les deux dés pour localiser le centre de Carson City, à l'intersection de la ligne désignée par le dé noir et de la colonne désignée par le dé blanc.

5

La première maison de la ville est posée sur ce terrain et quatre routes sont posées en carré autour. C'est à partir de ces routes que seront construites les nouvelles routes de la ville.

6

9 montagnes sont réparties au hasard sur le plateau de jeu en jetant neuf fois les deux dés (relancer les dés si le terrain est déjà occupé).

7

Le jeton spécial 3 revolvers est placé sur sa case.

8 **Le compteur de tours est posé sur la position de départ.**

9 **Pour débuter le premier tour de jeu, l'ordre des joueurs est déterminé au hasard.** Un pion de chaque couleur est placé sur la piste d'ordre de fin du tour (ligne inférieure). Un pion rond de chaque joueur est également placé sur la position 0 des scores.

10 **Chaque joueur reçoit deux terrains. En commençant par le dernier joueur et en remontant jusqu'au premier, chaque joueur choisit un terrain en posant un titre de propriété de sa couleur sur ce terrain.** Ensuite, en commençant par le premier joueur et en suivant l'ordre du tour, chaque joueur choisi un deuxième terrain. Il est possible de choisir un terrain avec une montagne, voir même le centre de Carson City.

> ***Conseil du shérif :*** Prenez garde a toujours placer vos titres de propriété en dessous des maisons, montagnes et bâtiments, et non pas au-dessus.

11 **Enfin, 7 cartes personnalités sont placées à côté du plateau de jeu.**

Pour une première partie, il est conseillé de jouer avec les personnalités numérotées de 1 à 7, du côté jaune.

Pour d'autres choix de personnalités, vous trouverez plus de conseils à la page 16. Si vous jouez avec le garçon des rues, ajoutez une 8ème personnalité.

APERÇU DU DÉROULEMENT DU JEU

Carson City se joue en quatre tours de jeu. Chaque tour de jeu se décompose en quatre phases, auxquelles tous les joueurs participent :

- **La phase 1 va permettre à chaque joueur de choisir une personnalité de la ville. Ce choix a trois conséquences:**
  - chaque personnalité offre un pouvoir particulier ;
  - les personnalités déterminent l'ordre du tour de jeu de la phase 2 ;
  - les personnalités limitent l'argent que vous pouvez conserver pour le tour suivant (ou pour le calcul du score final).
- **Lors de la phase 2, chaque joueur va programmer les actions qu'il souhaite réaliser.** En suivant l'ordre du tour de jeu, chaque joueur place un cow-boy sur une case action, ou sur un terrain pour l'acheter, ou sur un bâtiment, ou peut choisir de passer. On recommence jusqu'à ce que tous les joueurs ont passé.
- **Les actions des joueurs sont résolues au cours de la phase 3.** Lorsque plusieurs joueurs sont en concurrence sur une action qui ne peut être réalisée que par un seul joueur, comme par exemple l'achat d'un terrain, un duel a lieu entre ces joueurs pour savoir qui pourra réaliser l'action.
- **La phase 4 marque la fin du tour de jeu et permet de préparer le tour suivant,** avec l'arrivée de nouveaux cow-boys prêts à se battre pour vous.

DÉROULEMENT DU JEU

«Ils ne savaient pas que c'était impossible, alors ils l'ont fait.» Mark Twain

Le jeu se déroule en quatre tours. Chaque tour de jeu se décompose en quatre phases, auxquelles tous les joueurs participent.

PHASE 1 : CHOIX DES PERSONNALITÉS

Les cartes personnalités sont placées au bord du plateau de jeu. Ensuite, dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit une carte personnalité. Le choix de certaines personnalités peut être immédiatement suivi d'une action spéciale (voir pages 13, 14 et 15 pour la description des personnalités).
Dès que le choix des personnalités est terminé, l'ordre du tour de jeu est modifié. Les pions sont placés sur la piste d'ordre du tour, dans l'ordre croissant des personnalités choisies (chiffres en haut des cartes).

Après le choix des personnalités, l'ordre du tour est modifié. Par exemple, ici Vert à choisi le Shérif (1), Orange la commerçante (3) et Bleu le tueur à gages (7).

PHASE 2 : PLACEMENT DES COW-BOYS

En suivant le nouvel ordre du tour, chaque joueur doit placer un cow-boy ou passer. On recommence jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. A son tour, on peut faire une des quatre choses suivantes :

- **Choisir une action.** Vous posez un cow-boy provenant de votre réserve personnelle sur une des cases actions qui bordent le plan de la ville (un peu de patience, les actions seront expliquées au point suivant).
- **Choisir un terrain.** Vous posez un cow-boy provenant de votre réserve personnelle sur un terrain, en vue de l'acheter. Vous pouvez acheter plusieurs terrains par tour (un cow-boy par terrain convoité).
- **Attaquer ou défendre un bâtiment.** Vous posez un cow-boy provenant de votre réserve personnelle sur un bâtiment adverse pour l'attaquer, ou sur un de vos bâtiments pour le protéger des attaques.
- **Passer.** Vous déplacez votre pion d'ordre du tour sur la piste d'ordre de fin du tour, sur le chiffre le plus bas encore disponible. Dès cet instant, vous ne pouvez plus placer de cow-boys pendant ce tour.

Dès qu'un joueur passe, il déplace sont pion en bas de la piste d'ordre du tour vers la piste d'ordre de fin du tour (par exemple, ici le joueur Orange est le premier à passer).

L'ordre dans lequel les joueurs passent est important. Si vous êtes le premier à passer, vous occupez la première position de la piste d'ordre de fin du tour. Cet ordre servira au tour suivant pour le prochain choix de personnages. Si vous être le premier à passer, vous serez donc le premier à choisir votre rôle au tour prochain. Cet ordre permet aussi de départager les égalités (duels, ordre de résolution de certaines actions, fin de partie).
Aucune action n'est obligatoire. Vous pouvez sans problème passer avant d'avoir posé tous vos cow-boys disponibles. Vous pouvez même passer immédiatement sans poser le moindre cow-boy.
Les cow-boys des autres joueurs ne vous empêchent pas de choisir une action. Vous pouvez vous placer sur une action ou un terrain déjà choisi par un autre joueur. Dans la plupart des cas, cela donnera lieu à un duel.

PHASE 3 : RÉSOLUTION DES ACTIONS ET DES DUELS

Ordre de résolution des actions

Lorsque tous les joueurs ont passé, les actions sont résolues en suivant l'ordre imposé par le plateau de jeu (en suivant le chemin sinueux formé par les cases actions – voir pages 6, 7 et 8 – description des actions). La description des actions ci-après respecte cet ordre de résolution.
Dès qu'une action est accomplie, le cow-boy utilisé retourne dans la réserve générale.
Vous pouvez toujours décider de renoncer à réaliser une action (par exemple si vous vous rendez compte que vous n'avez pas assez d'argent pour tout faire). Vous pouvez renoncer à réaliser une action même après avoir gagné un duel. Si vous renoncez à une action, votre cow-boy retourne quand-même dans la réserve générale comme s'il avait réalisé l'action.

Duels

Lorsque plusieurs joueurs ont joué un cow-boy sur une même case action, il y a un duel. Chaque joueur concerné par le duel lance un dé, et ajoute au résultat le nombre de revolvers qu'il possède et le nombre de cow-boys présents dans sa réserve personnelle. En cas d'égalité, l'avantage est donné au premier joueur qui a passé (piste d'ordre de fin du tour).
Le plus fort gagne le duel : il a le droit de réaliser cette action. Le gagnant du duel peut aussi décider de ne pas réaliser l'action pour laquelle il s'est battu. **Quel que soit son choix, le cow-boy gagnant est ensuite remis dans la réserve générale.**
Le cow-boy perdant est renvoyé dans la réserve personnelle du joueur concerné.
Cas particulier : Lorsque plus de deux joueurs sont impliqués dans un duel, tous les joueurs participent en même temps à la résolution de ce duel. Chaque joueur jette un dé pour son cow-boy. Les cow-boys perdants sont tous renvoyés dans les réserves personnelles de ces joueurs et seul le vainqueur réalise l'action.

Conseil du shérif 1: *On comprend mieux pourquoi il peut être intéressant de passer tôt et ne pas placer tous ses cow-boys. Plus vous avez de cow-boys dans votre réserve personnelle, plus vous êtes fort pour vous battre en duel.*

Conseil du shérif 2: *Lorsque vous perdez un duel, pourquoi votre cow-boy retourne-t-il dans votre réserve personnelle? N'est-il pas mort? Pour répondre à cette question, nous avons visionné 1.234 westerns et épisodes de séries télévisées consacrées au Far-West pour établir des statistiques. Si on comprend le mot «duel» au sens large, comme une confrontation entre plusieurs personnes qui souhaitent faire la même chose, nos statistiques montrent que dans 56,78 % des cas, le perdant survit. Parfois il n'est que blessé, il fuit, il se rend ou il abandonne par manque de munitions. Statistiquement, il est donc plus réaliste de considérer que le perdant survit au duel, et que votre cow-boy retourne dans votre réserve personnelle.*

Conseil du shérif 3: *Les statistiques réalisées ont permis de mettre en évidence un point intéressant. Quand le duel (ou confrontation) oppose un homme et une femme, dans la plupart des cas (jusqu'à 90% des cas lorsqu'il s'agit de la dernière confrontation d'un film), les deux opposants trouvent une solution créative et originale pour atteindre ensemble l'objectif qu'ils convoitaient.*

Conseil du shérif 4: *Il est temps de revenir aux règles du jeu ...*

Salaire

Chaque cow-boy joué ici vous rapporte $4 de la banque centrale. Il n'y a pas de duel sur cette case : vous pouvez jouer un ou plusieurs cow-boys sur cette action, même si d'autres joueurs sont présents. Si vous jouez avec la variante «CHEVAUX», vous pouvez, au lieu de recevoir $4, payer $4 pour acheter un nouveau cheval. Chaque joueur ne peut acheter qu'un seul cheval par tour de jeu.

Munitions

Le joueur qui remporte cette action reçoit le jeton spécial «+3 revolvers» pour le restant du tour. En d'autres mots, ce joueur ajoute 3 à la force de ses cow-boys pendant toute la durée du tour.

Routes

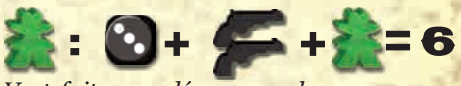
Le joueur qui remporte cette action reçoit trois routes qu'il place dans sa réserve personnelle. Les routes de la réserve personnelle d'un joueur sont disponibles pour la construction et peuvent être placées sur le plateau de jeu à tout moment pendant la partie.

Routes

Chaque cow-boy joué ici vous rapporte une route, que vous placez dans votre réserve personnelle. Il n'y a pas de duel sur cette case : vous pouvez jouer un ou plusieurs cow-boys sur cette action, même si d'autres joueurs sont présents.
Attention : Une nouvelle route doit toujours être posée en prolongeant le réseau de routes existantes.

Exemple : *Orange, Vert et Bleu sont tous les trois impliqués dans un duel pour acheter un terrain.*
Ils lancent tous les trois un dés et additionnent leurs revolvers et les coy-boys présents dans leurs réserves personnelles.

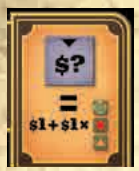
Orange fait 5 au dé + 1 revolver + 0 cow-boy = 6



Vert fait 3 au dé + 2 revolvers + 1 cow-boys = 6

Bleu fait 2 au dé + 1 revolver + 0 cow-boy = 3

Orange et Vert sont à égalité, mais comme Orange est avant Vert dans l'ordre de fin de tour (il a passé avant Vert lors du placement des cow-boys), c'est Orange qui gagne le duel et peut acheter ce terrain. Vert et Bleu récupèrent tous deux leur cow-boy dans leur réserve personnelle.



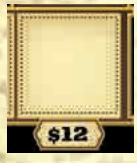
Achat de terrains

Pour réaliser un achat de terrain, il faut poser un cow-boy sur le terrain convoité (et pas sur la case action). Ce terrain ne doit appartenir à personne (il n'est pas possible de racheter un terrain appartenant à un autre joueur). **Les terrains nus, aussi bien que les terrains sur lesquels se trouvent des maisons ou des montagnes, peuvent être achetés.**

Le prix d'un terrain est de $1, plus $1 pour chaque bâtiment, montagne ou maison qui se trouve sur ce terrain ou juste à côté (y compris en diagonale). Le prix minimum est donc de $1 et le prix maximum de $10. Pour chaque terrain convoité, le joueur qui remporte cette action remet son cow-boy dans la réserve générale, paie à la banque centrale le prix du terrain, et pose un titre de propriété de sa couleur sur ce terrain.

Si plusieurs duels doivent être résolus avant l'achat de certains terrains, c'est le premier joueur qui a passé (parmi les joueurs impliqués dans au moins un duel) qui décide dans quel ordre tous les duels sont résolus.

Exemple : *Le joueur Orange achète un terrain qui lui coûte $6 (1$ + $2 pour les maisons, + $2 pour les saloons, + $1 pour la montagne).*



Achat de bâtiments

Il y a sept cases actions «Achat de bâtiments», chacune donnant le droit de construire un bâtiment, en payant le prix indiqué en dessous de la case. Pour construire il faut respecter trois conditions :

1 - Vous devez être le propriétaire du terrain sur lequel vous construisez.

Attention : On ne peut construire un bâtiment ou une maison que sur un terrain libre, c'est-à-dire un terrain sans montagne, ni bâtiment, ni maison.

2 - Votre terrain doit être équipé d'une route, c'est-à-dire qu'une route touche un coin du terrain ou longe au moins un des quatre côtés de ce terrain (voir exemple ci-contre). N'oubliez pas que vous pouvez poser une route provenant de votre réserve personnelle à n'importe quel moment de la partie.

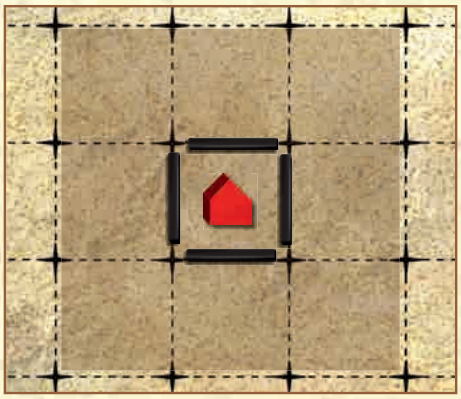
Exceptions : les ranchs et les mines ne nécessitent pas de route pour être construits.

3 - Une maison doit être ajoutée à la ville, pour loger les nouveaux habitants attirés par la nouvelle activité. **Cette maison est gratuite et doit être posée sur un terrain libre équipé d'une route.** Cette maison peut ne pas être adjacente à votre nouveau bâtiment. Une maison peut être posée sur un de vos terrains, sur un terrain appartenant à un autre joueur avec l'accord de celui-ci, ou sur un terrain n'appartenant à aucun joueur.

Exceptions : les ranchs et les mines ne nécessitent pas la pose d'une maison pour être construits.

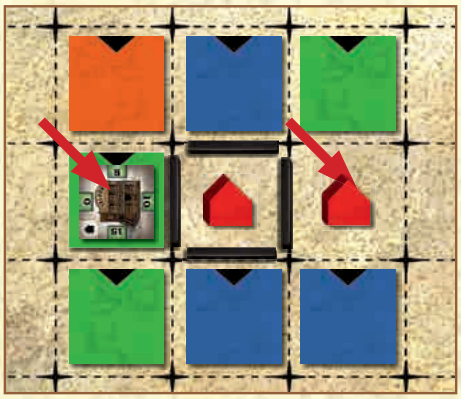
Maisons de ville : Lorsque vous devez placer une maison sur le plateau de jeu, vous pouvez, à certaines conditions, ajouter une maison sur la même parcelle qu'une maison existante. Cette double maison est appelée une maison de ville. Pour pouvoir remplacer une maison existante par une maison de ville, toutes les parcelles entourant la maison existante doivent être occupées par d'autres bâtiments, maisons, montagnes, rivière ou bien être la propriété d'un joueur.

Cela signifie qu'une maison de ville ne peut pas être placée en bordure de la carte.



Au début du jeu, seuls neufs terrains sont équipés de routes : le terrain central et les huit terrains périphériques.

Placement différé : Au lieu de poser directement son bâtiment sur le plateau de jeu, un joueur peut le garder devant lui en attendant de le jouer (par exemple parce qu'il n'a pas encore acheté le bon terrain, que le terrain envisagé pour la construction n'est pas encore équipé d'une route, ou parce qu'il n'a pas la possibilité de poser une maison). A la fin des actions d'achats de bâtiments, chaque joueur a la possibilité de poser les bâtiments qu'il vient d'acheter ou qu'il a gardé en réserve d'un tour précédant. Si plusieurs joueurs sont dans ce cas, ils posent leurs bâtiments dans l'ordre du tour. Chaque joueur peut posséder plusieurs bâtiments en attente d'être posés.



Exemple d'actions d'achat de bâtiment : *Vert, Bleu et Orange viennent d'acheter des terrains et son prêts à acheter des bâtiments.*

Vert achète un saloon à $10 et le place sur un de ses terrains libres équipé d'une route. Il place également une maison sur le dernier emplacement libre et équipé d'une route qui n'appartient à personne (suite en page 8).

Revenus des terrains

Le joueur qui remporte cette action reçoit $2 pour chaque terrain qu'il possède. Tous ses terrains comptent, qu'ils soient occupés ou non.

Revenus des cow-boys

Le joueur qui remporte cette action reçoit $2 pour chaque point de force de ses cow-boys. La force d'un joueur est égale à la somme des cow-boys de sa réserve personnelle et de ses revolvers, augmenté d'éventuels bonus temporaires (action munitions, tueur à gages...).

Revenus des jeux

Le joueur qui remporte cette action reçoit $1 pour chaque point réalisé en jetant deux dés.

Revenus des bâtiments

Chaque bâtiment rapporte un revenu à son propriétaire, en fonction des constructions qui l'entourent (voir pages 11 et 12, description des bâtiments). Cette action est automatique, il n'est pas nécessaire de joueur un cow-boy sur la case revenu pour en bénéficier. **Attention :** Lorsqu'une maison n'appartient à aucun joueur, elle peut profiter à tous les bâtiments adjacents sans tenir compte du propriétaire. Par contre, si le terrain sur lequel se trouve une maison appartient à un joueur, cette maison ne bénéficie plus qu'aux bâtiments ayant le même propriétaire. Il en va de même pour les montagnes vis-à-vis des mines.

Attaques de bâtiments : Il est possible de jouer un cow-boy sur un bâtiment adverse pour l'attaquer. Cette action permet de s'approprier la moitié des revenus de ce bâtiment (arrondi en dessous). Il est également possible de jouer un cow-boy sur un de ses propres bâtiments, pour dissuader les attaques ou pour se défendre si ce bâtiment est attaqué. Lorsque plusieurs cow-boys se trouvent sur un bâtiment, un duel a lieu. Si plusieurs duels doivent être résolus, c'est le premier joueur qui a passé (parmi les joueurs impliqués dans au moins un duel) qui décide dans quel ordre tous les duels sont résolus.

Points de victoire des terrains

Le joueur qui remporte cette action reçoit un nombre de points de victoire égal a la moitié des terrains qu'il possède (arrondi en dessous). Tous ses terrains comptent, qu'ils soient occupés ou non.

Points de victoire des bâtiments

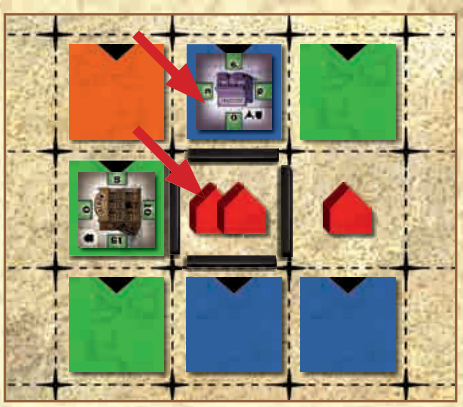
Le joueur qui remporte cette action reçoit un point de victoire pour chaque bâtiment qu'il a construit (pas pour les montagnes ou les maisons).

Points de victoire des cow-boys

Le joueur qui remporte cette action reçoit un nombre de points de victoire égal à la moitié de sa force (arrondi en dessous). La force d'un joueur est égale à la somme des cow-boys de sa réserve personnelle et de ses revolvers, augmenté d'éventuels bonus temporaires (action munitions, tueur à gages...).

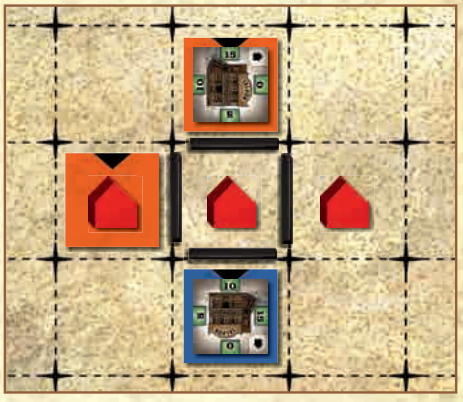
Achat de points de victoire

Le joueur qui remporte cette action peut acheter des points de victoire au prix de $2, $3, $4 ou $5 par point de victoire.



Ensuite, Bleu achète un drugstore à $8 et le place sur un de ses terrains libres. Au lieu de placer une nouvelle maison sur un de ses terrains libres, il transforme la maison centrale en maison de ville.

Pour finir, Orange achète une banque à $5. Il voudrait placer sa banque sur son terrain mais il n'y a plus de place pour mettre la maison qui accompagne la banque. Imaginons en outre, pour l'exemple, qu'il n'a pas de route dans sa réserve. Il demande à Vert et à Bleu s'il peut placer une maison sur un de leur terrain libre, mais ceux-ci refusent. Orange ne peut donc pas placer sa banque, et la garde en réserve en espérant pouvoir la placer au tour suivant.



Exemple de revenus de bâtiments : *Le saloon Orange rapporte $15 (3 maisons adjacentes) alors que le saloon Bleu n'en rapporte que $10 (une maison appartient au Orange).*

PHASE 4 : FIN DU TOUR

Une fois que toutes les actions ont été résolues, le tour de jeu se termine :
Le compteur de tour est avancé d'une position, rendant indisponible jusqu'à la fin du jeu une des cases «achat de points de victoire».
En conservant les cow-boys de sa réserve personnelle (cow-boys non utilisés ou qui ont perdu un duel), **chaque joueur reçoit, en provenance de la réserve générale, le nombre indiqué de cow-boys pour ce tour** (+4 cow-boys à la fin du tour 1, +5 cow-boys à la fin du tour 2, et +5 cow-boys à la fin du tour 3, avec un maximum de 10 cow-boys disponibles).

L'argent qui dépasse votre limite de liquidité est dépensé. Chaque joueur doit dépenser l'argent qui dépasse sa limite de liquidité (indiquée en rouge sur la carte personnalité choisie). Vous pouvez dépenser plus que le montant qui dépasse votre limite de liquidité. Le cas échéant, vous recevez 1 point de victoire par $10 dépensé.

Conseils du shérif : *La limite de liquidité représente la capacité de la personnalité que vous avez choisie à vous conseiller et à protéger votre argent face à différentes menaces (vol, jeux, corruption, arnaques, taxes, investissements hasardeux...).*

Exemple : *Arno a $54. Grâce au banquier, il peut conserver tout son argent pour le tour suivant. Alex termine son tour avec $28 et le shérif. Il doit dépenser au minimum $8 (pour redescendre à $20) et décide de dépenser $10 pour gagner 1 point de victoire. George, qui avait choisi l'ouvrier chinois, termine son tour avec $34. Il dépense $4 pour redescendre à $30 et ne gagne pas de point.*

Les cartes personnalités sont ensuite regroupées à côté du plateau de jeu. Le cas échéant, les pions ou jetons liés à cette personnalité sont restitués (cow-boy blanc du shérif, etc.).
Le jeton spécial 3 revolver est replacé sur sa case d'action.
Les pions des joueurs sont déplacés de bas en haut, de la piste de fin de tour du jeu vers la piste d'ordre du tour, en respectant l'ordre dans le quel les joueurs ont passé.
Les bâtiments qui n'ont pas été achetés sont décalés vers les prix les moins chers. Pour chaque position disponible, un bâtiment est tiré du sac au hasard.

FIN DU JEU

Le jeu s'arrête à la fin du quatrième tour de jeu, après la dépense d'argent dépassant la limite de liquidité.
En plus des points de victoire acquis en cours de jeu :

1. L'argent restant est échangé à raison de $6 pour un point de victoire.

Conseils du shérif : *il peut être important de terminer la partie avec une personnalité qui a une limite de liquidité élevée (comme le banquier). En effet, au dernier tour de jeu, il n'y plus qu'une seule action disponible pour acheter des points à un prix intéressant ($5 par point de victoire) et la lutte est souvent intense pour pouvoir réaliser cette action.*

2. Vous recevez 2 points de victoire pour chaque bâtiment, maison et montagne que vous possédez. Un bâtiment acheté mais non construit (qui n'a pas été joué) ne rapporte pas de point de victoire, de même qu'un terrain vide.

3. Si vous jouez avec la variante «CHEVAUX», à la fin du jeu, chaque cheval vous rapporte 1PV. De plus, pour chaque rodéo gagné pendant la partie, chaque cheval vous rapporte 1PV supplémentaire.

4. Si vous jouez avec la variante «KIT CARSON» vous recevez un point de victoire pour chaque autre joueur qui a terminé son placement après vous lors du dernier tour.

Le vainqueur est le joueur possédant le plus de points de victoire. En cas d'égalité, le joueur ex-aequo ayant passé en premier lors du dernier tour gagne la partie.

BÂTIMENTS

«Je ne pourrais jamais planifier une chose et l'obtenir comme je l'avais prévue. Cela arrive d'une autre manière - d'une manière que je n'avais pas imaginée.» Mark Twain

Indication des revenus des bâtiments

Chaque titre de propriété dispose d'une flèche noire. Il est conseillé de toujours placer ces flèches dans la même direction. En plaçant votre bâtiment dans la bonne position, cette flèche permet d'indiquer quel est le revenu total du bâtiment. Au cours du jeu, lorsque le revenu d'un bâtiment change, vous pivotez et/ou retournez le bâtiment afin d'indiquer son nouveau revenu.

Pour les bâtiments qui rapportent un revenu, chaque tuile bâtiment possède 8 indications de revenu. **Si le revenu maximum d'un bâtiment est dépassé, la tuile est remplacée par un bâtiment de même type avec des indications de revenus supérieurs.** Ces tuiles de remplacement se distinguent par le contour doré des chiffres de revenus.

Il n'est pas possible de dépasser le revenu indiqué sur ces tuiles de remplacement. Le revenu maximum est donc $33 pour un drugstore ou un General Store, $40 pour un maréchal-ferrant, $45 pour une banque et $55 pour un saloon.

Les tuiles de remplacement doivent être conservées séparément des autres bâtiments de base. Elles ne peuvent pas être placées dans le sac noir.

Conseils du shérif : *il est conseillé de toujours jouer avec, au minimum, les bâtiments de jeu de base (ranch, drugstore, mine, banque, saloon, hôtel, église, prison). Pour les autres bâtiments, qui sont issus de l'extension «Gold & Guns», sentez-vous libre de les ajouter -ou pas- en fonction de vos envies.*

Si vous ne jouez qu'avec les bâtiments conseillés pour une première partie, ne lisez que les explications relatives à ces bâtiments (ranch, drugstore, mine, banque, saloon, hôtel, église, prison), ainsi que les explications relatives aux maisons et maisons de ville.

Revenu total du bâtiment (8 positions)

Rappel de la source de revenus

Ce bâtiment est aussi considéré comme une maison

Construire un ranch permet d'ajouter 1 revolver à sa réserve personnelle

Chaque bâtiment possède 8 indications de revenu, du minimum jusqu'au maximum.

En le plaçant dans la bonne position, la flèche noire sur la tuile propriété permet d'indiquer quel est son revenu total.

Tuile de remplacement lorsque le revenu indiqué sur une tuile de base est dépassé.

Maison (x20)

Conditions de pose : Une maison nécessite la présence d'une route pour être construite.
Revenus : -
Règle spéciale : Les maisons ne doivent pas être achetées, elles arrivent en jeu lors de la construction d'autres bâtiments.

Maisons de ville

Conditions de pose : Lorsque vous devez placer une maison sur le plateau de jeu, vous pouvez, à certaines conditions, ajouter une maison sur la même parcelle qu'une maison existante. Cette double maison est appelée une maison de ville. Pour pouvoir créer une maison de ville, toutes les parcelles entourant la maison existante doivent être occupées par d'autres bâtiments, maisons, montagnes, rivière ou bien être la propriété d'un joueur. Cela signifie qu'une maison de ville ne peut pas être placée en bordure de la carte.
Revenus : -
Règle spéciale : Une maison de ville est considérée comme deux maisons pour le calcul du revenu de ces bâtiments: drugstore, banque, saloon, General Store.

Mine (6 bâtiments)

Conditions de pose : -
Revenus : $3 par montagne adjacente à la mine. Une montagne peut, le cas échéant, bénéficier à des mines différentes. Si une montagne vous appartient, elle ne bénéficie plus aux mines des autres joueurs.
Règle spéciale : Une mine ajoute 1 à la force de vos cowboys (vous recevez 1 jeton revolver au moment de la construction de la mine).

Hôtel (3 bâtiments)

Conditions de pose : Un hôtel nécessite la pose d'une maison et la présence d'une route pour être construit.
Revenus : $6.
Règle spéciale : Un hôtel est considéré comme deux maisons pour le calcul du revenu des drugstores, des banques , des saloons ou des General Stores.

Church / Église (2 bâtiments)

Conditions de pose : Une église nécessite la pose d'une maison et la présence d'une route pour être construite.
Revenus : -
Règles spéciales : Une église est considérée comme une maison pour le calcul du revenu des drugstores, des banques, des saloons ou des General Stores. Une église permet de se protéger des attaques des autres joueurs. Vos bâtiments qui sont adjacents à votre église ne peuvent pas être attaqués. Si vous construisez une église à côté d'un de vos bâtiments qui est attaqué, cette attaque est annulée et l'agresseur récupère son cow-boy comme s'il perdait un duel. Une église ne peut pas être attaquée.

Ranch (6 bâtiments)

Conditions de pose : -
Revenus : $1 pour chaque terrain libre adjacent au ranch, quelque soit le propriétaire des terrains libres (avec un revenu minimum de $1). Un même terrain libre peut bénéficier à plusieurs ranchs.
Règles spéciales : Un ranch ajoute 1 à la force de vos cowboys (vous recevez 1 jeton revolver au moment de la construction du ranch). Un ranch est considéré comme une maison pour le calcul du revenu des drugstores, banques, saloons, ou des General Stores.

Drugstore (4 bâtiments)

Conditions de pose : Un drugstore nécessite la pose d'une maison et la présence d'une route pour être construit.
Revenus : $3 par maison adjacente et par ranch possédé. Le ranch ne doit pas être adjacent au drugstore pour compter.
Exemple : *un joueur, qui possède un drugstore avec un ranch adjacent et trois maisons adjacentes, touche $15 de revenu pour son drugstore (le ranch, puisqu'il est adjacent, compte deux fois : une fois pour la maison et une fois comme ranch).*

Bank / Banque (4 bâtiments)

Conditions de pose : Une banque nécessite la pose d'une maison et la présence d'une route pour être construite.
Revenus : $3 par maison adjacente et par mine possédée. La mine ne doit pas être adjacente à la banque pour compter.
Exemple : un joueur qui possède une banque et une mine, avec une maison et son hôtel adjacents à sa banque, reçoit $12 de revenu pour sa banque.

Saloon (3 bâtiments)

Conditions de pose : Un saloon nécessite la pose d'une maison et la présence d'une route pour être construit.
Revenus : $5 par maison adjacente.

Blacksmith / Maréchal-ferrant (2 bâtiments)

Conditions de pose : Le maréchal-ferrant nécessite la présence d'une route pour être construit ainsi que la pose d'une maison.
Revenus : $5 au premier tour de jeu, $10 au deuxième, $15 au troisième et $20 au quatrième tour de jeu, plus $5 pour chaque ranch possédé. Le ranch ne doit pas être adjacent au Maréchal-ferrant pour compter.

Conseils du shérif: *Alors que la ville de Carson City grandit, les besoins pour des chevaux et en particulier des chevaux ferrés s'accroit, augmentant ainsi les revenus du maréchal-ferrant. Ses profits sont aussi liés aux ranchs, comme clients et fournisseurs de chevaux. C'est naturellement un lieu fortement contesté par vos adversaires.*

Prison (2 bâtiments)

Conditions de pose : Une prison nécessite la pose d'une maison et la présence d'une route pour être construite.
Revenus : -
Règle spéciale : La prison ajoute 2 à votre force (+2 revolvers). Une prison ne peut pas être attaquée.

Station / Gare (1 bâtiment)

Conditions de pose : La gare ne peut être construite que le long d'une route qui traverse toute la carte en ligne droite.
Revenus : -
Règles spéciales : La gare n'apporte pas de revenu, mais permet de marquer des points de victoire en fin de partie en fonction du développement de la ville. A la fin du jeu, la gare rapporte à son propriétaire 1 points de victoire pour deux symboles de maison présent dans la ville, arrondi au-dessous. La gare est considérée comme deux maisons pour le calcul du revenu des drugstores, des banques, des saloons, ou des General Stores. La gare ne peut pas être attaquée pour voler des points de victoire.
Exemple : *Une partie se termine alors que la ville compte 12 maisons, 2 hôtels, 4 ranchs, 1 église et 1 gare, pour un total de 23 symboles de maisons. La gare rapporte 11 PV (23/2).*

School / Ecole (2 bâtiments)

Conditions de pose : L'école nécessite la présence d'une route pour être construite. De plus, l'école nécessite la pose de trois maisons. Si vous jouez avec la variante «THE CARSON RIVER», une seule école peut être construite de chaque côté de la rivière.
Revenus : -
Règles spéciales : L'école n'apporte pas de revenu. L'école est considérée comme une maison pour le calcul du revenu des drugstores, des banques, des saloons, ou des General Stores.

Conseils du shérif: *Les écoles contribuent au succès de la ville en encourageant l'installation de nouvelles familles. Lorsque des travailleurs voyagent d'une ville à l'autre pour trouver du travail, les écoles les encouragent à emmener toute leur famille avec eux. Ainsi, la construction d'une école augmente la population de la ville et donc le nombre de maisons.*

General Store (2 bâtiments)

Conditions de pose : Le General Store nécessite la présence d'une route pour être construit, ainsi que la pose d'une maison.
Revenus : $6 par maison adjacente qui est la propriété du joueur, et $3 par maison adjacente qui n'appartient à personne ou qui appartient à un autre joueur. Le General Store est le seul bâtiment qui tire un revenu des maisons appartenant à d'autres joueurs.
Exemple : *Deux maisons adjacentes, dont une qui est la propriété du joueur et une église adjacente appartenant à un autre joueur va rapporter $12.*

Conseils du shérif: *L'attrait du General Store est tel que tous les voisins veulent en profiter, même les habitants qui voudraient voir un autre propriétaire du magasin.*

City Hall / Hôtel de ville (1 bâtiment)

Conditions de pose : L'hôtel de ville nécessite la présence d'une route pour être construit.
Revenus : -
Règles spéciales : L'hôtel de ville n'apporte pas de revenu. L'hôtel de ville est considéré comme une maison pour le calcul du revenu des drugstores, des banques, des saloons, ou des General Stores.
Dès que l'hôtel de ville est tiré du sac (pendant la mise en place du jeu ou lors de la phase de fin du tour), le premier joueur (suivant l'ordre du tour) place immédiatement l'hôtel de ville sur une parcelle qui n'appartient à aucun joueur. Si aucune parcelle reliée aux routes n'est disponible, le premier joueur place également une nouvelle route provenant de la réserve générale. Ensuite, on poursuit normalement le tirage des nouveaux bâtiments disponibles.
La parcelle sur laquelle est construite l'hôtel de ville ne peut pas être la propriété d'un joueur. Lors de la phase de placement des cow-boys, il est possible de placer un cow-boy sur l'hôtel de ville. Un seul cow-boy peut occuper l'hôtel de ville. Lorsque l'occupation de l'hôtel de ville est contestée, un duel a lieu. Ce duel est résolu au début de la phase des revenus des bâtiments.
Le joueur qui occupe l'hôtel de ville augmente le revenu de tous ses bâtiments d'un niveau (drugstore, bank, saloon, General Store, blacksmith), à l'exception des mines et des ranchs. Si ce joueur perd le contrôle de l'hôtel de ville, le revenu de ces bâtiments diminue d'un niveau. Autrement dit, l'augmentation de revenu d'un cran est temporaire et s'arrête dès que le joueur n'occupe plus l'hôtel de ville. A la fin du tour de jeu, le cow-boy qui occupe l'hôtel de ville reste en place.

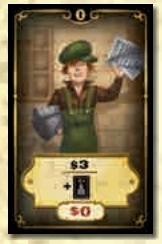
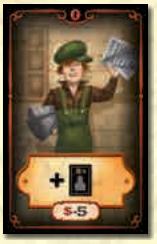
Conseils du shérif: *En occupant l'hôtel de ville, vous avez une influence politique considérable qui affecte le revenu de vos bâtiments. C'est naturellement un lieu fortement contesté par vos adversaires.*

PERSONNALITÉS

«Je n'aime pas l'idée d'avoir à choisir entre le ciel et l'enfer : j'ai des amis dans les deux.» Mark Twain

Chaque carte personnalité possède deux pouvoirs différents (la règle de base du côté recto en jaune, et une variante du côté verso en rouge).

Lors d'une partie d'initiation, il est conseillé d'utiliser les personnalités de 1 à 7 du côté jaune. Ne lisez que les règles de base de ces personnalités (pas les variantes en rouge). Lors de vos parties suivantes, vous pourrez choisir pour chaque personnalité le pouvoir qui sera utilisé pendant toute la partie. Vous pouvez faire ce choix par tirage au sort ou d'un commun accord entre les joueurs. Après la description des personnalités, nous vous présentons quelques combinaisons de personnalités possibles en fonction de l'ambiance que vous voulez donner à votre partie.

Le garçon des rues

Payez $3 et choisissez immédiatement une 2ème carte personnalité autre que le shérif parmi les personnalités en jeu. Appliquez les pouvoirs de cette carte normalement, y compris sa limite de liquidité en fin de tour, et tenez compte de la valeur «0» du garçon des rues pour déterminer l'ordre du tour. Limite de liquidité : $0.

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

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

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

La commerçante

La commerçante vous permet :

- **Soit, de doubler les revenus d'un type particulier de bâtiment (par exemple, toutes vos banques) lors de la phase de revenu des bâtiments.** Si un bâtiment dont vous doublez le revenu est attaqué, l'agresseur et vous recevez le revenu normal.

Exemple : *Arno a deux banques qui lui rapportent $18 et $12. Alex a décidé d'attaquer la plus grosse banque d'Arno. Malgré l'attaque d'une se ses banques, Arno a choisi de doubler leur revenus grâce à la commerçante. Alex reçoit $18, et Arno $18 + $24. Si Arno n'avait pas doublé le revenu de ses banques avec la commerçante, Alex aurait reçu $9 et Arno $9 + $12.*

- **Soit, de recevoir $8 immédiatement, ou lors de la phase de revenus des bâtiments.** Limite de liquidité : $60.

Variante : *soit vous recevez immédiatement $8, soit vous recevez 1 point de victoire par maison que vous possédez à la fin du tour (sans tenir compte des ranchs, hôtels, églises, écoles ou la gare). Une maison de ville rapporte 1 point comme une maison normale. Limite de liquidité : $60.*

Le shérif

Si vous choisissez le shérif, vous recevez un cow-boy supplémentaire, de couleur blanche, qui bénéficie de la protection du shérif. Ce cow-boy blanc permet de choisir une action sans risque d'être attaqué, car on ne peut pas provoquer le shérif en duel. La protection du shérif ne peut pas être jouée pour attaquer un bâtiment adverse, ni pour provoquer un duel, elle doit donc être jouée sur une action encore libre de tout cow-boy. Limite de liquidité : $20.

Variante : *Si vous choisissez le shérif, vous ne pouvez pas attaquer un bâtiment adverse, ni provoquer un duel, sauf pour défendre vos bâtiments. Si vous êtes attaqué (ou si vous défendez un de vos bâtiments) et perdez un duel, vous recevez trois points de victoire par duel perdu. Limite de liquidité : $20.*

L'ouvrier chinois

En choisissant l'ouvrier chinois, vous recevez immédiatement deux routes. En outre, vous ne payez que la moitié du prix les bâtiments (arrondi au-dessus). Limite de liquidité : $30.

Variante : *vous payez $5 et prenez un des bâtiments présents sur les cases d'actions «construction de bâtiments». Si vous en avez la possibilité, vous pouvez construire immédiatement ce bâtiment, ou le conserver devant vous pour le poser plus tard. Les bâtiments à construire sont immédiatement décalés vers les prix les moins chers et un nouveau bâtiment est tiré au hasard du sac. Limite de liquidité : $30.*

Le banquier

En choisissant le banquier, vous recevez immédiatement $9. Vous bénéficiez d'une limite de liquidité particulièrement élevée à la fin du tour : $120.

Variante : *Vous pouvez acheter, avant la phase de fin du tour (donc, avant de dépenser l'argent qui dépasse votre limite de liquidité), 3, 5 ou 7 points de victoire en payant, respectivement $3, $12 ou $25. Limite de liquidité : $60.*

Le colon

Le colon vous permet de recevoir immédiatement un terrain de votre choix (qui n'appartient à aucun autre joueur). Limite de liquidité : $30.

Variante : *soit vous recevez immédiatement $8, soit vous recevez 1 point de victoire par montagne que vous possédez à la fin du tour. Limite de liquidité : $20.*

Le capitaine

En choisissant le capitaine vous pouvez immédiatement, soit payer $1 et recevoir un cow-boy de la réserve générale, soit payer $4 et recevoir deux cow-boys de la réserve générale, soit payer $9 et recevoir trois cow-boys de la réserve générale. Limite de liquidité : $25.

Variante : *vous pouvez immédiatement, soit payer $3 et recevoir un jeton «revolver», soit payer $9 et recevoir deux jetons «revolver». Vous conservez ces revolvers jusqu'à la fin du jeu. Attention, avec cette variante, vous pouvez tombez à court de jetons revolver. Dans ce cas, utilisez un autre objet pour symboliser les revolvers manquants. Limite de liquidité : $20.*

Le tueur à gages

Le tueur à gages ajoute 3 à la force de vos cow-boys pendant la durée du tour. Limite de liquidité : $20.

Variante : *le tueur à gages ajoute 2 à la force de vos cow-boys pendant la durée du tour. Limite de liquidité : $30.*

L'indien

Vous recevez immédiatement deux terrains, choisis au hasard en lançant deux fois les deux dés (relancez les dés si la parcelle désignée a déjà un propriétaire). Limite de liquidité : $20.

Variante : *Le prix maximum des terrains que vous achetez est de $3. Limite de liquidité : $30.*

Le prospecteur

En choisissant le prospecteur, payez immédiatement $10. Vous choisissez ensuite une mine parmi les bâtiments disponibles et une parcelle sans propriétaire sur laquelle vous placez un titre de propriété et la mine. Les bâtiments à construire sont immédiatement décalés vers les prix les moins chers et un nouveau bâtiment est tiré au hasard du sac. Si aucune mine n'est disponible, prenez cette mine dans le sac noir. Si les six mines ont déjà été achetées, retournez la carte prospecteur du côté rouge (voir variante). Limite de liquidité : $20.

Variante : *Le prospecteur reçoit deux jetons dynamite (parmi ceux encore disponibles). Ces jetons dynamites sont conservés jusqu'à leur utilisation. Un jeton dynamite dépensé retourne dans la réserve générale. Avec un jeton dynamite il est possible de faire une des deux choses suivantes :*

• tripler le revenu d'une mine (une seule fois par mine par tour de jeu). Vous choisissez de dépensez le jeton de dynamite pendant la phase de revenu des bâtiments. Si un cow-boy d'un autre joueur est présent sur cette mine, il reçoit la moitié du revenu (150% du revenu normal, arrondi au-dessous). Un jeton dynamite ne peut pas être utilisé en combinaison avec le pouvoir de la commerçante (doubler les revenus d'un type de bâtiment) ;

• placer un jeton dynamite avec un cow-boy lors de la phase de placement des cow-boys. En cas de duel, lancez deux dés (au lieu d'un seul) et ajouter le résultat des deux dés à votre force. Si aucun duel n'a lieu, le jeton dynamite est perdu. Avec la variante «LA LOI DU PLUS FORT», vous pouvez dépenser deux tuiles duels au lieu d'une seule ;

Exception : *si vous placez un jeton dynamite avec un cow-boy sur une de vos mines, vous bénéficiez des deux effets de la dynamite (vous triplez le revenu de votre mine ET vous jetez deux dés en cas de duel). Limite de liquidité : $20.*

L'armurier

La réputation de vos armes dépend de vous. Recevez immédiatement deux points de victoire chaque fois que vous gagnez un duel contre un ou plusieurs adversaires, ou contre un hors-la-loi. Limite de liquidité : $30.

Variante : *L'armurier n'utilise pour se battre que les meilleures armes disponibles sur le marché. Lors de chaque duel, vous pouvez relancer le dé une fois, si vous le souhaitez. De plus, l'armurier reçoit un jeton dynamite (voir les règles de la variante du prospecteur). Avec la variante «LA LOI DU PLUS FORT», vous sélectionnez et jouez votre tuile duel après que votre adversaire aie révélé la sienne. Limite de liquidité : $20.*

La chanteuse

Vous recevez deux jetons «pas de duel» pour ce tour de jeu. Vous pouvez placer un jeton «pas de duel» avec un cow-boy lors de la phase de placement des cow-boys, sur les actions suivantes : recevoir trois routes, revenus (Nevada State Bank) et points de victoire (Town Council of Carson City). Un cow-boy avec un jeton «pas de duel» ne participe jamais à un duel. Si un autre cow-boy est présent, ou si le shérif est présent (cow-boy blanc), les deux joueurs peuvent réaliser cette action comme s'ils étaient seuls. Dans ce cas, l'ordre de résolution commence toujours par votre cow-boy accompagné de la chanteuse (ladies first). Si plusieurs autres cow-boys sont placés à cet endroit, un duel a lieu entre ces cow-boys, mais vous n'êtes pas affecté par le résultat du duel. Les jetons «pas de duel» inutilisés sont perdus.

Conseils du shérif : *Aucun gentleman ne devrait se battre en présence d'une Dame. Ainsi, la chanteuse peut vous protéger de certains duels.*

Limite de liquidité : $15.

Variante : *La chanteuse peut vous porter chance. Pendant la phase de placement des cow-boys, vous placez un cow-boy de votre réserve générale sur la case d'action «revenus des jeux» avec un jeton «pas de duel». Lors de la phase de résolution des actions, vous ignorez les autres cow-boys présents sur cette action, et vous calculez le revenu en multipliant les chiffres des deux dés (revenu allant de $1 à $36). Limite de liquidité : $40.*

Le commissaire-priseur

Le commissaire-priseur choisit immédiatement deux terrains qui n'appartiennent à aucun joueur. Il place sur ces deux terrains un jeton de mise aux enchères. Tous les joueurs peuvent participer à la vente, y compris le commissaire-priseur (qui ne peut enchérir plus que l'argent qu'il possède). En commençant par le commissaire-priseur et en tournant dans le sens horaire, chaque joueur peut faire une offre strictement supérieure à la précédente ou passer. Lorsqu'un joueur passe il ne peut plus revenir dans l'enchère. Lorsqu'il ne reste qu'un joueur, il paie la moitié du prix offert à la banque centrale (arrondi au-dessous) et l'autre moitié au commissaire-priseur (arrondi au-dessus), et place deux titres de propriété sur ces terrains. Si le commissaire-priseur gagne l'enchère, il paie la moitié du prix à la banque centrale (arrondi au-dessous). Si aucun joueur ne fait une offre, les terrains restent sans propriétaire. Même si le commissaire-priseur ne paye que la moitié du prix qu'il offre, il doit avoir la totalité de la somme à sa disposition. Limite de liquidité : $30.

Variante : *le commissaire-priseur prend immédiatement le jeton spécial «+3 revolver» et le met aux enchères. Tous les joueurs peuvent participer à la vente, y compris le commissaire-priseur (qui ne peut enchérir plus que l'argent qu'il possède). En commençant par le commissaire-priseur et en tournant dans le sens horaire, chaque joueur peut faire une offre strictement supérieure à la précédente ou passer. Lorsqu'un joueur passe il ne peut plus revenir dans l'enchère. Le gagnant de l'enchère paie le prix au commissaire-priseur et reçoit le jeton spécial «+3 revolver» sans devoir placer de cow-boy sur cette action. Si le commissaire-priseur gagne l'enchère, il ne paie rien. Limite de liquidité : $30.*

Le gouverneur

Le gouverneur reçoit immédiatement une route. De plus, le gouverneur reçoit 1 point de victoire chaque fois qu'il place une route sur le plateau, à condition que cette nouvelle route touche au moins un terrain qui n'était pas encore relié aux routes existantes. Avec la variante «THE CARSON RIVER», le gouverneur reçoit 2 points de victoire lorsqu'il construit un pont (avec deux routes), à condition que ce pont touche au moins un terrain qui n'était pas encore relié aux routes existantes. Limite de liquidité : $50.

Variante : *vous choisissez immédiatement de taxer les armes ou l'argent. Si vous taxez les armes, vous recevez des autres joueurs $1 pour chaque jeton revolver qu'ils possèdent (seulement pour les jetons revolvers normaux, pas les revolvers du mercenaire). Si vous choisissez de taxer l'argent, vous recevez de chaque joueur $1 pour chaque tranche de $10 qu'ils possèdent, arrondi au-dessus. Si un joueur ne possède que $1, il paie $1. Limite de liquidité : $50.*

Le docteur / le croque-mort

Lorsque vous choisissez le docteur ou le croque-mort, vous choisissez librement le côté de la carte que vous utilisez pour ce tour de jeu. Le docteur permet de soigner des cow-boys ayant perdu un duel. Lorsqu'un joueur perd un duel (contre un autre joueur ou un hors-la-loi), il peut payer $3 au docteur pour pouvoir replacer son cow-boy sur une case action non contestée et qui n'a pas encore été résolue, au lieu de renvoyer ce cow-boy dans sa réserve personnelle. Si plusieurs joueurs peuvent faire appel au docteur après un duel perdu, c'est d'abord le docteur qui a la priorité, et ensuite les autres joueurs en respectant l'ordre de fin de tour. Le docteur ne paie rien pour soigner ses propres cow-boys. De plus, le docteur reçoit de la banque centrale $3 pour chaque hors-la-loi retiré du jeu. Limite de liquidité : $60.

Variante : *Lorsque le croque-mort est en jeu, chaque fois qu'un joueur perd un duel (contre un autre joueur ou un hors-la-loi) ce joueur doit choisir, soit de perdre 1 point de victoire, soit de payer $2 au croque-mort. De plus, le croque-mort reçoit de la banque centrale $2 pour chaque hors-la-loi retiré du jeu. Le croque-mort ne perd rien pour ses propres cow-boys qui perdent un duel. Limite de liquidité : $90.*

Le cow-boy

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

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

Les héros

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

Variante : *Choisissez une des trois options suivantes :*

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

Limite de liquidité = $40.

L'institutrice

Lorsque vous utilisez l'institutrice, vous devez utiliser son côté jaune lors des trois premiers tours de jeu, et le rouge lors du 4ème tour de jeu. Choisir l'institutrice vous permettra d'être premier joueur pour le tour de jeu suivant, peu importe quand vous passez pendant le tour de jeu en cours. Limite de liquidité: $60.

Variante (disponible uniquement au dernier tour de jeu): *vous obtenez, à la fin du jeu, 2 points de victoire pour chaque école, prison, ou église que vous possédez, et vous obtenez également 2 points de victoire si vous ne possédez pas de saloon. Limite de liquidité: $60.*

L'avocat/l'éditeur

L'avocat peut immédiatement acheter une parcelle de terrain qui n'appartient à aucun joueur. Il paie le prix normal. En outre, personne ne peut contester à l'avocat l'achat d'une parcelle de terrain. En cas de duel contre l'avocat pour l'achat d'une parcelle de terrain, tout autre cow-boy est renvoyé dans la réserve personnelle de ces joueurs, avant que le duel ne soit résolu. Pour les autres actions, les duels contre l'avocat sont résolus normalement. Limite de liquidité : $60.

L'éditeur : *L'éditeur publie un récit inspiré par votre succès. A la fin de la phase de revenus (au tour 1/2/3/4), vous gagnez un point de victoire par tranche de $5/$10/$15/$20 de revenus de l'ensemble de vos bâtiments, arrondi au-dessus. Vous ne gagnez pas de points sur le revenu des attaques de bâtiments d'autres joueurs, ni sur l'argent que d'autre joueurs vous auraient volé. Exemple : au tour 2, vos bâtiments vous rapportent un revenu total de $33. Vous gagnez 4 points de victoire. Limite de liquidité : $40.*

CHOISIR LES PERSONNALITÉS DE CARSON CITY

Nous vous présentons ci-dessous quelques combinaisons de cartes personnalités intéressantes, en fonction de l'ambiance que vous voulez donner à votre partie.

Carson City, une ville calme?

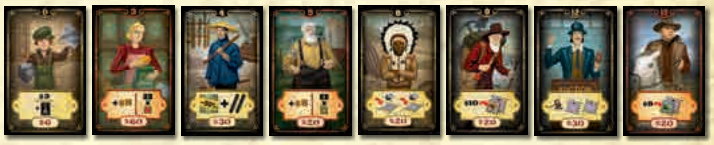
Ces personnalités vous permettront d'éviter un maximum de conflits. C'est aussi un bonne combinaison si vous jouez à 5 ou 6 joueurs et que vous préférez les parties pas trop agressives.

1R, 2R, 5J, 11J, 13J, 14JR, 16R

Carson City, la ville idéale pour devenir propriétaire

Ces personnalités vous permettent de jouer à fond sur le développement de la ville et les achats de terrains.

0J, 3R, 4J, 5R, 8J, 9J, 12J, 15R



Carson City, une ville où faire fortune

Ces personnalités vous aideront certainement à faire un maximum d'argent.

0J, 2J, 3J, 4R, 6J, 8R, 12J, 16J

Règlements de comptes à Carson City

Cet assortiment de personnalités est la plus agressive possible... à éviter aux âmes sensibles.

0R, 6R, 7J, 9R, 10J, 12R, 13R, 14JR

Gold rush

Ces personnalités peuvent vous faire pleinement profiter du revenu de vos mines... à jouer avec la variante «THE CARSON RIVER», mais en plaçant 6 montagnes (au lieu de 9).

0R, 1J, 3J, 5R, 8R, 9J, 10R, 11R

WHAT ELSE ?

«Le jeu, c'est tout ce qu'on fait sans y être obligé.» Mark Twain

Cette dernière partie des règles de Carson City vous présente 6 variantes que vous pouvez combiner librement, en fonction de vos envies.

Pour vous aider à savoir si ces variantes correspondent à votre style de jeu, chaque module se voit attribuer 3 cotes :

- le niveau de complexité (★ simple, ★★ complexité moyenne, ★★★ complexité plus importante),
- le niveau de stratégie (★ plus de chance, ★★ équilibre chance/stratégie équivalent au jeu de base, ★★★ plus de stratégie et de contrôle sur le jeu)
- et pour finir l'impact sur la durée du jeu (**-** plus court, **=** durée inchangée, **+** plus long).

Variante	Complexité	Stratégie	Durée
Un nouveau départ	★★	★★★	=
THE CARSON RIVER	★	★★	=
La loi du plus fort	★★	★★★	+
Kit Carson	★	★★	-
Hors-la-loi	★★★	★	+
Chevaux	★★★	★★★	+

VARIANTE «UN NOUVEAU DÉPART»

Lors de la mise en place du jeu, chaque joueur reçoit une feuille «Un nouveau départ» qu'il rempli en secret. Lorsque tous les joueurs ont fait leurs choix, les feuilles sont révélées et le matériel de chaque joueur distribué.

Conseils du shérif: *Cette variante est déconseillée aux joueurs débutants. Elle vous permet de choisir en secret les éléments avec lesquels vous démarrez la partie : argent, cowboy, terrains, routes, etc. Grâce à cette variante, chaque joueur peut démarrer la partie avec les éléments qui correspondent au mieux à la stratégie qu'il souhaite développer.*

VARIANTE «THE CARSON RIVER»

Pour jouer avec cette variante, vous devez utiliser le côté du plateau de jeu sur lequel est dessiné la rivière. Vous pouvez aussi jouer sur le plateau normal en utilisant les tuiles rivière pour dessiner vous-même la rivière. Pour cette variante, appliquez les changements suivants :

Lors de la mise en place du jeu :

Toutes les parcelles de rivière doivent rester libres (pas de montagne ni le centre ville sur la rivière) ; 6 montagnes sont placées au lieu de 9. Les parcelles de rivière ne peuvent pas être achetées ni construites, ni recevoir de maison.

Pour la pose des routes :

Il faut placer deux routes pour traverser la rivière.

Une double route traversant la rivière est appelée un pont. Si vous construisez un pont, vous devez le faire seul (les deux routes doivent provenir de votre réserve personnelle).

Pour le calcul des revenus des bâtiments :

Ranchs : une parcelle de rivière est considérée comme une parcelle vide pour le calcul du revenu des ranchs (donc, +$1 par parcelle de rivière);

Mines : si une mine est en contact avec la rivière (une ou plusieurs parcelles) son revenu augmente de $3.

À la fin du jeu, un bâtiment, une montagne ou une maison en contact avec un pont rapporte 3 points de victoire au lieu de 2.

Conseils du shérif: *Cette variante est conseillée à deux joueurs, car elle limite un peu la place disponible pour développer la ville.*

VARIANTE «LA LOI DU PLUS FORT»

Cette variante propose une façon moins aléatoire de résoudre les duels, en remplaçant le lancer de dés par les tuiles «duel». Pour jouer cette variante, appliquez les changements suivants :

Lors de la mise en place du jeu :

À deux joueurs, chaque joueur reçoit 6 tuiles duel de 0 à 5, et $15 comme argent de départ.

À trois, quatre ou cinq joueurs, on sélectionne 6 tuiles (de 0 à 5) par joueur, et on les mélange.

Chaque joueur reçoit ensuite 6 tuiles duel tirées au hasard, sans les révéler. Chaque joueur annonce le total des points inscrits sur ses tuiles duels. La somme des totaux annoncés par tous les joueurs doit être égale à 45 à trois joueurs, 60 à quatre joueurs, ou 75 à cinq ou six joueurs. Chaque joueur reçoit ensuite $30 moins le total de ses tuiles duel, comme argent de départ.

A 6 joueurs, les règles sont les mêmes que pour 5 joueurs, avec comme seule différence que chaque joueur reçoit 5 tuiles duel au hasard au lieu de 6.

Résolution des duels : Lors d'un duel, au lieu de jeter un dé, chaque joueur impliqué joue une tuile duel qui est ajoutée à sa force. Les tuiles sont révélées simultanément. Les tuiles duel jouées sont défaussées.

Lorsqu'un joueur a épuisé toutes ses tuiles duel, il en pioche 3 nouvelles au hasard de la réserve générale. Une main innocente peut, au préalable, les mélanger.

Conseils du shérif: *Parmi les «gamers», beaucoup sont allergiques au hasard et en particulier aux dés. Ces joueurs apprécient naturellement cette variante et je ne peux que la leur recommander ! Certains m'ont demandé pourquoi «LA LOI DU PLUS FORT» n'était pas la règle de base du jeu, tant ils la trouvent meilleure. La raison est la suivante : pour moi, le fait de se risquer dans un duel comporte une part de chance. A mes yeux, pour devenir célèbre dans le Far-West, il ne suffit pas d'être le plus intelligent, il faut aussi avoir le courage de provoquer la chance, de se lancer dans un combat sans en connaître l'issue à l'avance. Il faut oser dégainer son «dé à six coups» (six-shooter-dice). Pour cette raison, je préfère jouer avec les dés à Carson City.*

VARIANTE «KIT CARSON»

Cette variante, déconseillée aux joueurs débutants et aux pieds tendres, permet de raccourcir la durée du jeu en autorisant un placement simultané des cow-boys.

Le placement des cow-boys est modifié comme suit :

Dès que le premier joueur a placé son premier cow-boy, tous les joueurs peuvent placer simultanément leurs cow-boys sur les actions qu'ils souhaitent réaliser. Chacun peut également décider de changer ses cow-boys de place s'il change d'avis. Dès qu'un joueur a terminé de placer ou déplacer ses cow-boys, il place son pion d'ordre du tour sur le premier chiffre gris libre. Dès cet instant, il a terminé son placement et ne peut plus toucher à ses cow-boys.

Règles de fair-play lors du placement des cow-boys :

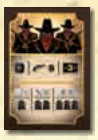
- Vous ne pouvez utiliser qu'une seule main pour placer vos cow-boys.
- Vous devez placer vos cow-boys avec des gestes posés et précis, sans bousculer les pions ni le plateau de jeu.
- Vous ne pouvez pas réfléchir tout en maintenant votre main au-dessus du plateau de jeu dans l'attente de poser un cow-boy.

La Fin du jeu est complétée comme suit :

À la fin du jeu, vous recevez un point de victoire pour chaque autre joueur qui a terminé son placement après vous lors du dernier tour.

Variante «CHEVAUX» : Si vous jouez la variante «CHEVAUX» avec la variante «KIT CARSON», le deuxième enclos n'est pas utilisé.

VARIANTE «HORS-LA-LOI»



Mise en place

Les hors-la-loi ne demandent aucune mise en place particulière. Vous devez juste garder à proximité du plateau de jeu les 9 pions hors-la-loi et les trois tuiles hors-la-loi.

Arrivée des hors-la-loi

Au début du 2ème, 3ème et 4ème tour de jeu, des hors-la-loi attaquent la ville pour tenter de voler ses richesses :

* **Avant la première phase du tour (choix des personnalités), le premier joueur lance un dé noir et un dé blanc ;**

* **Le dé noir détermine la force des hors-la-loi (ajouter 7 au nombre ainsi roulé, vous donnant un résultat entre 8 et 13).** La tuile hors–la-loi correspondante est placée sur le plateau de jeu au-dessus de la case orange «Revenus des bâtiments» ;

* **Le dé blanc indique le nombre de hors-la-loi qui attaquent la ville.** Un résultat de 1 ou 2 indique l'arrivée d'un hors-la-loi, un résultat de 3 ou 4 indique l'arrivée de deux hors-la-loi et un résultat de 5 ou 6 indique l'arrivée de trois hors-la-loi ;

* **Ensuite, pour chaque pion hors-la-loi qui arrive en ville, le premier joueur lance les dés pour connaître sa case d'arrivée. Relancez les dés si :**
- la case désignée est déjà occupée par un autre Hors-la-loi ;
- la case désignée jouxte une prison (orthogonalement ou en diagonale).

Déplacement des hors-la-loi

Lorsque les nouveaux hors-la-loi ont été placés, tous les hors-la-loi présents sur le plateau se déplacent (un espace orthogonalement ou en diagonale). Le joueur qui a passé en premier décide dans quel ordre les hors-la-loi se déplacent.
Le déplacement des hors-la-loi doit respecter les règles suivantes :

* Pour choisir s'il se déplace et dans quelle direction, un hors-la-loi ne tient compte que des 8 cases qui l'entourent et de la case où il se trouve ;

* Un hors-la-loi se déplace sur le bâtiment voisin avec le revenu le plus élevé. Cependant, si le hors-la-loi est déjà sur le bâtiment au revenu le plus élevé, il ne se déplace pas ;

* Un hors-la-loi ne tient pas compte des bâtiments où un autre hors-la-loi est déjà présent ni des bâtiments qui jouxtent une prison ;

* En cas d'égalité de revenus les plus élevés, le bâtiment visé par le hors-la-loi est choisi au hasard ;

* Si aucun revenu n'est disponible à proximité du hors-la-loi, il ne se déplace pas.

Effets des hors-la-loi

* Une parcelle avec un hors-la-loi ne peut pas être achetée ni construite, ni recevoir de maison ou de maison de ville.

* Un bâtiment avec un hors-la-loi perd la moitié de son revenu (le revenu restant est arrondi à l'inférieur).

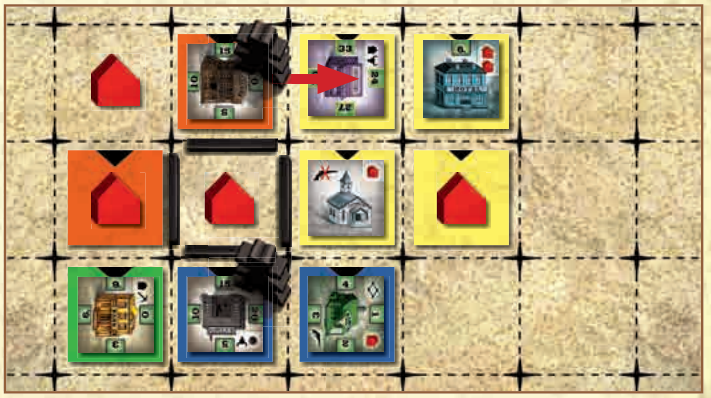
* Un hors-la-loi n'affecte pas le revenu des bâtiments voisins.

Comment se battre contre un hors-la-loi ?

Il est possible de placer un cow-boy sur une parcelle ou un bâtiment contenant également un hors-la-loi en vue de le combattre. Ce combat se déroule comme un duel. La résolution du combat se passe juste avant de calculer le revenu des bâtiments.
La force totale du hors-la-loi est indiquée à droite du revolver sur la tuile hors-la-loi placée sur le plateau au début du tour de jeu (il ne faut donc pas lancer de dé pour le hors-la-loi). **Pour battre un hors-la-loi, la force du meilleur joueur impliqué dans le duel doit être supérieure ou égale à la force du hors-la-loi.** Comme dans un duel normal, il n'y a qu'un seul gagnant, un joueur ou le hors-la-loi. Un cow-boy battu retourne dans la réserve personnelle du joueur. Un hors-la-loi battu retourne dans la réserve générale. Un hors-la-loi gagnant reste en jeu pour le tour suivant.
Lorsqu'un joueur élimine un hors-la-loi, il reçoit le nombre de points de victoire indiqué sur la tuile hors-la-loi. Cependant, si le joueur victorieux se trouve sur un bâtiment adverse, il peut choisir d'attaquer le bâtiment qu'il vient de libérer pour voler la moitié de son revenu à la place de recevoir les points de victoire.
Ce cow-boy victorieux retourne ensuite dans la réserve générale.

Eglises et prisons

Les hors-la-loi ne sont pas affectés par les églises.
Si un hors-la-loi est assez stupide pour entrer en jeu sur une prison, il est immédiatement retiré du jeu et le propriétaire de la prison reçoit les points de victoire indiqués sur la tuile hors-la-loi.
Une prison peut empêcher l'arrivée ou le déplacement d'un hors-la-loi (voir ci-dessus), mais n'empêche pas un hors-la-loi de faire son sale boulot si la prison est construite à côté d'un hors-la-loi qui est déjà en jeu.



Exemple de mouvements des hors-la-loi : *C'est le second tour de jeu. Le hors-la-loi supérieur va maintenant bouger du saloon Orange vers le general store Jaune, car même si le general store est à côté de l'église, les hors-la-loi ignorent l'effet de l'église. Le hors-la-loi inférieur ne bouge PAS puisque les bâtiments périphériques :*
• ne génèrent pas de revenus (maison, église) OU
• leurs revenus sont inférieurs au maréchal ferrant (banque, ranch)

VARIANTE «CHEVAUX»

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

Mise en place

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

Achat de chevaux

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

Utilisation des chevaux et des enclos

Lors de la phase de placement des cow-boys, vous avez la possibilité de jouer un cheval immédiatement après votre cow-boy, en plaçant votre cheval dans un de vos enclos. Vous pouvez jouer un cheval après chaque cow-boy que vous placez sur le plateau de jeu.
Vous pouvez également (une fois par enclos) choisir de placer un cow-boy dans un de vos enclos (à la place d'une action normale). La présence d'un cow-boy dans un enclos multiplie par deux la valeur de rodéo de cet enclos (voir plus loin - rodéos).

Actions des chevaux

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

★ Avoir un cheval dans le premier enclos donne à vos cow-boy une force de +1 pendant le reste du tour de jeu. Avoir trois chevaux ou plus vous donne une force de +2.

★ Placer un cheval dans le deuxième enclos vous permet immédiatement :
- soit, de placer un cow-boy supplémentaire (ce qui vous permet aussi de jouer un autre cheval);
- soit, de déplacer un cow-boy qui a déjà été placé précédemment (choix d'une autre action ou de reprendre ce cow-boy dans sa réserve personnelle);
- soit, de passer (déplacez le pion d'ordre du tour sur la première position libre), ce qui met fin à votre phase de placement des cow-boys.

★ Placer un cheval dans le troisième enclos vous permettra de doubler le revenu d'un de vos ranch. Chaque cheval placé ici permettra de doubler le revenu d'un seul ranch. Chaque ranch ne peut être doublé qu'une seule fois. Ce pouvoir ne peut pas être combiné avec le pouvoir de la commerçante (doubler les revenus d'un type de bâtiment).

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

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

Rodéos

A la fin de chaque tour de jeu a lieu un rodéo. Tous les joueurs participent à ce rendez-vous incontournable. Chaque joueur fait le total de points de rodéos pour ses 5 enclos et les additionne.
Points de rodéo d'un enclos = valeur du chapeau x le nombre de chevaux présents dans cet enclos x 2 si un cow-boy est également présent dans l'enclos.
Le joueur qui a le score de rodéo le plus élevé reçoit un jeton rodéo (coupe du vainqueur), qui vaut 1 PV par cheval en fin de partie. En cas d'égalité, le joueur le mieux placé dans l'ordre de fin du tour (parmi les ex-aequo) gagne le rodéo.

Fin du tour

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

Fin du jeu

A la fin du jeu, chaque cheval vous rapporte 1PV. De plus, pour chaque rodéo gagné pendant la partie, chaque cheval vous rapporte 1PV supplémentaire.
Exemple : *si vous terminez la partie avec 3 chevaux et 2 rodéos gagnés, vos chevaux vous rapportent 3x(1+2) = 9 points de victoire.*

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

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

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

REMERCIEMENTS

Remerciements: 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.

L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs qui ont consacré du temps à Carson City et toutes les personnes qui, à travers leurs questions sur les forums, leurs avis, leurs vidéos ... ont contribué à le faire connaître.

Puisse Carson City vous offrir de bons moments entre amis.

© Xavier Georges, Quined Games, 2018