

DE SOLOVARIANT

1858. De kavels van de nieuwe stad Carson City worden verkocht. Je tegenstander, Jeb Standish, is een voortreffelijk zakenman. Hij is veel rijker dan jij, en zal niet stoppen voor hij de stad domineert. Jij hebt echter de steun van invloedrijke personages. Je zult hun hulp hard nodig hebben, want Standish geeft niet snel op.

Net als in het normale spel is jouw doel om meer overwinningpunten te verzamelen dan je (virtuele) tegenstander: Jeb Standish.

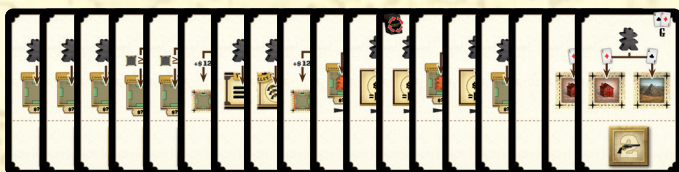
Spelmateriaal



4 strategiekaarten



4 solo-personagekaarten



18 cowboykaarten

Speelbaarheid met varianten

Het solospel kan alleen met bepaalde varianten gespeeld worden, namelijk:

Variant	Speelbaar?
Een Nieuw Begin	Ja. Je kunt niet bieden om startspeler te worden. Voor Standish verandert er niets.
Carson River	Ja. Standish kan maar 1 brug bouwen tijdens het spel; hij doet dit zodra dit nodig is.
Het Recht van de Sterkste	Ja. De spelopzet is als voor een 2-spelersspel. Voor Standish verandert er niets.
Kit Carson	Nee
Outlaws	Nee
Paarden	Nee

Moeilijkheidsgraad

Tijdens het spel zal je tegenstander een van vier strategieën toepassen, elk met een andere moeilijkheidsgraad:

- ★ Veeboer: Bijna makkelijk
- ★ Mijnwerker: Gemiddeld
- ★ Kracht: Moeilijk
- ★ Stad: Expert

De moeilijkheidsgraad in het spel wordt beïnvloed door de willekeurig getrokken kaarten, het spelbord, en de gebouwen en personages die beschikbaar zijn.

Spelopstelling

Kies een spelerskleur voor Standish, je virtuele tegenstander. Standish heeft al zijn cowboys, gebruikt geen revolverfiches, en beschikt altijd over voldoende geld en wegen om zijn actie uit te kunnen voeren.

De spelopzet is gelijk aan die voor een 2-spelersspel, met de volgende aanpassingen:

- 3 De volgende gebouwen worden niet gebruikt: Kerk, School, Stadhuis, Station. Verwijder ze uit de zak voor stap 3 van de opzet.



- 9 Plaats Standish' markeerschijf op het eerste veld op het pasvolgordespoor en plaats jouw markeerschijf op het tweede veld.

- 10 Standish krijgt geen kavels bij de opzet. Alleen jij voert stap 10 uit.

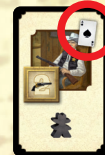
- 11 In plaats van stap 11 zoek je deze 11 personages op: 2. De Bankier, 3. De Winkeljuffrouw, 4. De Chinese Werker, 5. De Kolonist, 6. De Kapitein, 7. De Huurmoordenaar, 8. De Indiaan, 9. De Goudzoeker, 10. De Wapensmid, 11. De Zangeres, 16. De Helden.

Kies willekeurig 7 van deze personages, bepaal dan willekeurig voor elk van deze personages welke zijde zichtbaar zal zijn tijdens het spel. Leg de resterende personages terug in de doos.

- 12 Kies 1 van de 4 strategiekaarten afhankelijk van je gewenste moeilijkheidsgraad, en plaats deze open naast het spelbord. Dit is Standish' strategiekaart. Leg de resterende strategiekaarten terug in de doos.

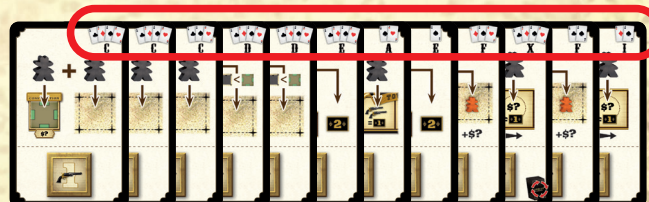


- 13 Neem de solo-personagekaart die hoort bij Standish' strategiekaart. Dit is Standish' personagekaart. Plaats deze naast Standish' strategiekaart:



- De Dokter, met een hartensymbool, werkt met de Veeboerstrategie,
- De Gouverneur, met een klaverensymbool, werkt met de Mijnwerkerstrategie,
- De Sheriff, met een schoppensymbool, werkt met de Krachtstrategie,
- De Advocaat, met een ruitensymbool, werkt met de Stadstrategie.

- 14 Zoek de 12 cowboykaarten die staan afgebeeld op Standish' strategiekaart (met het overeenkomende symbool harten, klaveren, schoppen of ruiten) en schud ze in een gedekte trekstapel.



HOE SPEELT STANDISH?

Standish heeft altijd het geld om te betalen voor zijn kavels en gebouwen, en voor wegen die nodig zijn om zijn acties uit te voeren.

Standish ontvangt geen revolverfiches van gebouwen of van de actie "Munitie", en alleen de sterkte afgebeeld op de kaarten die Standish speelt telt mee voor zijn sterkte.

Jij zult bepaalde keuzes moeten maken voor Standish. Je krijgt instructies over hoe je de beste keuzes maakt, maar in sommige situaties kunnen meerdere opties gelijkwaardig zijn. In die gevallen werp je de witte dobbelsteen om te bepalen wat Standish doet.

Als je in een situatie komt die niet beschreven wordt in de regels, of de regels zijn niet gedetailleerd genoeg omdat Standish meerdere opties heeft, vraag jezelf dan af: "Wat wil ik dat Standish zeker niet doet?" Het antwoord op die vraag is Standish' volgende zet.

De volgende instructies lijken misschien lastig, maar alles zou soepel moeten verlopen als je Standish' acties begrijpt. Het is normaal dat je moeite hebt om Standish te verslaan – hij is erg sterk! Om te winnen moet je creatief en geduldig zijn, en optimaal gebruik maken van de personages in de stad. Aan het einde van deze regels vind je ook nog wat tips.

Als je Standish weet te verslaan, ben je ongetwijfeld een serieuze opponent voor echte spelers!

VERLOOP VAN HET SPEL

De regels zijn gelijk aan die van het normale spel, met de volgende aanpassingen:

FASE 1: PERSONAGE KIEZEN

Standish, die algemeen bekend staat als een oneerlijke en gewetenloze zakenman, is niet erg populair. Hij ontvangt nauwelijks hulp van de stadsbewoners en politici.

Daarom mag jij in je eerste beurt 1 van de 7 personages kiezen. Je mag elk personage echter maar eenmaal kiezen tijdens het spel. Elk personage dat je kiest wordt aan het einde van de ronde afgelegd, en kan niet opnieuw gekozen worden in dit spel.

FASE 2: COWBOYS PLAATSEN

Standish is sneller dan jij – hij begint in de eerste ronde.

Standish speelt zoveel cowboykaarten als jij cowboys ontvangt: 3 kaarten in de eerste ronde, 4 kaarten in de tweede ronde, en 5 kaarten in de laatste 2 ronden.

Je moet afwisselen tussen:

- een cowboykaart voor Standish trekken, en**
- een eigen cowboy plaatsen, totdat je alle kaarten voor Standish hebt getrokken en hebt gepast.** Het kan zijn dat jij je beurt afsluit voor of na Standish (bijv. extra cowboys plaatsen nadat al Standish' kaarten zijn getrokken). Net als in het normale spel, mag je geen cowboys plaatsen nadat je hebt gepast.

In Standish' beurt trek je een kaart en plaats je deze open naast al eerder getrokken kaarten van Standish. Dan voer je het effect uit van de getrokken kaart, zoals hieronder wordt uitgelegd.

Meestal trekt Standish zich niets aan van de plaatsing van jouw cowboys, en zal hij zijn cowboys plaatsen zonder te proberen een duel te vermijden. De enige uitzondering hierop is bij de aankoop van een kavel: in dit geval zal Standish, als hij zwakker is dan jij (som van de sterkte op Standish kaarten < jouw vuurkracht), niet proberen een kavel aan te kopen waar jij al een cowboy hebt staan.

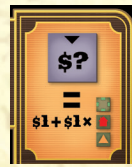
Als de stapel leeg is en je moet nog een kaart voor Standish trekken, dan schud je zijn aflegstapel en vormt een nieuwe trekstapel. Kaarten die in deze ronde zijn getrokken blijven liggen.

FASE 3: ACTIES UITVOEREN EN DUELS

Voer acties uit in dezelfde volgorde als in het normale spel. Zoals gebruikelijk verwijder je cowboys van het spelbord als hun acties zijn uitgevoerd.

Standish zal alleen acties uitvoeren om kavels en gebouwen te kopen. Als Standish een cowboy plaatst op een ander soort actie,

zal hij die actie niet uitvoeren – hij probeert alleen een duel met je uit te lokken.



Aankopen van kavels: Als Standish een kavel aankoopt, plaatst hij zijn eigendomstegel zonder hiervoor iets te betalen. Je mag een van Standish' cowboys die een kavel wil aankopen uitdagen in een poging hem te verslaan. Als in een ronde meerdere duels moeten worden uitgevochten, kies jij de volgorde waarin dat gebeurt.



Kopen van gebouwen: Als Standish een gebouw koopt, plaatst hij dat gebouw op een van zijn kavels zonder hiervoor iets te betalen. Je mag een cowboy van Standish aanvallen die een gebouw wil kopen.

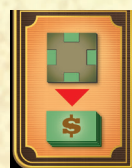
Als Standish geen kavel heeft om een gebouw op te plaatsen, bewaart hij dat gebouw om het later te plaatsen.



Uitgestelde plaatsing: Als Standish nog gebouwen heeft om te plaatsen, plaats je deze voor hem aan het einde van een actie "Kopen van gebouwen".

Indien nodig zal Standish ook een Huis plaatsen of een Huis in een Herenhuis veranderen. Hiervoor gelden de volgende criteria:

- Standish kiest eerst de oplossing die hem de meeste extra inkomsten oplevert (als hij op een eigen kavel een Huis kan veranderen in een Herenhuis, heeft dat zijn voorkeur);
- dan probeert hij te voorkomen dat jouw inkomsten stijgen;
- dan plaats hij het nieuwe Huis zo dicht mogelijk bij zijn andere lege kavels;
- en ten slotte plaatst hij zo min mogelijk wegen.



Inkomsten: Bereken Standish' inkomsten in de inkomstenfase. Houd rekening met inkomsten die hij van jou gestolen heeft als hij een van jouw gebouwen heeft aangevallen. Zet zijn volledige inkomsten onmiddellijk om in overwinningspunten volgens onderstaande verdeelsleutel:

- ⊛ Ronde 1: 1 punt per \$2
- ⊛ Ronde 2: 1 punt per \$3
- ⊛ Ronde 3: 1 punt per \$4
- ⊛ Laatste ronde: 1 punt per \$5

Standish zet al zijn geld (afgerond naar beneden) om in overwinningspunten, zelfs als hij geen cowboy heeft staan op het activelveld "Aankoop van overwinningspunten".

Duel Afhandelen

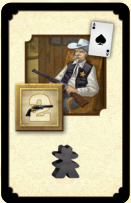
Standish' vuurkracht is gelijk aan de opgetelde waardes op de cowboykaarten die deze ronde getrokken zijn. Dit is gelijk zijn totale sterkte – je gooit voor Standish geen gevechtdobbelsteen. Om Standish te verslaan moet je hoger scoren dan zijn sterkte (Standish wint elke gelijkstand). Als jij een duel wint, plaats je de verslagen cowboy op Standish' personagekaart.



De Dokter: Elke cowboy van Standish op de Dokterskaart verhoogt zijn sterkte met 1. Dat betekent dat elk duel dat jij wint van Standish hem sterker maakt.



De Gouverneur: De Gouverneur ontmoedigt geweld, dus elk cowboy van Standish op de Gouverneurskaart verhoogt zijn sterkte niet. Echter, aan het einde van de ronde levert elke cowboy van Standish op de Gouverneurskaart hem 1 overwinningpunt op.



De Sheriff: De Sheriff en Standish zijn jeugd-vrienden, maar het is onduidelijk of corruptie onderdeel uitmaakt van die vriendschap. Elke cowboy van Standish op de Sheriffkaart verhoogt zijn sterkte met 2. Je denkt maar beter goed na als je ze vaker dan eenmaal in een ronde wilt proberen te verslaan!

Voorbeeld: Het totaal van Standish' cowboykaarten is 9. In een eerder duel heb je Standish verslagen. Deze verslagen cowboy voegt 2 toe aan zijn sterkte omdat hij hulp krijgt van de Sheriff ($9 + 2 = 11$). Je hebt nu 12 nodig om hem te verslaan; tel hiervoor een dobbelworp + je vuurkracht op.



De Advocaat: De Advocaat zal Standish verdedigen op basis van de opgelopen schade. Elke cowboy van Standish op de Advocaatkaart verhoogt zijn sterkte met 1. Cowboys van Standish op de Advocaatkaart leveren punten op aan het einde van elke ronde:

- ★ 1 cowboy is 1 OP waard,
- ★ 2 cowboys zijn 2 OP waard,
- ★ 3 cowboys zijn 4 OP waard,
- ★ 4 cowboys zijn 6 OP waard, en
- ★ 5 of meer cowboys zijn 10 OP waard.

FASE 4: EINDE VAN DE RONDE

Verricht de handelingen aan het einde van de ronde zoals in een normaal spel, met de volgende aanpassingen:

- ★ **Leg de personagetegel af** die je aan het begin van de ronde had gekozen. Deze kan je niet meer kiezen in dit spel.
- ★ **Leg alle cowboys van Standish die op zijn personagekaart waren geplaatst terug in de algemene voorraad.** Indien van toepassing ontvang Standish overwinningpunten van de Gouverneur of de Advocaat.
- ★ **Als kaart X deze ronde was getrokken, schud je alle cowboykaarten opnieuw en vormt een nieuwe trekstapel.**



Einde van het Spel

Bereken de overwinningpunten zoals in een normaal spel.

Standish ontvangt 2 overwinningpunten voor elk gebouw, Huis (of Herenhuis) en berg die hij bezit, plus de overwinningpunten die staan aangegeven op zijn strategiekaart.

Voorbeeld: Standish eindigt het spel met 33 overwinningpunten en 6 kavels waarop gebouwen en Huizen staan. De Stadstrategiekaart geeft hem nog 5 overwinningpunten omdat hij een Saloon, een General Store en een Bank heeft. Hierdoor is zijn eindscore $33 + 12 + 5 = 50$ punten.

Tips van de Sheriff: De beste manier om Standish te verslaan is om zijn inkomsten laag te houden, zijn cowboys te bevechten, en te voorkomen dat hij gebouwen of kavels aankoopt. Hiervoor moet je je eigen vuurkracht maximaliseren. Je zult zeker je cowboys in je persoonlijke voorraad moeten houden en Mijnen, Ranches of een Gevangenis moeten kopen.

Er is ook een meer vredelievende (en waarschijnlijk moeilijkere) strategie mogelijk: de race om overwinningpunten. Probeer je eigen inkomsten en overwinningpunten te maximaliseren, terwijl je duels met Standish ontloopt.

Bestudeer aan het begin van het spel, voor je een strategie kiest, de personages goed – sommige kunnen nuttiger zijn dan anderen.

Auteur:
Xavier Georges

Projectleider:
Rafaël Theunis

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

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

~ BEDANKT ~

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 Georges - Nicole Georges - Elliot Jenner
James Hébert - John Connors - Erwin Broens - Amandine Faurillou - Tom Bidon - Benjamin Sauter - Olav Fakkeldij

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.

OVERZICHT SOLOKAARTEN

Kaart	Uitleg
A	Plaats 2 cowboys van Standish: 1 op de actie "Munitie" en 1 op de actie "Overwinningspunten voor vuurkracht".
B	Plaats 2 cowboys van Standish: 1 op de eerste actie "Wegen" en 1 op de actie "Overwinningspunten voor gebouwen".
C	<p>Plaats 2 cowboys van Standish:</p> <p>1) De 1e cowboy wordt geplaatst op de best mogelijke actie "Kopen van gebouwen":</p> <ul style="list-style-type: none"> Als Standish een vrije kavel bezit en geen gebouw heeft om daarop te plaatsen (of een gebouw waarvan de koop gepland is door een cowboy te plaatsen), dan kiest hij het beste beschikbare gebouw om op die vrije kavel te plaatsen; In andere situaties wordt het gebouw gekozen op basis van Standish' strategiekaart. Standish probeert eerst gebouw #1 te kopen. Als deze gebouwsoort niet beschikbaar is, probeert hij gebouw #2 te kopen, enz. Als van de gewenste soort meerdere gebouwen beschikbaar zijn om te kopen, kiest Standish voor het goedkoopste. <p>2) De 2e cowboy wordt geplaatst op de best mogelijke actie "Aankopen van kavels":</p> <ul style="list-style-type: none"> Als deze aankoop gekoppeld is aan de koop van een gebouw (gekozen tijdens stap 1 hierboven), of je bent van plan een gebouw te plaatsen dat Standish in een eerdere ronde heeft gekocht, dan moet je de kavel kiezen aan de hand van deze prioriteitenvolgorde: <ul style="list-style-type: none"> a. de kavel die Standish het meeste geld oplevert voor deze gebouwsoort; b. zo dicht mogelijk bij andere kavels van Standish; c. met vrije velden rondom (en daarmee de best mogelijke progressie als andere Huizen worden toegevoegd); d. Uitzondering: Als Standish een kavel koopt voor het plaatsen van een Gevangenis of een Smidse, dan kiest hij een kavel dicht bij een kavel die jij bezit, waarbij hij zo min mogelijk wegen plaatst. <p>Toelichting: Als Standish meerdere gebouwen heeft om te plaatsen, volgt hij de prioriteitenvolgorde op zijn strategiekaart en kiest hij dienovereenkomstig een kavel.</p> <ul style="list-style-type: none"> In andere situaties kiest Standish een kavel waarop hij het beste beschikbare gebouw van de actievelden "Kopen van een gebouw" kan plaatsen. Hier betekent "beste" de prioriteitenvolgorde op zijn strategiekaart.
	D

Kaart	Uitleg
E	<p>Aanval op gebouw: Als jij een gebouw hebt met een inkomen van \$12 of hoger, plaats dan 1 cowboy van Standish op het gebouw dat jou het hoogste inkomsten geeft. In de inkomstenfase neemt Standish de helft van de inkomsten van dit gebouw (afgerond naar beneden), tenzij je die cowboy verslaat in een duel. Als Standish uit verschillende gebouwen kan kiezen, kiest hij het gebouw waarvan de inkomsten het meest kunnen groeien (bijv. meeste vrije velden om Huizen te plaatsen).</p> <p>Aanval op cowboy: Als jij geen gebouw hebt met een inkomen van \$12 of hoger, of al deze gebouwen worden al aangevallen, plaats dan 1 cowboy van Standish op een actieveld waar jij al een cowboy hebt staan. Als er meerdere mogelijkheden zijn, plaats Standish' cowboy dan op het actieveld het dichtst bij de rondeteller (het laatste veld in de volgorde op het speelbord).</p> <p>Als beide opties niet mogelijk zijn, ontvangt Standish 2 overwinningspunten.</p>
	<p>Duel: Standish probeert te voorkomen dat jij investeert in de stad.</p> <p>1) Plaats 1 cowboy van Standish op een actieveld "Kopen van een gebouw" waar jij al een cowboy hebt staan. Als er meerdere mogelijkheden zijn, plaats Standish' cowboy dan op het goedkoopste gebouw.</p> <p>2) Als 1) niet mogelijk is, plaats je 1 cowboy van Standish op de duurste kavel dat jij wilt aankopen waarop je al een cowboy hebt staan. Bepaal willekeurig bij een gelijke stand.</p> <p>3) Als 2) niet mogelijk is, plaats dan 1 cowboy van Standish op het actieveld "Aankopen van een kavel" (zie kaart C, stap 2).</p>
F	
G	<p>Als Standish de Stadstrategie volgt (ruiten), plaats dan 1 cowboy van Standish op een (Heren)Huis zonder eigenaar. Standish zal proberen de kavel met het (Heren)Huis te kopen die het nadeligst is voor de inkomsten voor jouw gebouwen, of - bij een gelijkstand - het (Heren)Huis dat het best zijn inkomsten beschermt. Als er geen (Heren)Huizen zonder eigenaar zijn om te kopen, plaats je de cowboy op de personagekaart.</p> <p>Als Standish de Mijnwerkerstrategie volgt (klaveren) plaats je 1 cowboy van Standish op een berg zonder eigenaar. Standish zal proberen de berg te kopen die het nadeligst is voor de inkomsten voor jouw Mijnen, of - bij een gelijkstand - de berg die het best zijn inkomsten beschermt. Als er geen bergen zonder eigenaar zijn om te kopen, plaats je de cowboy op de personagekaart.</p>
H	Plaats 1 cowboy van Standish op de actie "Aankopen van kavels" (zie kaart C, stap 2).
I	Plaats 2 cowboys van Standish op de twee meest rechtse acties bij de "Town Council of Carson City". Als een actie al bezet wordt door een cowboy van Standish, kies dan de meest rechtse actie waarop nog geen cowboy van Standish staat.
X	Als kaart "I". In aanvulling daarop moet je aan het einde van de ronde de 12 cowboykaarten schudden en een nieuwe trekstapel vormen.