

## THE SOLO VARIANT

An de grâce 1858. Les terres qui entourent la nouvelle ville de Carson City ont été découpées en parcelles et mises en vente. Votre opposant, Jeb Standish, est un redoutable homme d'affaires. Il est bien plus riche que vous et il ne reculera devant rien pour mettre la main sur la ville. Toutefois, vous avez le soutien des personnalités les plus en vue de la ville. Et vous aurez bien besoin de leur aide car Standish ne va pas lâcher l'affaire si facilement.

Comme lors d'une partie multijoueur, votre but est de marquer plus de points de victoire que votre adversaire (virtuel) : Jeb Standish.

### Matériel



4 cartes stratégie



4 tuiles personnalités solo



18 cartes cow-boys

### Jouer avec les Variantes

Le jeu en solo ne peut être joué qu'avec certaines variantes, comme indiqué ci-dessous :

Variante	Compatible ?
<b>Un Nouveau Départ</b>	Oui. Vous ne pouvez pas miser pour être premier joueur. Pas d'ajustement pour Standish.
<b>Carson River</b>	Oui. Standish ne peut construire qu'un seul pont de toute la partie. Il le fait dès que nécessaire.
<b>La Loi du Plus Fort</b>	Oui. Mettez le jeu en place comme pour une partie à 2 joueurs. Pas d'ajustement pour Standish.
<b>Kit Carson</b>	Non.
<b>Hors-la-Loi</b>	Non.
<b>Chevaux</b>	Non.

### Niveaux de Difficulté

Lors de votre partie, votre adversaire va adopter l'une des quatre stratégies suivantes, selon le niveau de difficulté voulu :

- ★ Rancher : Plutôt Facile
- ★ Mineur : Intermédiaire
- ★ Force : Difficile
- ★ Urbaine : Expert

Gardez à l'esprit que la difficulté de votre partie peut être abaissée ou relevée par l'aléatoire des tirages de cartes, de la disposition de la ville, des bâtiments et des personnalités disponibles.

## Mise en Place

Choisissez une couleur de joueur pour Standish, votre adversaire virtuel. Standish commence avec tous ses cow-boys, n'utilise jamais de jeton revolver, et possède toujours suffisamment d'argent et de routes pour effectuer ses actions.

Mettez le jeu en place comme pour une partie à 2 joueurs, avec les ajustements suivants :

- 3** Les bâtiments suivants ne sont pas utilisés : Église, École, Hôtel de Ville, Gare. Retirez-les du sac avant l'étape 3.



- 9** Placez le pion de Standish sur la première case de la piste d'ordre du tour, et votre pion sur la deuxième.

- 10** Standish ne reçoit aucun terrain lors de la mise en place. Vous seul effectuez l'étape 10.

- 11** L'étape 11 est remplacée par l'étape suivante : prenez les 11 tuiles personnalité : 2. Banquier, 3. Commerçante, 4. Ouvrier Chinois, 5. Colon, 6. Capitaine, 7. Tueur à Gages, 8. Indien, 9. Prospecteur, 10. Armurier, 11. Chanteuse, 16. Héros.

Prenez-en 7 au hasard, puis déterminez aléatoirement la face visible de chaque personnalité pour cette partie. Remettez les autres personnalités dans la boîte.

- 12** Selon le niveau de difficulté voulu, choisissez 1 des 4 cartes stratégie pour Standish et placez-la face visible près du plateau. Remettez les autres cartes stratégie dans la boîte.

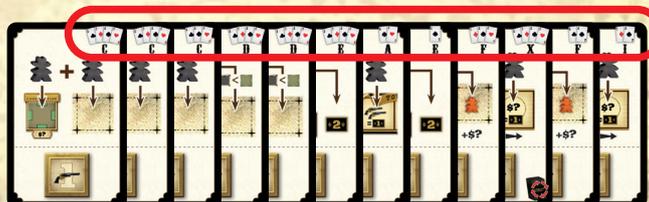


- 13** Prenez la tuile personnalité solo correspondant à la carte stratégie de Standish. Il s'agit de la tuile personnalité de Standish. Placez-la à côté de sa carte stratégie :



- Le Docteur, avec un symbole cœur, est lié à la stratégie Rancher (Rancher).
- Le Gouverneur, avec un symbole trèfle, est lié à la stratégie Mineur (Miner).
- Le Shérif, avec un symbole pique, est lié à la stratégie Force (Strength).
- L'Avocat, avec un symbole carreau, est lié à la stratégie Urbaine (Urban).

- 14** Prenez les 12 cartes cow-boys indiquées par la carte stratégie de Standish (présentant le même symbole : cœur, trèfle, pique ou carreau) et mélangez-les pour former une pioche face cachée.



## COMMENT JOUE STANDISH ?

Standish a toujours l'argent pour payer ses terrains et ses bâtiments, et toute route nécessaire à la réalisation de ses actions.

Standish ne reçoit jamais de jeton revolver des bâtiments ou de l'action « Munitions ». Seuls les symboles force présents sur ses cartes comptent dans sa force.

### Vous devez faire quelques choix pour Standish.

Nous vous donnerons les instructions à suivre pour faire les meilleurs choix, mais vous serez parfois face à plusieurs alternatives équivalentes. Vous devrez alors lancer le dé blanc pour les départager.

Si les présentes règles ne vous permettent pas de déterminer le choix de Standish dans une situation donnée, demandez-vous : « Qu'est-ce que je ne voudrais surtout pas que Standish fasse ? » Sa prochaine action est la réponse à cette question.

Les instructions suivantes peuvent sembler contre-intuitives, mais tout deviendra clair lorsque vous aurez compris le fonctionnement des actions de Standish. Vous aurez du mal à battre Standish, il est très fort ! Vous devrez vous montrer créatif et patient, et profiter au mieux des personnalités de la ville. Vous trouverez quelques conseils à la fin de ce livret.

Si vous parvenez à battre Standish, vous serez sûrement un adversaire redoutable lors d'une partie multijoueur.

## DÉROULEMENT DU JEU

Les règles sont les mêmes que pour une partie multijoueur, avec les ajustements suivants :

### PHASE 1 : CHOIX DES PERSONNALITÉS

Standish est un homme d'affaires malhonnête et sans scrupules. Il n'est pas très populaire, il est donc très peu soutenu par les personnalités de la ville.

Vous pouvez choisir l'une des 7 personnalités de la ville au début de chaque manche. Toutefois, vous ne pouvez choisir chaque personnalité qu'une seule fois par partie. À la fin de chaque manche, la personnalité que vous avez choisie est défaussée.

### PHASE 2 : PLACEMENT DES COW-BOYS

Standish est plus rapide que vous et joue en premier à chaque manche.

Standish joue autant de cartes cow-boys que vous recevez de pions cow-boys : 3 cartes à la première manche, 4 à la deuxième, et 5 pour les deux dernières manches.

Vous devez alterner entre :

a) piochez une carte cow-boy pour Standish, et

b) placez l'un de vos cow-boys, jusqu'à ce que vous ayez pioché toutes les cartes cow-boys de Standish et que vous ayez passé. Vous pouvez finir votre placement avant ou après Standish (ex : continuez à placer des cow-boys après avoir joué toutes les cartes de Standish). Comme lors d'une partie multijoueur, vous ne pouvez plus placer de cow-boy après avoir passé.

Lors du tour de Standish, piochez une carte cow-boy et placez-la face visible à côté des cartes précédentes, puis appliquez les effets de la carte piochée.

Le plus souvent, Standish ne tient pas compte du placement de vos cow-boys, et il place les siens sans chercher à éviter les duels. L'achat de terrains est la seule exception : si Standish est plus faible que vous (la force sur les cartes de Standish est inférieure à celle de votre puissance de feu), il n'essaiera pas d'acheter un terrain sur lequel vous avez déjà placé un cow-boy.

Si vous devez piocher une carte pour Standish et que sa pioche est vide, rebattez ses cartes cow-boys défaussées, sans toucher à celles jouées cette manche, pour créer une nouvelle pioche.

### PHASE 3 : RÉSOLUTION DES ACTIONS

Les actions sont résolues dans le même ordre que lors d'une partie multijoueur. Après avoir effectué une action, remettez le cow-boy correspondant dans la réserve générale. Standish n'effectue que les actions d'achat de terrains et de bâtiments. Si Standish place un cow-boy sur une autre case action, il n'effectue pas cette action, il cherche juste à vous provoquer en duel.



**Achat de Terrains :** Lorsque Standish achète un terrain, il place son titre de propriété sans rien payer. Vous pouvez provoquer en duel un cow-boy de Standish qui cherche à acheter un terrain pour l'en empêcher. S'il y a plusieurs duels pour des achats de terrains, choisissez l'ordre de résolution.



**Achat de Bâtiments :** Lorsque Standish achète un bâtiment, il place ce bâtiment sur l'un de ses terrains sans rien payer. Vous pouvez provoquer en duel un cow-boy de Standish qui cherche à acheter un bâtiment pour l'en empêcher.

Si Standish n'a pas de terrain pour placer son bâtiment, il le garde devant lui pour le placer plus tard.



**Placement Différé :** Si Standish a un ou plusieurs bâtiments en réserve devant lui, placez-les pour Standish à la fin de n'importe quelle action « Achat de Bâtiments ».

En cas de besoin, Standish place également une nouvelle Maison, ou transforme une Maison en Maison de ville, selon les règles suivantes :

- 1) Standish choisit d'abord l'option qui lui rapporte le plus de revenus (s'il peut transformer une Maison en Maison de ville sur l'un de ses terrains, il privilégie cette option).
- 2) Il évite ensuite d'augmenter vos revenus.
- 3) Il place ensuite la nouvelle Maison au plus proche de ses autres terrains libres.
- 4) Pour finir, il place le moins de routes possible.



**Revenus :** calculez les revenus de Standish lors de la phase de revenus des bâtiments. N'oubliez pas les revenus qu'il vous vole en attaquant vos bâtiments. Convertissez immédiatement la totalité de ses revenus en points de victoire aux prix suivants :

- ⊛ Manche 1 : 1 point pour 2\$
- ⊛ Manche 2 : 1 point pour 3\$
- ⊛ Manche 3 : 1 point pour 4\$
- ⊛ Manche 4 : 1 point pour 5\$

Standish n'a pas besoin de placer un cow-boy sur l'action « Achat de Points de Victoire » pour convertir tout son argent en points de victoire (arrondi à l'inférieur).

## Résolution des Duels

**La force totale de Standish est égale à la somme des valeurs de ses cartes cow-boys révélées cette manche.** Ne lancez pas de dé de combat pour Standish. Pour le battre en duel, vous devez avoir plus de force que lui (Standish gagne les égalités). Si vous remportez un duel, placez le cow-boy vaincu sur la tuile personnalité de Standish.



**Le Docteur :** Chaque cow-boy sur la carte Docteur augmente de 1 la force de Standish. Ainsi, chaque duel que vous remportez face à lui le rend plus fort pour la suite.



**Le Gouverneur :** Le Gouverneur est contre la violence. Ainsi, les cow-boys sur la carte Gouverneur n'augmentent pas la force de Standish. Par contre, ils lui rapportent chacun 1 point de victoire en fin de manche.



**Le Shérif :** Standish et le Shérif sont de vieux amis, mais difficile de dire si cette amitié n'est pas teintée de corruption. Chaque cow-boy sur la carte Shérif augmente de 2 la force de Standish. Réfléchissez donc à deux fois avant de chercher à l'affronter plus d'une fois par manche !

**Exemple :** La valeur totale des cartes cow-boys de Standish est de 9. Lors d'un précédent duel cette manche, vous avez battu Standish. Le cow-boy vaincu augmente de 2 la force de Standish car il reçoit le soutien du Shérif. La force de Standish est de  $9+2=11$ , vous devez donc atteindre une force de 12 pour le battre.



**L'Avocat :** L'avocat défend Standish en fonction des dommages subis. Chaque cow-boy sur la carte Avocat augmente de 1 la force de Standish. Ces cow-boys lui rapportent également des points de victoire en fin de manche :

- ⊛ 1 cow-boy lui rapporte 1 PV.
- ⊛ 2 cow-boys lui rapportent 2 PV.
- ⊛ 3 cow-boys lui rapportent 4 PV.
- ⊛ 4 cow-boys lui rapportent 6 PV.
- ⊛ 5 cow-boys ou plus lui rapportent 10 PV.

## PHASE 4 : FIN DE MANCHE

Effectuez cette phase comme pour une partie multijoueur avec les ajustements suivants :

- ⊛ **Défaussez** la tuile personnalité de vous avez choisie au début de la manche. Elle ne servira plus pour cette partie.
- ⊛ **Remettez dans la réserve générale tout cow-boy présent sur la tuile personnalité de Standish.** S'il a le Gouverneur ou l'Avocat, Standish marque les points de victoire correspondants.
- ⊛ **Si la carte X a été révélée cette manche, rebattez toutes les cartes cow-boys pour former une nouvelle pioche.**



## FIN DU JEU

Calculez les scores comme pour une partie multijoueur.

Standish gagne 2 points de victoire pour chaque bâtiment, Maison (ou Maison de ville) et Montagne qu'il possède, ainsi que les points de victoire supplémentaires rapportés par sa carte stratégie.

**Exemple :** Standish termine la partie avec 33 points de victoire et 6 terrains occupés par des bâtiments et des Maisons. La carte stratégie Urbaine lui rapporte 5 points supplémentaires car il possède un Saloon, un General Store et une Banque. Son score total est donc de  $33+12+5=50$  points.

**Conseils du shérif :** La meilleure manière de battre Standish est de limiter ses revenus, de combattre ses cow-boys et de l'empêcher d'acheter des terrains et des bâtiments. Pour y parvenir, vous devez augmenter votre force. Vous devez donc sans doute garder des cow-boys dans votre réserve et acheter des Mines, des Ranchs ou une Prison.

Il y a toutefois une autre stratégie plus pacifique (mais aussi plus compliquée) : la course aux points de victoire. Essayez d'augmenter vos revenus et vos points de victoire au maximum, tout en évitant d'affronter les cow-boys de Standish.

Avant de choisir une stratégie, regardez les personnalités disponibles pour cette partie. Certaines seront plus ou moins utiles selon la voie choisie.

Auteur:  
**Xavier Georges**

Chef de Projet:  
**Rafaël Theunis**

Illustrations & graphisme: **Alexandre Roche**  
[www.alexandre-roche.com](http://www.alexandre-roche.com)

Editeur: **Arno Quispel**  
[www.quined.nl](http://www.quined.nl)

## 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 and Nicole Georges - Elliot Jenner - James Hébert - John Connors - Erwin Broens - Amandine Faurillou  
Tom Bidon - Benjamin Sauter - Larry Schneider - Joshua Wood - Andy Gorham - Martijn van der Vlag - Luis Hernandez

**L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs qui ont consacré du temps à Carson City et ses extensions, ainsi que toutes les personnes qui, à travers le monde, partagent leur enthousiasme pour Carson City.**

## ANNEXE : CARTES SOLO

Carte	Effets
<b>A</b>	<b>Standish place 2 cow-boys</b> : 1 sur l'action « Munitions » et 1 sur l'action « Points de Victoire des Cow-boys ».
<b>B</b>	<b>Standish place 2 cow-boys</b> : 1 sur l'action « Routes » et 1 sur l'action « Points de Victoire des Bâtiments ».
<b>C</b>	<p><b>Standish place 2 cow-boys</b> :</p> <p>1) Le premier cow-boy est placé sur la meilleure action « Achat de Bâtiments » possible :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si Standish possède un terrain libre et qu'il n'a pas de bâtiment à placer (ou de bâtiment dont l'achat a été planifié en plaçant un cow-boy), il choisit le meilleur bâtiment disponible pour le placer sur son terrain.</li> <li>• Sinon, il choisit son bâtiment en fonction de sa carte stratégie. Il commence par essayer d'acheter le bâtiment 1. Si ce type de bâtiment n'est pas disponible, il essaie d'acheter le 2, et ainsi de suite.</li> <li>• Si plusieurs bâtiments du type correspondant sont disponibles, Standish choisit le moins cher.</li> </ul> <p>2) Le second cow-boy est placé sur la meilleure action « Achat de Terrains » possible :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si cet achat est lié à un achat de bâtiment (choisi lors de l'étape 1 ci-dessus) ou si Standish peut placer un bâtiment acheté lors d'une manche précédente, il choisit son terrain selon l'ordre de priorité suivant : <ol style="list-style-type: none"> <li>a. le terrain qui rapporte le plus de revenus à Standish pour ce type de bâtiment.</li> <li>b. le plus proche des autres terrains de Standish.</li> <li>c. avec le plus de terrains libres autour de lui (offrant les meilleures possibilités d'amélioration).</li> <li>d. Exception : lorsque Standish achète un terrain pour placer une Prison ou un Maréchal-Ferrant, il choisit un terrain proche de l'un des vôtres, en ajoutant le moins de routes possible.</li> </ol> </li> </ul> <p><b>Précision:</b> Si Standish a plusieurs bâtiments à placer, il suit l'ordre de priorité indiqué sur sa carte stratégie et choisit une parcelle en conséquence.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sinon, Standish choisit un terrain qui lui permettra de placer le meilleur bâtiment disponible sur les actions « Achat de Bâtiments ». Dans ce cas, le « meilleur » bâtiment est le premier dans l'ordre de priorité de sa carte stratégie.</li> </ul>
<b>D</b>	<p>Si Standish possède autant ou plus de terrains libres que de bâtiments à placer (en comptant tout terrain ou bâtiment qu'il compte acheter cette manche), il place 1 cow-boy sur l'action « Achat de Bâtiments » (voir carte C, étape 1).</p> <p>Si Standish possède plus de bâtiments à placer que de terrains libres (en comptant tout terrain ou bâtiment qu'il compte acheter cette manche), il place 1 cow-boy sur l'action « Achat de Terrains » (voir carte C, étape 2).</p>

Carte	Effets
<b>E</b>	<p><b>Attaque de Bâtiment</b> : Si vous possédez un bâtiment générant au moins 12\$ de revenus, Standish place 1 cow-boy sur le bâtiment qui vous rapporte le plus de revenus. Lors de la phase de revenus des bâtiments, Standish prend la moitié des revenus de ce bâtiment (arrondis à l'inférieur), sauf si vous battez son cow-boy en duel. Si plusieurs bâtiments vous rapportent autant de revenus, Standish choisit celui dont les revenus ont le plus de chances d'augmenter (exemple : entouré du plus de terrains libres pour placer des Maisons).</p> <p><b>Attaque de Cow-boy</b> : Si vous n'avez aucun bâtiment générant 12\$ de revenus, ou si tous les bâtiments concernés sont déjà attaqués, Standish place 1 cow-boy sur une action où vous avez déjà placé un cow-boy. S'il a plusieurs choix, il place son cow-boy sur l'action la plus proche du compteur de manches (à la fin du chemin d'actions sur le plateau).</p> <p>Si Standish ne peut effectuer aucune de ces deux actions, il gagne 2 points de victoire.</p>
<b>F</b>	<p><b>Duel</b> : Standish cherche à vous empêcher d'investir en ville.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Standish place 1 cow-boy sur une action « Achat de Bâtiments » où vous avez déjà placé un cow-boy. S'il a plusieurs choix, Standish place son cow-boy sur le bâtiment le moins cher.</li> <li>2) Si 1 n'est pas possible, Standish place 1 cow-boy sur le terrain le plus cher sur lequel vous avez placé un cow-boy pour l'acheter. S'il a plusieurs choix, il choisit au hasard.</li> <li>3) Si 2 n'est pas possible, Standish place 1 cow-boy sur une action « Achat de Terrains » (voir carte C, étape 2).</li> </ol>
<b>G</b>	<p><b>Si Standish applique la stratégie Urbaine</b> (carreau), il place un cow-boy sur une Maison (ou Maison de ville) pour l'acheter. Il essaie d'acheter la Maison (ou Maison de ville) qui pénalise le plus les revenus de vos bâtiments ou, en cas d'égalité, celle qui protège le mieux ses propres revenus. S'il n'y a plus aucune Maison à acheter, il place son cow-boy sur sa tuile personnalité.</p> <p><b>Si Standish applique la stratégie Mineur</b> (trèfle), il place un cow-boy sur une Montagne pour l'acheter. Il essaie d'acheter la Montagne qui pénalise le plus les revenus de vos Mines ou, en cas d'égalité, celle qui protège le mieux les revenus de ses Mines. S'il n'y a plus aucune Montagne à acheter, il place son cow-boy sur sa tuile personnalité.</p>
<b>H</b>	Standish place 1 cow-boy sur une action « Achat de Terrains » (voir carte C, étape 2).
<b>I</b>	Standish place 2 cow-boys sur les 2 actions les plus à droite du « Town Council of Carson City » (rangée d'actions du bas) ne contenant pas déjà l'un de ses cow-boys.
<b>X</b>	Les effets sont les mêmes que ceux de la carte I mais, en plus, vous devez rebattre l'ensemble des 12 cartes cow-boys de Standish pour créer une nouvelle pioche en fin de manche.