



XAVIER GEORGES

CARSON CITY

Artwork: Alexandre Roche

1858. Eine neue Stadt entsteht - Carson City. Mit einer Handvoll Geld und einer kleinen Gruppe treuer und hilfsbereiter Cowboys beteiligen Sie sich am Aufbau von Carson City. Sichern Sie sich die besten Parzellen für die ruhmvollsten und ertragreichsten Gebäude. Stellen Sie sich der Konfrontation mit Ihren Mitstreitern und seien Sie sich für kein Duell zu schade. Nutzen Sie die Hilfe der einflussreichen Bürger von Carson City, denn nur so werden Sie am Ende der erfolgreichste Bauherr der Stadt sein.

SPIELMATERIAL



1 Spielbrett

Auf diesem Gebiet wird das zukünftige Carson City gebaut. Die neue Stadt ist in 64 Parzellen unterteilt.



Im oberen Bereich des Spielbretts sind die möglichen Aktionen in der Reihenfolge, in der sie während des Spiels ausgeführt werden, abgebildet. Im Standardspiel wird die Seite ohne Fluss verwendet.



7 Personenkarten



51 Cowboys (10 je Spielerfarbe + 1 weißer)



10 Spielsteine (2 je Spielerfarbe)

Mit diesen Scheiben wird die Anzahl der Siegpunkte und die Spielerreihenfolge angezeigt.



20 Wohnhäuser



30 Gebäude

6 Ranches, 6 Silberminen, 4 Drugstores, 4 Banken, 3 Saloons, 3 Hotels, 2 Kirchen, 2 Gefängnisse.



9 Berge



25 Wege



1 Beutel



60 Besitzmarker

(12 je Spielerfarbe)
Mit diesen Plättchen markieren die Spieler die von ihnen gekauften Parzellen.



27 Revolver



1 Sonderplättchen „3 Revolver“



30 Duellplättchen

Diese werden nur für die Variante „Das Recht des Stärkeren“ benötigt.



30 Münzen im Wert von \$1,
20 Münzen im Wert von \$5,
22 Münzen im Wert von \$10,
6 Banknoten im Wert von \$20



1 Rundenmarker



2 Würfel

SPIELAUFBAU

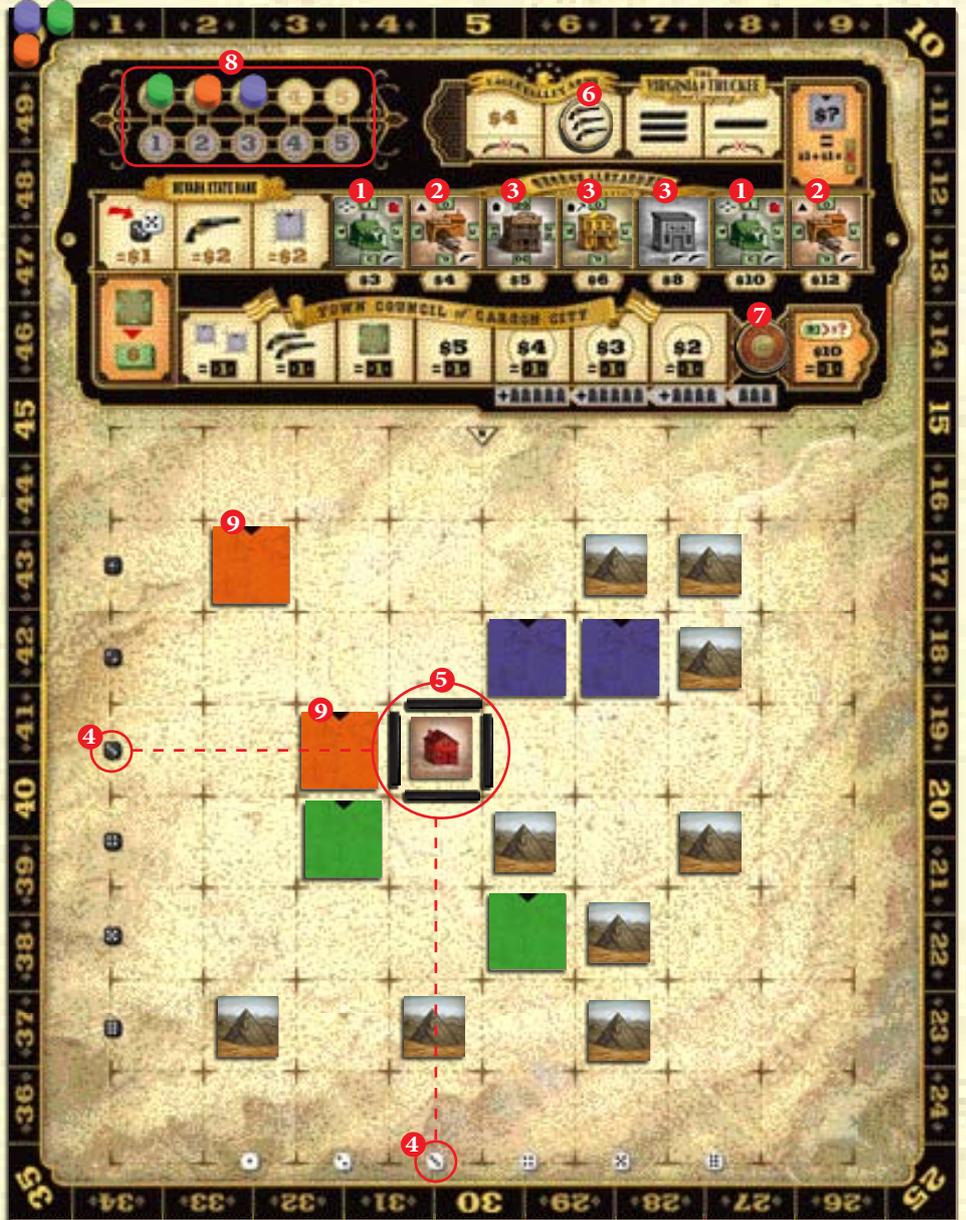
Die Abbildung zeigt eine mögliche Startaufstellung bei 3 Spielern.



Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels \$15, 1 Revolver, 1 Weg sowie 3 Cowboys und die 12 Besitzmarker in seiner Farbe. Dies ist der persönliche Vorrat des Spielers.



Das übrige Geld wird neben das Spielbrett gelegt und bildet die Bank. Die restlichen Wege und Cowboys sowie die Wohnhäuser werden ebenso bereitgelegt und bilden den allgemeinen Vorrat.



1 Je eine Ranch wird auf die Aktionsfelder Gebäudebau mit den Werten \$3 und \$10 gelegt.

2 Je eine Silbermine wird auf die Felder mit den Werten \$4 und \$12 gelegt.

3 Die übrigen Gebäude kommen in den Beutel. Dann werden 3 Gebäude zufällig aus dem Beutel gezogen und auf die freien Felder mit den Werten \$5, \$6 und \$8 gelegt.

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

5 Auf diese Parzelle wird ein Wohnhaus und um dieses Wohnhaus herum 4 Wege gelegt. Im weiteren Verlauf des Spiels müssen alle neuen Wege an bereits bestehende Wege angelegt werden.

Die 9 Berge werden zufällig auf dem Spielbrett verteilt. Die Positionen werden wie zuvor mit den beiden Würfeln bestimmt. Sollte die ausgewürfelte Parzelle bereits durch das Wohnhaus oder einen zuvor gelegten Berg besetzt sein, wird erneut gewürfelt.

6 Das Sonderplättchen „3 Revolver“ wird auf dem entsprechenden Aktionsfeld bereitgelegt.

7 Der Rundenmarker wird auf das Startfeld gesetzt.

8 Die Spielerreihenfolge für die erste Runde wird ausgelost und je ein Spielstein in den Spielerfarben entsprechend auf die obere Reihe der Anzeige für die Reihenfolge gelegt. Der andere Spielstein kommt auf das Feld „0“ der Siegpunkteleiste.

9 Jeder Spieler nimmt zwei seiner Besitzmarker. In Spielerreihenfolge setzen die Spieler je 1 Besitzmarker auf eine beliebige Parzelle, die noch von niemandem gewählt wurde. Anschließend legen alle Spieler - in umgekehrter Reihenfolge - ihren zweiten Besitzmarker auf eine Parzelle ihrer Wahl. Hierbei können auch die Parzellen mit den darauf liegenden Bergen oder das Stadtzentrum mit dem Wohnhaus gewählt werden. Der Besitzmarker wird dann unter das Berg- bzw. Wohnhausplättchen gelegt.



SPIELVERLAUF

Das gesamte Spiel dauert 4 Runden. Jede Runde besteht aus 4 Phasen:

1 CHARAKTER AUSWÄHLEN

- ★ Die Personenkarten werden offen neben dem Spielbrett ausgelegt. Der weiße Cowboy kommt auf die Karte „Sheriff“. Jeder Spieler wählt entsprechend der Spielerreihenfolge eine der ausliegenden Personenkarten und führt die mit der Person verbundene Zusatzaktion sofort aus (siehe Seite 7 „Personen“).
- ★ Nachdem alle Spieler eine Person ausgewählt haben, wird die Spielerreihenfolge neu festgelegt. Die Spielsteine werden in aufsteigender Reihenfolge der Zahlen auf den Personenkarten auf die obere Reihe der Anzeige gelegt, d. h. der Spieler mit der kleinsten Zahl beginnt.



Nachdem die Personen ausgewählt wurden, wird die Spielerreihenfolge neu festgelegt. Im Beispiel hat Grün den Sheriff (die Karte mit der Nummer 1), Orange die Verkäuferin (3) und Lila den Revolverhelden (7) gewählt.

2 COWBOYS EINSETZEN

Bei jeder Aktion (außer Passen) muss der Spieler immer genau 1 Cowboy einsetzen, darf aber innerhalb einer Runde Cowboys auf mehrere Aktionsfelder und/oder mehrere Parzellen setzen. Die Spieler dürfen auch auf Parzellen oder Aktionsfelder, auf denen schon Cowboys von anderen Spielern stehen, Cowboys einsetzen. Dies leitet ein Duell ein. In Spielerreihenfolge wählen die Spieler reihum jeweils eine der folgenden Aktionen:

- ★ **Cowboy auf ein Aktionsfeld setzen:** Der Spieler setzt einen Cowboy aus seinem persönlichen Vorrat auf eines der Aktionsfelder im oberen Bereich des Spielbretts.
- ★ **Cowboy auf eine Parzelle setzen:** Der Spieler setzt einen Cowboy aus seinem persönlichen Vorrat auf eine Parzelle, die er kaufen will. Diese darf noch keinem anderen Spieler gehören, es dürfen sich aber Wohnhäuser oder Berge darauf befinden.
- ★ **Cowboy auf ein eigenes Gebäude oder auf ein Gebäude eines anderen Spielers setzen:** Der Spieler setzt einen Cowboy aus seinem persönlichen Vorrat auf ein Gebäude, das er angreifen will (Gebäude eines anderen Spielers) oder das er gegen einen Angriff verteidigen will (eigenes Gebäude).
- ★ **Passen:** In diesem Fall schiebt der Spieler seinen Reihenfolgemarkers von der oberen Reihe auf das erste freie Feld der unteren Reihe. Der Spieler kann in dieser Runde keine weiteren Cowboys einsetzen.



Wenn ein Spieler passt, verschiebt er seinen Spielstein auf das erste freie Feld in der unteren Reihe. In diesem Beispiel hat Orange als erster gepasst.

Die Stärke eines Cowboys in einem Duell:



3 AUSFÜHREN DER AKTIONEN UND DUELLE

- ★ Sobald alle Spieler gepasst haben, werden die Aktionen in der auf dem Plan angegebenen Reihenfolge ausgeführt. Nachdem die jeweilige Aktion ausgeführt wurde, wird der beteiligte Cowboy zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.
- ★ Haben zwei oder mehr Spieler einen Cowboy auf dasselbe Aktionsfeld oder diesselbe Parzelle gesetzt oder wird ein Gebäude angegriffen, so findet ein Duell statt (außer auf den Feldern „Lohn“ und „Weg“). Dazu würfelt jeder beteiligte Spieler einen Würfel. Er addiert nun die Augenzahl des Würfels, die Anzahl der Revolver, die er besitzt, und die Anzahl der Cowboys in seinem persönlichen Vorrat. Die Summe entspricht der Stärke des Cowboys. Der Spieler mit dem stärksten Cowboy gewinnt das Duell, er darf die jeweilige Aktion ausführen. Anschließend legt er seinen Cowboy zurück in den allgemeinen Vorrat. Unterlegene Spieler dürfen die Aktion nicht ausführen, erhalten ihre Cowboys jedoch zurück in ihren persönlichen Vorrat. Bei Gleichstand wird das Duell zum Vorteil des Spielers entschieden, der in dieser Runde früher gepasst hat.



Geldlimit: Von der gewählten Person hängt ab, wie viel Geld dem Spieler sicher ist. Höhere Beträge gehen schnell verloren (Diebstahl, Glücksspiel, Schmiergelder, Steuern, riskante Investitionen...).

4 STEUEREINTREIBUNG UND ENDE DER RUNDE

Nachdem alle Aktionen ausgeführt wurden, endet die Spielrunde und die folgenden Schritte werden durchgeführt:

- ★ Der Rundenmarker wird ein Feld nach links geschoben. Das Aktionsfeld, auf dem der Rundenmarker steht, und alle rechts vom Rundenmarker liegenden Aktionsfelder sind blockiert.
- ★ Jeder Spieler erhält neue Cowboys aus dem allgemeinen Vorrat, die er zu seinem persönlichen Vorrat legt (4 nach Runde 1 und je 5 nach Runde 2 und 3).
- ★ Alle Spieler müssen den Geldbetrag, der über ihrem persönlichen Geldlimit liegt, abgeben. Dieses Limit steht unten auf der zu Beginn der Runde ausgewählten Personenkarte. Als Ausgleich erhalten sie 1 Punkt je \$10, die sie abgegeben haben. Jeder Spieler darf dabei freiwillig mehr Geld abgeben, um den Betrag auf jeweils ganze \$10 aufzustocken.
- ★ Alle nicht verkauften Gebäude werden unter Beibehaltung der Reihenfolge nach links auf das erste freie Feld mit einem niedrigeren Preis verschoben. Für jedes freie Aktionsfeld „Gebäudebau“ wird ein neues Gebäude aus dem Beutel gezogen.
- ★ Die Personenkarten werden zurück neben das Spielbrett gelegt. Der Cowboy, der zum Sheriff gehört (der weiße Spielstein), wird wieder auf diese Karte gesetzt.
- ★ Das Sonderplättchen „3 Revolver“ wird zurück auf das zugehörige Aktionsfeld gelegt.

Bargeld über dem Limit muss abgegeben werden. Die Spieler erhalten dafür 1 Siegpunkt je \$10.



AKTIONEN

Ein Spieler darf immer auf die Ausführung der Aktion verzichten, z. B. wenn er nicht genug Geld hat, um die von ihm gewählte Aktion auszuführen. Dies gilt auch dann, wenn er dazu ein Duell gewonnen hat. Der für die Aktion eingesetzte Cowboy wird aber auch in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt, wenn der Spieler auf die Aktion verzichtet hat.



LOHN

Auf diesem Feld findet nie ein Duell statt. Ein Spieler darf mehrere Cowboys auf dieses Feld stellen. Für jeden Cowboy erhält der Spieler \$4.



MUNITION

Der Spieler bekommt das Sonderplättchen „3 Revolver“ für den Rest der aktuellen Spielrunde.



WEGE

Der Spieler bekommt 3 Wege aus dem allgemeinen Vorrat, die er in seinen persönlichen Vorrat legt.

Ein Spieler darf jederzeit einen Weg in Carson City bauen. Neue Wege müssen dabei so an bestehende angelegt werden, dass sie sich zumindest an einem Eckpunkt berühren.



WEG

Auf diesem Feld findet nie ein Duell statt. Ein Spieler darf mehrere Cowboys auf dieses Feld stellen. Für jeden Cowboy erhält der Spieler 1 Weg.



KAUF VON PARZELLEN

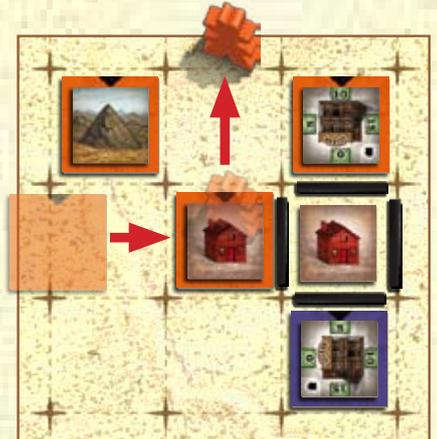
Um eine Parzelle kaufen zu können, muss ein Cowboy auf dem ausgewählten Feld stehen (also nicht auf dem Aktionsfeld). Parzellen, die schon von anderen Spielern durch einen Besitzmarker besetzt sind, können nicht mehr gekauft werden. Es können aber nicht nur unbebaute Parzellen, sondern auch Parzellen mit Wohnhäusern und Bergen gekauft werden.

Der Preis einer Parzelle beträgt \$1 für die Parzelle selbst, zuzüglich \$1 je Gebäude, Berg oder Wohnhaus, die darauf liegen oder daran angrenzen (waagrecht, senkrecht oder diagonal). Eine Parzelle kostet also mindestens \$1 und höchstens \$10. Der Cowboy, der auf der betreffenden Parzelle eingesetzt wurde, wird in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt und der Preis für die Parzelle an die Bank bezahlt. Der Spieler legt dann einen seiner Besitzmarker so auf die Parzelle, dass die Markierung zum Anzeigen des aktuellen Ertrags des Gebäudes nach oben zeigt. Ein bereits auf der Parzelle liegendes Wohnhaus oder ein Berg wird auf den Besitzmarker gelegt.

Muss für mehrere zu verkaufende Parzellen ein Duell ausgeführt werden, bestimmt der Spieler, der in dieser Runde als erster gepasst hat, die Reihenfolge.



Orange kauft eine Parzelle. Diese kostet ihn \$6 (\$1 für die Parzelle + \$2 für die Wohnhäuser + \$2 für die Saloons + \$1 für den Berg).



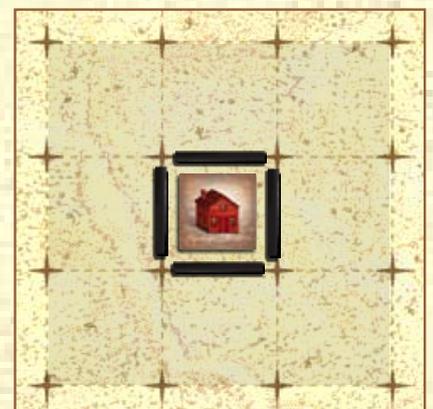
BAUEN VON GEBÄUDEN

Es gibt 7 Aktionsfelder „Bauen von Gebäuden“. Auf jedem dieser Aktionsfelder liegt ein Gebäude, das gebaut werden kann. Wenn ein Spieler sich dazu entscheidet, das Gebäude zu bauen oder in seinen persönlichen Vorrat zu legen, muss er den angegebenen Preis an die Bank bezahlen. Gebäude können nur auf eigenen Parzellen errichtet werden. Beim Bau selbst müssen außer bei Ranchs oder Silberminen immer die folgenden beiden Regeln eingehalten werden:

1. Die Parzelle, auf der das Gebäude errichtet wird, muss durch einen Weg erreichbar sein. Das heißt, dass ein Weg entweder eine Ecke der Parzelle oder eine ganze Seite berühren muss.
2. Gleichzeitig mit dem Bau eines Gebäudes außer Ranch oder Mine muss auch ein Wohnhaus in der Stadt gebaut werden, damit die neuen Einwohner, die durch die erhöhte Aktivität angezogen werden, eine Unterkunft finden. Das Bauen dieses Wohnhauses ist umsonst. Die Parzelle, auf der das Wohnhaus gebaut wird, muss aber auch an einem Weg liegen.

Ein Wohnhaus darf sowohl auf einer freien Parzelle, einer eigenen Parzelle, als auch auf einer Parzelle, die Eigentum eines anderen Spielers ist, gebaut werden (vorausgesetzt, dieser gibt seine Zustimmung). Eine Parzelle mit einem Wohnhaus, die noch keinem Spieler gehört, kann während des weiteren Spielverlaufs ganz normal gekauft werden.

Kann oder will ein Spieler ein Gebäude nicht sofort bauen, so darf er es in seinen persönlichen Vorrat legen und später bauen. Dies darf er in jeder Spielrunde tun, nachdem die 7 Aktionsfelder „Bauen von Gebäuden“ ausgeführt wurden. Wollen mehrere Spieler ein Gebäude aus ihrem Vorrat bauen, so erfolgt dies in Spielerreihenfolge. Jeder Spieler darf beliebig viele Gebäude in seinem persönlichen Vorrat haben.



Zu Beginn des Spieles grenzen nur 9 Felder an einen Weg: die zentrale Parzelle und die umliegenden 8 Parzellen.

Achtung: Auf einem Berg darf niemals gebaut werden.



EINKOMMEN FÜR GRUNDBESITZ

Der Spieler erhält \$2 für jede Parzelle in seinem Besitz.



EINKOMMEN FÜR STÄRKE DER COWBOYS

Der Spieler erhält \$2 für jeden Stärkekpunkt, den er aktuell besitzt. Die Anzahl der Stärkekpunkte ergibt sich aus der Summe der Cowboys in seinem persönlichen Vorrat und seiner Revolver.



EINKOMMEN DURCH WÜRFELN

Der Spieler würfelt mit beiden Würfeln und bekommt das Ergebnis in Dollar ausbezahlt.



EINKOMMEN FÜR GEBÄUDE / ANGRIFFE AUF GEBÄUDE

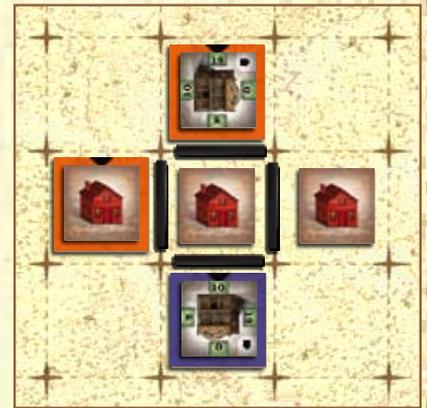
Jedes Gebäude bringt dem Eigentümer Ertrag. Dieser ist abhängig vom Gebäude selbst sowie von den umliegenden Wohnhäusern, Gebäuden, Bergen und sogar leeren Parzellen. Dieses Einkommen wird automatisch an alle Spieler ausgezahlt, ohne dass diese hierfür einen Cowboy einsetzen müssen.

Ein Spieler kann einen Cowboy auf ein Gebäude eines anderen Spielers setzen, um es anzugreifen. Der Eigentümer des Gebäudes kann es verteidigen, indem auch er einen Cowboy darauf setzt. In diesem Fall wird ein Duell ausgetragen. Der Angriff gelingt, wenn das Gebäude nicht von einem Cowboy des Eigentümers des Gebäudes verteidigt wird oder wenn der Angreifer das Duell gewinnt.

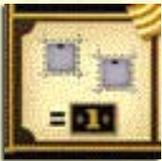
Gelingt der Angriff, erhält der Angreifer vom Eigentümer die (abgerundete) Hälfte der Einkünfte dieses Gebäudes. Der Verteidiger nimmt, wenn er einen Cowboy eingesetzt hat, diesen zurück in seinen persönlichen Vorrat, der Cowboy des erfolgreichen Angreifers geht in den allgemeinen Vorrat.

Gewinnt in einem Duell der Verteidiger, geht der Angreifer leer aus und nimmt seinen Cowboy zurück in seinen persönlichen Vorrat. Der Verteidiger erhält seine normalen Einkünfte aus diesem Gebäude und gibt seinen eingesetzten Cowboy in den allgemeinen Vorrat.

Von Wohnhäusern und Bergen, die niemandem gehören, profitieren jeweils alle umliegenden Gebäude. Ist dagegen eine Parzelle im Besitz eines Spielers, so bringen darauf befindliche Wohnhäuser, Berge oder Gebäude nur noch für diesen Spieler Erträge. Ein Berg, der Eigentum eines Spielers ist, zählt also z. B. nicht mit bei der Berechnung des Ertrags der angrenzenden Silbermine eines anderen Spielers.



Der orangefarbene Saloon bringt \$15 ein (3 angrenzende Wohnhäuser) während der lilafarbene Saloon nur \$10 einbringt (ein Wohnhaus ist im Besitz von Orange und bringt darum nichts für Lila ein).



SIEGPUNKTE FÜR DIE PARZELLEN

Der Spieler erhält für jeweils 2 Parzellen, die er besitzt, einen Siegpunkt. Die Grundstücke müssen nicht aneinander angrenzen.



SIEGPUNKTE FÜR DIE STÄRKE DER COWBOYS

Der Spieler erhält für jeweils 2 Stärkekpunkte einen Siegpunkt. Die Anzahl der Stärkekpunkte ergibt sich aus der Summe der Cowboys in seinem persönlichen Vorrat und seiner Revolver.



SIEGPUNKTE FÜR GEBÄUDE

Der Spieler erhält für jedes Gebäude, das er besitzt, einen Siegpunkt (Wohnhäuser oder Berge bringen keine Punkte ein).



KAUF VON SIEGPUNKTEN

Der Spieler darf zum angegebenen Preis beliebig viele Siegpunkte kaufen, also für \$2, \$3, \$4 bzw. \$5 pro Punkt. Im Laufe des Spiels stehen immer weniger dieser Felder zur Verfügung, da auf das Feld des Rundenmarkers sowie auf die rechts davon liegenden keine Cowboys gesetzt werden dürfen!

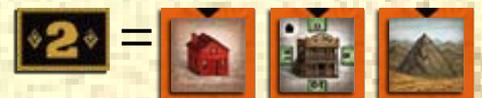
SPILENDE

Das Spiel endet nach 4 Runden. Zusätzlich zu den Siegpunkten, die er während des Spieles bekommen hat, erhält jeder Spieler:

Für jede Parzelle mit einem Gebäude, Wohnhaus oder Berg, die sich in seinem Besitz befindet (d. h. mit seinem Besitzmarker darunter): 2 Siegpunkte. Gekaufte, aber nicht gebaute Gebäude bringen genau wie eigene, aber leere Parzellen keine Siegpunkte ein.

Für je \$6 in seinem persönlichen Vorrat: 1 Siegpunkt.

Sieger ist der Spieler, der die meisten Siegpunkte hat. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der während der letzten Runde früher gepasst hat.



GEBÄUDE

Aktueller Ertrag des Gebäudes
(8 Möglichkeiten)

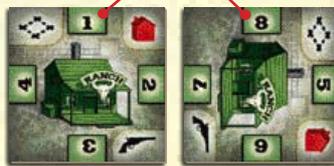
Ertrags-
quelle



Dieses Gebäude
zählt als Wohnhaus

+ 1 Revolver

Auf jedem Gebäude sind 8
verschiedene Werte abgebildet. Dies
sind die möglichen Erträge dieses
Gebäudes.



Das Gebäude muss so auf den
Besitzmarker gelegt werden,
dass der aktuelle Ertrag mit
dem schwarzen Pfeil auf dem
Besitzmarker gekennzeichnet wird.



WOHNHAUS

Bauregel: Ein Wohnhaus muss an einem Weg liegen.

Ertrag: -

Sondereigenschaft: Wohnhäuser können nicht gekauft werden. Sie werden als Folge verschiedener Gebäude gebaut.



RANCH

Bauregel: -

Ertrag: \$1 für jede angrenzende leere Parzelle, unabhängig vom Eigentümer dieser Parzelle (minimaler Ertrag: \$1). Eine Parzelle kann gleichzeitig Erträge für mehrere Ranchs liefern.

Sondereigenschaft: Eine Ranch vergrößert die Stärke des Besitzers um 1 (+ 1 Revolver). Der Spieler, der eine Ranch baut, nimmt einen Revolver und legt diesen in seinen persönlichen Vorrat. Eine Ranch zählt beim Berechnen der Erträge von Drugstores, Banken und Saloons wie ein Wohnhaus.



DRUGSTORE

Bauregel: Ein Drugstore muss an einem Weg liegen. Außerdem muss gleichzeitig ein Wohnhaus gebaut werden.

Ertrag: \$3 pro angrenzendes Wohnhaus (ohne Besitzer oder im Besitz des Spielers) und pro Ranch (im Besitz des Spielers). Die Ranchs müssen nicht angrenzen.

Beispiel: Ein Spieler, der einen Drugstore besitzt mit 1 angrenzenden Ranch und 3 angrenzenden Wohnhäusern, bekommt \$15 für den Drugstore (die Ranch, die angrenzt, zählt doppelt: einmal als angrenzendes Wohnhaus und einmal als Ranch).



SILBERMINE

Bauregel: -

Ertrag: \$3 pro angrenzendem Berg. Ein Berg kann für mehrere Silberminen Erträge einbringen. Wenn ein Berg einem Spieler gehört, so bringt er nur noch für diesen Erträge.

Sondereigenschaft: Eine Silbermine vergrößert die Stärke der Cowboys des Spielers um 1 (+ 1 Revolver). Der Spieler, der eine Silbermine baut, nimmt 1 Revolver und legt diesen in seinen persönlichen Vorrat.



BANK

Bauregel: Eine Bank muss an einem Weg liegen. Außerdem muss gleichzeitig ein Wohnhaus gebaut werden.

Ertrag: \$3 pro angrenzendes Wohnhaus (ohne Besitzer oder im Besitz des Spielers) und pro Silbermine (im Besitz des Spielers). Diese Silberminen müssen nicht angrenzen.

Beispiel: Der Spieler erhält \$12 für die Bank, da er 1 Wohnhaus und 1 Hotel (zählt doppelt) besitzt, die an der Bank angrenzen, und außerdem über eine Silbermine verfügt.



SALOON

Bauregel: Ein Saloon muss an einem Weg liegen. Außerdem muss gleichzeitig ein Wohnhaus gebaut werden.

Ertrag: \$5 pro angrenzendes Wohnhaus (ohne Besitzer oder im Besitz des Spielers).

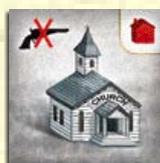


HOTEL

Bauregel: Ein Hotel muss an einem Weg liegen. Außerdem muss gleichzeitig ein Wohnhaus gebaut werden.

Ertrag: \$6.

Sondereigenschaft: Ein Hotel zählt bei der Berechnung der Erträge von Drugstores, Banken und Saloons wie 2 Wohnhäuser.



KIRCHE

Bauregel: Eine Kirche muss an einem Weg liegen. Außerdem muss gleichzeitig ein Wohnhaus gebaut werden.

Ertrag: -

Sondereigenschaft: Eine Kirche zählt bei der Berechnung der Erträge von Drugstores, Banken und Saloons wie 1 Wohnhaus.

Eine Kirche beschützt alle angrenzenden Gebäude ihres Eigentümers gegen Angriffe der anderen Spieler. Wird ein an die Kirche angrenzendes Gebäude angegriffen, das dem gleichen Spieler wie die Kirche gehört, so schlägt der Angriff fehl und der angreifende Cowboy kommt in den persönlichen Vorrat des Angreifers zurück, als hätte er das Duell verloren.



GEFÄNGNIS

Bauregel: Ein Gefängnis muss an einem Weg liegen. Außerdem muss gleichzeitig ein Wohnhaus gebaut werden.

Ertrag: -

Sondereigenschaft: Das Gefängnis vergrößert die Stärke des Eigentümers um 2 (+ 2 Revolver). Der Spieler, der ein Gefängnis baut, nimmt 2 Revolver und legt diese in seinen persönlichen Vorrat.

PERSONEN

*Jede Personenkarte verfügt über zwei unterschiedliche Eigenschaften.
Für das erste Spiel sollte die Basisversion auf der gelben Seite der Karten verwendet werden. Die rote Rückseite enthält alternative Werte. Später können die Spieler vor Beginn des Spieles allgemein oder für jede Personenkarte einzeln entscheiden, welche Seite gespielt werden soll. Während des Spiels dürfen die Personenkarten dann nicht umgedreht werden.*



DER SHERIFF

Der Sheriff nimmt sofort den weißen Cowboy. Dieser weiße Cowboy darf nicht in ein Duell verwickelt werden, weder auf einem Aktionsfeld noch auf einer Parzelle, und darf auch nicht selbst andere Gebäude angreifen. Er muss damit auf ein freies Aktionsfeld oder eine freie Parzelle gesetzt werden. Geldlimit: \$ 20.



Rote Seite: Der Sheriff darf weder ein Gebäude angreifen, noch einen anderen Spieler zu einem Duell herausfordern. Der

Spiele darf also nur auf freie Aktionsfelder oder Parzellen sowie auf eigene Gebäude setzen, um diese zu verteidigen. Für jedes verlorene Duell erhält der Spieler 3 Siegpunkte. Geldlimit: \$20



DER KULI

Der Kuli bekommt sofort 2 Wege. Außerdem zahlt er nur die Hälfte (aufgerundet) der Baukosten für neue Gebäude. Geldlimit: \$30

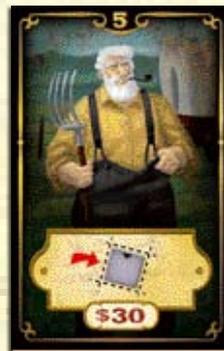
Rote Seite: Der Kuli darf sofort für \$5 eines der auf den Aktionsfeldern ausliegenden Gebäude kaufen. Der Spieler darf das Gebäude entweder sofort bauen oder in seinen persönlichen Vorrat legen. Die übrigen Gebäude werden anschließend nach links auf das freie Feld geschoben und ein neues Gebäude aus dem Beutel gezogen. Geldlimit: \$60



DER BANKIER

Der Bankier erhält sofort \$9. Geldlimit: \$120.

Rote Seite: Der Bankier darf am Ende der Spielrunde 3, 5 oder 7 Siegpunkte kaufen und bezahlt dafür \$3, \$12 oder \$25. Geldlimit: \$60



DER SIEDLER

Der Siedler darf sofort einen Besitzmarker auf eine beliebige Parzelle legen, die noch keinem Spieler gehört. Geldlimit: \$30

Rote Seite: Der Siedler darf entweder sofort \$8 nehmen oder erhält 1 Siegpunkt für jeden eigenen Berg am Ende der Runde. Geldlimit: \$20



DIE VERKÄUFERIN

Die Verkäuferin darf entweder

- das Einkommen aller eigenen Gebäude eines Typs während der Einkommensphase verdoppeln (z. B. von allen Banken). Wenn ein Gebäude das Doppelte einbringt, während es angegriffen wird, bekommen sowohl der Eigentümer als auch der Angreifer die normalen Erträge.
- oder \$8 nehmen, sofort oder während der Einkommensphase.

Geldlimit: \$60



Rote Seite: Die Verkäuferin darf entweder sofort \$8 nehmen oder erhält 1 Siegpunkt für jedes eigene Wohnhaus am Ende der Spielrunde (Ranchs, Hotels und Kirchen zählen nicht). Geldlimit: \$60



DER HAUPTMANN

Der Hauptmann darf sofort 1, 2 oder 3 Cowboys aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und muss dafür \$1, \$4 oder \$9 bezahlen. Geldlimit: \$30

Rote Seite: Der Hauptmann darf für \$3 einen Revolver oder für \$9 zwei Revolver kaufen. Diese nimmt er sich aus dem allgemeinen Vorrat in seinen persönlichen Vorrat und behält sie bis zum Spielende. Geldlimit: \$20



DER REVOLVERHELD

Der Revolverheld bekommt während dieser Runde 3 Stärkepunkte extra: die auf der Personenkarte abgebildeten Revolver zählen zur Stärke des Spielers hinzu. Geldlimit: \$20

Rote Seite: Der Revolverheld bekommt während dieser Runde 2 Stärkepunkte extra: die auf der Personenkarte abgebildeten Revolver zählen zur Stärke des Spielers hinzu. Geldlimit: \$30.





VARIANTEN

VARIANTE „DAS RECHT DES STÄRKEREN“



Um den Glücksanteil bei den Duellen zu verringern, werden die Würfel durch Duellplättchen ersetzt.

Bei 2 Spielern erhält jeder Spieler 6 Duellplättchen mit den Werten 0 bis 5 und \$15.



Bei 3-5 Spielern werden je Spieler 6 Duellplättchen im Wert von 0-5 genommen und verdeckt gemischt. Jeder Spieler zieht nun 6 Plättchen, legt diese verdeckt vor sich ab und gibt den Gesamtwert seiner Duellplättchen bekannt.



Addiert man die Werte der Spieler, so muss die Summe 45 (bei 3 Spielern), 60 (bei 4 Spielern) bzw. 75 ergeben (bei 5 Spielern).

Als Startkapital erhält anschließend jeder Spieler so viele Dollar, dass sein Bargeld zusammen mit dem Gesamtwert seiner Duellplättchen 30 ergibt.

Duell austragen: Statt zu würfeln, wählt jeder Spieler, der an einem Duell teilnimmt, eines seiner Duellplättchen aus und legt dieses verdeckt vor sich ab. Haben sich alle beteiligten Spieler entschieden, decken sie die Plättchen auf und addieren den Wert zu ihrer Stärke. Die eingesetzten Duellplättchen werden abgegeben und bilden einen Vorrat. Hat ein Spieler keine Plättchen mehr, zieht er verdeckt 3 neue Plättchen aus diesem Vorrat.

VARIANTE „THE RIVER“

Es wird mit der Seite des Spielbretts gespielt, auf der der Fluss abgebildet ist. Die Regeln ändern sich wie folgt:

Spielaufbau:

- Alle Flussparzellen müssen frei bleiben (auf diese darf weder das Stadtzentrum noch ein Berg gelegt werden).
- Es werden nur 6 anstelle von 9 Bergen auf den Spielplan gelegt.

Die Flussparzellen können weder gekauft noch bebaut werden, ebenso wenig kann dort ein Wohnhaus hingestellt werden.

Eine Flussparzelle wird bei der Berechnung der Erträge einer Ranch als eine leere Parzelle angesehen (also + \$1 pro Flussparzelle).

Grenzt eine Silbermine an mindestens eine Flussparzelle, so erhöht sich der Ertrag der Mine um \$3.

Um den Fluss zu überqueren, muss ein Spieler 2 Wege als Brücke einsetzen.

Bei der Endabrechnung bringt jede Parzelle mit einem Gebäude, einem Berg oder einem Wohnhaus, die an eine Brücke angrenzt, 3 anstatt 2 Siegpunkte ein.



VARIANTE „KIT CARSON“



Diese Variante sollte nur gespielt werden, wenn alle Mitspieler das Spiel gut genug kennen. Es verkürzt die Spielzeit, indem alle Spieler gleichzeitig ihre Cowboys einsetzen.

Phase 2 (Cowboys einsetzen) ändert sich wie folgt:

Sobald der erste Spieler einen Cowboy eingesetzt hat, dürfen alle Spieler gleichzeitig entsprechend den normalen Regeln ihre Cowboys auf die Aktionsfelder und Parzellen setzen. Einmal gesetzte Cowboys dürfen dabei auch noch beliebig umgesetzt werden. Sobald ein Spieler fertig ist mit dem Setzen oder Versetzen seiner Cowboys, passt er, indem er seinen Spielstein auf das erste freie Feld in der unteren Reihe zieht. Ab diesem Zeitpunkt darf er keine Cowboys mehr setzen oder versetzen.

Regeln für ein faires Spiel während dem Einsetzen der Cowboys:

- Cowboys dürfen nur mit einer Hand eingesetzt werden.
- Cowboys müssen ruhig gesetzt werden, ohne andere Cowboys zu verschieben.
- Man darf nicht nachdenken, während man die Hand über das Spielbrett hält und somit manche Felder in der Erwartung, einen Cowboy zu setzen, abschirmt.

Zusätzlich zu den normalen Siegpunkten erhält jeder Spieler am Ende des Spiels noch einen Siegpunkt für jeden Spieler, der in der letzten Runde später gepasst hat, d. h. dessen Spielstein weiter rechts auf der Anzeige für die Spielerreihenfolge steht.

Autor: *Xavier Georges*

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

Redaktion: *Arno Quispel*
www.qwggames.nl

CREDITS

QWG Games bedankt sich bei: Frank Quispel - Luk Van Lokeren - Ryan Laukat - Anke Hahn
Carsten Neumann - Julia Hammes - Jeroen Hollander - Albert Gho - Leonie Caljouw und allen Testspielern.

**Der Autor bedankt sich bei allen Testspielern und insbesondere bei Vincent Barbiaux - Alice Blahova
Laurent d'Aries - Marc Dave - Michel Detienne - Miguel Sebastian - Fanny Cayron - Patrick Fautré - Frédéric Gilles - Etienne Goetynek
Jean-François Lemire - Alexis Keyaerts - Philippe Keyaerts - Arnaud Pétein - Nicolas Seinlet - Thierry Simon - Emmanuel Simonis
Aude Tefrin - Jean-Vincent Valkenberg - Frédéric Verolleman - Thierry Zamparutti
und bei allen Mitgliedern des Spieclubs In Ludo Veritas.**

Der Autor möchte dieses Spiel Jean-François Wustefeld widmen, der ein außergewöhnlicher Spieler war.

Vertrieb in Deutschland: **Hutter Trade GmbH + Co KG**
Bgm.-Landmann-Platz 1-5 D-89312 Günzburg
www.huchandfriends.de