



XAVIER GEORGES

CARSON CITY

Artwork: Alexandre Roche

1858. Sta nascendo una nuova città - Carson City. Con un pugno di dollari e un piccolo gruppo di Cowboys fedeli e disponibili sarete coinvolti nella costruzione di Carson City. Assicuratevi i migliori lotti di terreno e costruitevi gli edifici più produttivi. Affrontate i vostri avversari in duelli senza pietà. Sfruttate l'aiuto dei cittadini più influenti di Carson City per diventare i costruttori più rinomati della città.



MATERIALE DI GIOCO



1 Tabellone di Gioco

In questa zona viene costruita Carson City. La nuova città è suddivisa in 64 lotti.



Nell'area superiore del tabellone sono indicate le possibili azioni che verranno svolte in sequenza durante il turno di gioco. Nel gioco standard viene utilizzata la facciata senza il fiume.



7 Carte Personaggio



51 Cowboys (10 per colore + 1 bianco)



20 Case

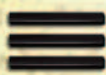


30 Edifici

6 Ranch, 6 Miniere, 4 Drugstores, 4 Banche, 3 Saloon, 3 Hotel, 2 Chiese, 2 Prigioni



9 Montagne



25 Strade



1 Sacchetto



60 Segnalini Proprietà

(12 per colore)
Questi segnalini rappresentano i lotti di terreno di proprietà dei giocatori



10 Segnalini Giocatore (2 per colore)

Tramite questi segnalini vengono indicati i punti vittoria e il turno dei giocatori.



27 Revolver



1 Segnalino "3 Revolver"



30 Segnalini Duello

Sono richiesti per la variante di gioco "La legge del più forte"



30 Monete del valore di \$1,
30 Monete del valore di \$5,
22 Monete del valore di \$10,
6 Banconote del valore di \$20.



1 Segnalino Turno



2 Dadi

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Le immagini mostrano una possibile disposizione iniziale per una partita con 3 giocatori



Ogni giocatore riceve all'inizio del gioco \$15, 1 Revolver, 1 Strada insieme a 3 Cowboys e 12 Segnalini proprietà del colore scelto.

Questa dotazione rappresenta la riserva personale di ciascun giocatore.



Il restante denaro viene posto di fianco al tabellone a rappresentare la Banca Centrale.

Le Strade, i Cowboys e le Case che entreranno in gioco durante lo svolgimento della partita rimangono nella riserva generale.



1 Piazzate un ranch nello spazio di costruzione degli edifici sulla casella da \$3 e uno su quella da \$10.



2 Ponete quindi una miniera d'argento sulla casella da \$4 e una su quella da \$12.



3 Inserite nel sacchetto i restanti edifici. Estraiete poi 3 tessere edificio a caso e ponetele sullo spazio di costruzione nelle caselle con valore \$5, \$6 e \$8.



4 Utilizzate i due dadi per determinare il centro di Carson City.

Il centro sarà indicato dall'intersezione tra la colonna (il risultato del dado bianco) e la riga (il risultato del dado nero) sul tabellone di gioco.



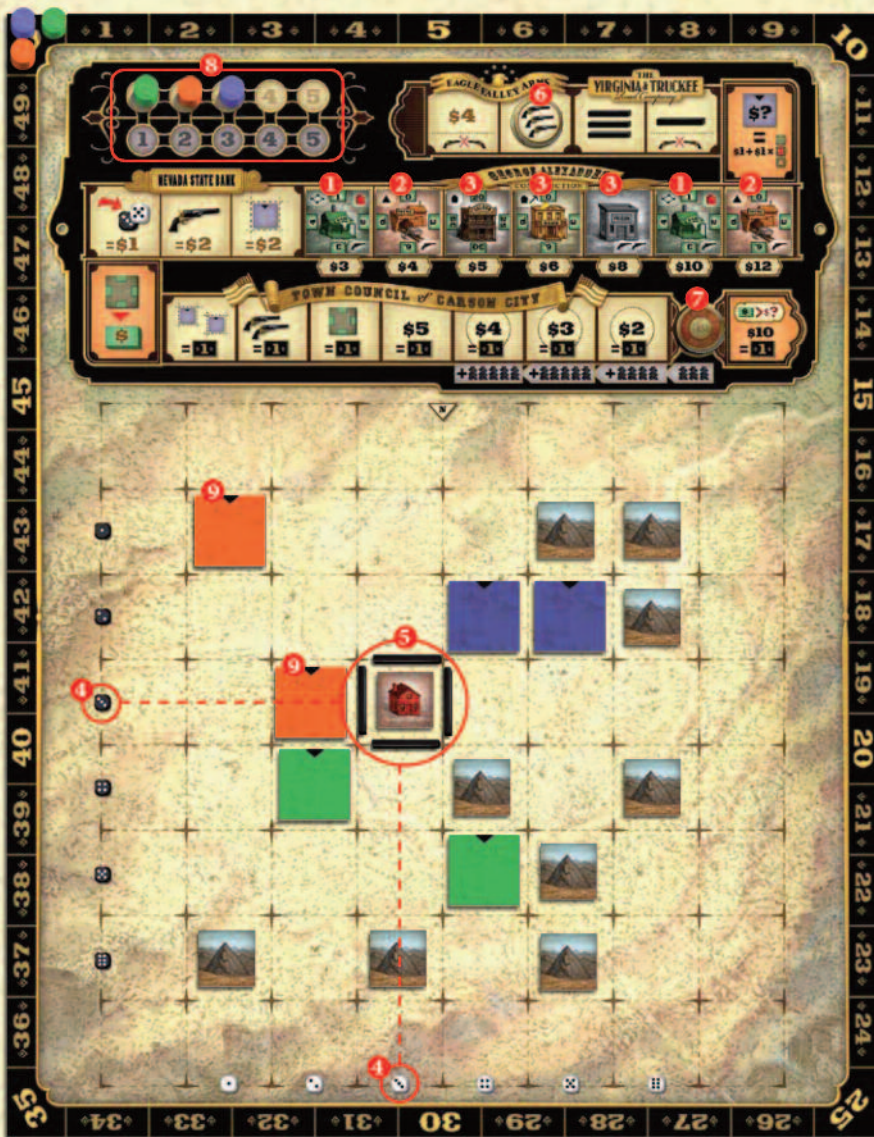
5 Su questo lotto di terreno ponete una casa e in ogni lato piazzate una strada.

Durante lo svolgimento della partita tutte le nuove strade dovranno essere create partendo da quelle già esistenti sul tabellone di gioco.



6 Piazzate 9 montagne a caso sul tabellone di gioco. Le posizioni vengono determinate come sopra tramite il lancio dei due dadi.

Se il lotto di terreno risulta essere già occupato, ritirate i dadi.



7 Il Segnalino Turno viene posizionato sulla casella iniziale.



8 Ogni giocatore prende due segnalini proprietà. In base all'ordine di gioco i giocatori posizionano un segnalino su qualsiasi lotto di terreno libero.

Successivamente, tutti i giocatori, in ordine inverso, posizionano il secondo segnalino su un lotto di terreno rimasto libero. Qualsiasi lotto di terreno può essere selezionato, anche le montagne o il centro città con la casa sopra. In questo caso il segnalino proprietà viene posizionato sotto quello della montagna o della città.



9 Ponete il segnalino "3 Revolver" nella casella corrispondente sul tabellone di gioco.



10 Per il primo turno scegliete casualmente l'ordine di gioco e posizionate nello stesso ordine un segnalino per ogni giocatore sulla parte superiore della linea del turno di gioco. Gli altri segnalini vanno posizionati nella casella "0" della linea dei Punti Vittoria.



COME SI GIOCA

La partita dura quattro round, ogni round è suddiviso in quattro fasi:

1 SELEZIONE DEL PERSONAGGIO

- ★ Le carte personaggio vengono posizionate di fianco al tabellone di gioco. Il cowboy bianco viene posto sulla carta "Sceriffo". Ogni giocatore in base all'ordine di gioco seleziona un personaggio ed esegue immediatamente l'azione indicata sulla carta (Vedi Pag. 7 "Personaggi").
- ★ Dopo che tutti i giocatori hanno scelto un personaggio l'ordine di gioco viene determinato nuovamente. I segnalini vengono posizionati in ordine ascendente in base al valore in alto a sinistra delle carte quindi il giocatore con il numero più basso inizia.



Dopo che i personaggi sono stati scelti, l'ordine dei giocatori viene di nuovo determinato. Nell'esempio il verde ha scelto lo sceriffo (la carta con il numero 1), l'arancione la commessa (3) e il viola il pistolero (7).

2 PIAZZAMENTO COWBOYS

Per ogni azione (tranne passare) un giocatore deve utilizzare esattamente 1 cowboy. Durante questa fase potrà comunque piazzare diversi cowboys sulle caselle azione e/o i lotti di terreno. I giocatori possono mettere i loro cowboys su caselle azione e lotti già occupati da cowboys di altri giocatori, determinando un duello. In base all'ordine di gioco ogni giocatore può effettuare una delle seguenti azioni:

- ★ **Piazzare un cowboy su una casella azione:** il giocatore prende un cowboy dalla riserva personale e lo pone in una delle caselle azione nell'area superiore del tabellone di gioco.
- ★ **Piazzare un cowboy su un lotto di terreno:** il giocatore prende un cowboy dalla riserva personale e lo pone sul lotto di terreno che intende comprare. Questo non deve appartenere ad un altro giocatore ma può essere occupato da un edificio o da una montagna.
- ★ **Piazzare un cowboy su un proprio edificio o su un edificio di un avversario:** il giocatore prende un cowboy dalla riserva personale e lo pone su un edificio che vuole attaccare (appartenente ad un avversario) o che vuole difendere da un attacco (di sua proprietà).
- ★ **Passare:** in questo caso il giocatore prende il segnalino del proprio colore sulla riga superiore della tabella dell'ordine di turno e lo pone nel primo spazio libero della riga inferiore. Il giocatore non può più utilizzare cowboys per il resto del turno.



Quando un giocatore passa, pone il suo segnalino sulla prima casella disponibile della riga inferiore. Nell'esempio l'arancione passa per primo.

La forza di un Cowboy in duello:



3 ESECUZIONE DELLE AZIONI E DUELLI

- ★ Quando tutti i giocatori hanno passato, vengono eseguite le azioni in base all'ordine indicato sul tabellone di gioco. Dopo che l'azione ha avuto luogo il cowboy coinvolto viene rimesso nella riserva generale.
- ★ Se due o più giocatori piazzano un cowboy sulla stessa casella azione (a parte le caselle "Salario" e "Strada"), sullo stesso lotto di terreno o se un edificio viene attaccato allora si determina un duello. I giocatori coinvolti tirano un dado poi aggiungono al risultato la quantità di revolver che possiedono e il totale dei cowboys rimasti nella loro riserva personale. La somma corrisponde alla forza del cowboy in duello. Il giocatore con il cowboy più forte vince il duello e può completare l'azione mettendo poi il cowboy nella riserva generale. Gli altri giocatori non eseguono l'azione ma riprendono il proprio cowboy e lo rimettono nella riserva personale. In caso di pareggio il duello viene vinto dal giocatore che ha passato per primo in questo turno.



4 PAGAMENTO DELLE TASSE E FINE DEL TURNO

Dopo che tutte le azioni sono state completate il turno di gioco finisce e vengono eseguiti i seguenti passi:

- ★ Il Segnalino turno viene spostato di una casella a sinistra. L'azione sottostante e tutte quelle alla destra del segnalino vengono bloccate.
- ★ Ogni giocatore riceve nuovi cowboys dalla riserva generale che pone nella riserva personale (4 dopo il primo turno e 5 dopo il secondo e il terzo).
- ★ Tutti i giocatori devono restituire il denaro che eccede il proprio limite personale che è indicato nella zona inferiore della carta personaggio selezionata all'inizio del turno. I giocatori riceveranno in cambio 1 punto vittoria ogni \$10 restituiti e possono volontariamente restituire più denaro per avere più punti o per raggiungere un multiplo di \$10.
- ★ Tutti gli edifici invenduti vengono spostati a sinistra, mantenendo l'ordine, verso la prima casella libera con un costo inferiore. Le caselle rimaste libere nella zona "Costruzioni" vengono riempite con edifici pescati dal sacchetto.
- ★ Le carte personaggio vengono rimesse di fianco al tabellone di gioco. Il cowboy bianco viene riposizionato sulla carta Sceriffo.
- ★ Il segnalino speciale "3 Revolver" viene rimesso nell'apposita casella azione sul tabellone di gioco.

Limite al denaro: sulla carta personaggio è indicato quanto denaro del giocatore è al sicuro. Quantità maggiori vengono perse rapidamente (tasse, rapine, tangenti, investimenti rischiosi...)

Il denaro oltre il limite deve essere restituito.

I giocatori ricevono 1 punto vittoria ogni \$10.



AZIONI

Un giocatore ha sempre la possibilità di rinunciare a svolgere l'azione selezionata, per esempio nel caso non abbia abbastanza denaro. Questo è valido anche se ha vinto un duello per svolgere quella azione. Il cowboy del giocatore che ha rinunciato all'azione finirà comunque nella riserva generale.



SALARIO

In questa casella non verrà mai effettuato un duello. I giocatori possono piazzare diversi cowboys su questo riquadro ricevendo per ognuno di essi \$4.



MUNIZIONI

Il giocatore riceve il segnalino speciale "3 Revolver" per il resto del turno di gioco.



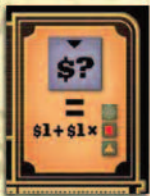
STRADE

Il giocatore prende tre strade dalla riserva generale e le pone nella propria riserva personale. Un giocatore può costruire in qualsiasi momento del gioco strade in Carson City che devono comunque essere piazzate in modo da toccare almeno in un angolo quelle già esistenti.



STRADA

In questa casella non verrà mai effettuato un duello. I giocatori possono piazzare diversi cowboys su questo riquadro ricevendo per ognuno di essi 1 strada.



ACQUISTO LOTTI DI TERRENO

Per poter comprare un lotto il cowboy deve essere piazzato sul terreno desiderato (non nella casella azione). I lotti già occupati dai segnalini proprietà di altri giocatori non sono più disponibili mentre possono essere acquistati quelli liberi anche se è presente una montagna o una casa. Il prezzo di un terreno ammonta a \$1 per il lotto più \$1 per ogni casa, edificio o montagna su di esso o adiacente orizzontalmente, verticalmente e diagonalmente. Un lotto di terreno potrà costare quindi da \$1 a \$10 e il corrispettivo deve essere pagato alla banca dopo aver rimesso il cowboy nella riserva generale. Il giocatore posizionerà poi un proprio segnalino proprietà sul lotto di terreno che ha comprato. Una casa o una montagna eventualmente già presenti sul lotto acquistato verranno poste sopra al segnalino proprietà. Se devono essere effettuati dei duelli per dispute su vari lotti di terreno, l'ordine viene determinato dal giocatore che ha passato per primo in questo turno anche se non coinvolto.



L'azione compra un lotto. Questo gli costerà \$6 (\$1 per il terreno + \$2 per le case + \$2 per i Saloon + \$1 per la montagna).

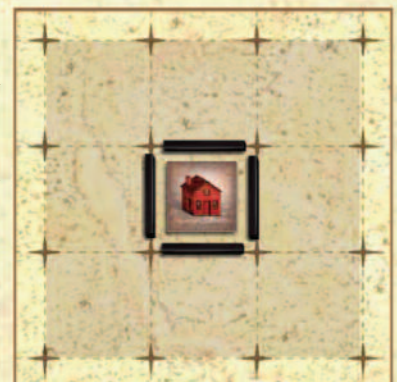


COSTRUZIONE EDIFICI

Ci sono 7 caselle azione "Costruzione Edifici". In ognuna di queste caselle è situato un edificio che può essere costruito. Se un giocatore decide di costruire l'edificio o di metterlo nella riserva personale deve pagarne il costo indicato alla banca centrale. Gli edifici possono essere eretti solo sui propri lotti di terreno. A parte la Miniera d'argento ed il Ranch la costruzione di edifici segue queste regole:

1. Il lotto nel quale viene costruito l'edificio deve essere raggiungibile da una strada, quindi una strada deve toccare l'angolo o un lato del terreno.
2. Contemporaneamente alla costruzione di un edificio, eccetto il ranch e la miniera, deve essere costruita in città anche una casa a rappresentare una sistemazione per i nuovi abitanti attratti dall'incremento delle attività. La costruzione di questa casa non costa nulla ma il lotto di terreno dove verrà posizionata deve essere raggiunto da una strada.

Il lotto di terreno per questa casa può essere libero, di proprietà del giocatore o di un altro giocatore al quale però deve essere chiesto il consenso. Un terreno con una casa che non appartiene a nessun giocatore potrà essere normalmente acquistato nel prosieguo della partita. Se un giocatore non può o non vuole costruire immediatamente l'edificio lo pone nella riserva personale per essere eventualmente costruito in seguito dopo la fase "Costruzione Edifici" di un turno successivo. La costruzione avviene in base all'ordine del turno di gioco e si possono utilizzare anche edifici situati nella riserva personale. Ogni giocatore può avere la quantità di edifici che desidera nella riserva personale.



All'inizio del gioco solo 9 lotti di terreno sono raggiunti da strade: quello centrale e gli otto che lo circondano.

Attenzione: su una montagna non è possibile costruire edifici.



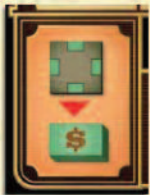
RENDITA DALLE PROPRIETA'
Il giocatore riceve \$2 per ogni lotto di terreno di sua proprietà



RENDITA DALLA FORZA DEI COWBOYS
Il giocatore riceve \$2 per ogni punto forza che possiede in quel momento. L'ammontare dei punti forza è dato dalla somma dei cowboys nella riserva personale e dei revolvers posseduti.



VINCITA AI DADI
Il giocatore tira i due dadi e riceve il risultato in Dollari.



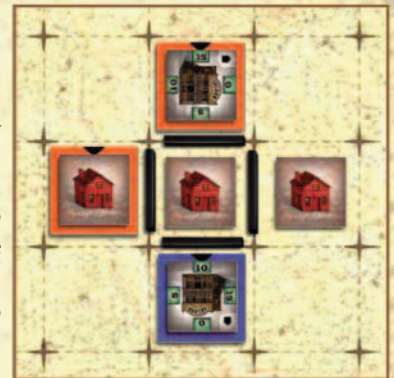
RENDITA DAGLI EDIFICI / ATTACCO AGLI EDIFICI
Ogni edificio produce un reddito che dipende dall'edificio stesso e dalle case, edifici, montagne e lotti non assegnati che lo circondano. Questa rendita viene pagata automaticamente a tutti i giocatori, senza che essi debbano utilizzare un cowboy.

Un giocatore può anche attaccare l'edificio di un'avversario piazzandoci un cowboy. Il proprietario dell'edificio può cercare di difendersi ponendo a sua volta un cowboy sull'edificio provocando un duello. L'attacco ha successo se l'edificio non viene difeso da un cowboy o se l'attaccante vince il duello.

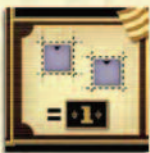
Se l'attacco ha successo l'aggressore riceve la metà (arrotondata per difetto) della rendita dell'edificio e ripone il cowboy nella riserva generale mentre il difensore lo rimette nella riserva personale.

Se il duello viene vinto dal difensore questi rimette il cowboy nella riserva generale e riceve la rendita normale dall'edificio mentre l'attaccante ritira il suo cowboy e lo sistema nella riserva personale.

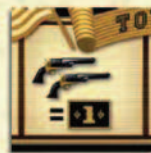
Le case e le montagne che non appartengono a nessuno contribuiscono al profitto creato da tutti gli edifici circostanti mentre un lotto di terreno di proprietà di un giocatore che contiene una casa, un edificio o una montagna contribuisce alla rendita degli edifici circostanti solo di quel giocatore. Una montagna che è di proprietà di un giocatore, per esempio, non contribuisce alla rendita dell'adiacente miniera di proprietà di un altro giocatore.



Il Saloon arancione rende \$15 (3 case adiacenti) mentre quello viola solo \$10 (una casa è di proprietà dell'arancione quindi non porta reddito al giocatore viola).



PUNTI VITTORIA PER I TERRENI
Il giocatore riceve 1 punto vittoria ogni 2 lotti di terreno che possiede. Non è necessario che i lotti siano adiacenti.



PUNTI VITTORIA PER LA FORZA DEI COWBOYS
Il giocatore riceve 1 punto vittoria ogni 2 punti forza che possiede in quel momento. L'ammontare dei punti forza è dato dalla somma dei cowboys nella riserva personale e dei revolvers posseduti.



PUNTI VITTORIA PER GLI EDIFICI
Il giocatore riceve 1 punto vittoria per ogni edificio che possiede (case e montagne non contano)



ACQUISTO PUNTI VITTORIA
Il giocatore può acquistare quanti punti vittoria desidera al costo di \$2, \$3, \$4 o \$5 per punto. Nel corso della partita le caselle disponibili diminuiranno a causa del Segnalino Turno che spostandosi renderà impossibile il piazzamento su di esse dei cowboys!

FINE DEL GIOCO

La partita termina dopo 4 rounds. In aggiunta ai punti vittoria ottenuti fino a quel momento ogni giocatore riceve:

Per ogni lotto di terreno di sua proprietà che contiene un edificio, una casa o una montagna riceve 2 punti vittoria. Edifici acquistati ma non costruiti così come terreni di proprietà vuoti non contribuiscono all'acquisizione di punti vittoria.

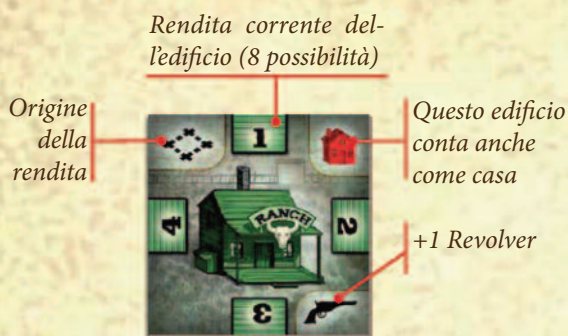


Ogni \$6 della sua riserva di denaro riceve 1 punto vittoria.



Vince il giocatore che ha più punti vittoria. In caso di pareggio vince chi ha passato per primo durante l'ultimo turno.

EDIFICI



In ogni edificio sono stampati 8 valori che ne indicano le possibili rendite.



L'edificio deve essere posizionato sopra il segnalino proprietà in modo che la rendita corrente si trovi in corrispondenza della freccia nera.



CASA

Condizioni: Una casa deve essere raggiunta da una strada.

Rendita: -

Caratteristiche speciali: Le case non possono essere acquistate ma vengono costruite insieme ai diversi edifici.



RANCH

Condizioni: -

Rendita: \$1 per ogni terreno libero adiacente, indipendentemente dal proprietario (rendita minima \$1). Un lotto di terreno libero può generare rendite per diversi ranch.

Caratteristiche speciali: il ranch aumenta la forza del proprietario di 1 (+1 Revolver). Il giocatore che costruisce un ranch prende un segnalino revolver dalla riserva generale e lo mette in quella personale. Il ranch conta anche come una casa per le rendite di saloon, drugstores e banche.



DRUGSTORE

Condizioni: Un drugstore deve essere raggiunto da una strada e deve essere costruito contemporaneamente ad una casa.

Rendita: \$3 per ogni casa adiacente (libera o di proprietà del giocatore) e per ogni ranch posseduto, anche non adiacente.

Esempio: un giocatore che possiede un drugstore con adiacenti un ranch e tre case riceve \$15 (il ranch adiacente conta doppio: una volta come casa adiacente e una volta come ranch di proprietà).



MINIERA D'ARGENTO

Condizioni: -

Rendita: \$3 per ogni montagna adiacente.

Una montagna può generare rendite per diverse miniere adiacenti. Se una montagna appartiene ad un giocatore, darà rendite solo alle sue miniere.

Caratteristiche speciali: la miniera aumenta la forza del proprietario di 1 (+1 Revolver). Il giocatore che costruisce una miniera prende un segnalino revolver dalla riserva generale e lo mette in quella personale.



BANCA

Condizioni: Una banca deve essere raggiunta da una strada e deve essere costruita contemporaneamente ad una casa.

Rendita: \$3 per ogni casa adiacente (libera o di proprietà del giocatore) e per ogni miniera posseduta, anche non adiacente.

Esempio: il giocatore riceve \$12 dalla banca in quanto possiede una casa e un hotel (conta doppio) adiacenti insieme a una miniera.



SALOON

Condizioni: Un saloon deve essere raggiunto da una strada e deve essere costruito contemporaneamente ad una casa.

Rendita: \$5 per ogni casa adiacente (libera o di proprietà del giocatore).



HOTEL

Condizioni: Un hotel deve essere raggiunto da una strada e deve essere costruito contemporaneamente ad una casa.

Rendita: \$6

Caratteristiche speciali: un hotel conta come due case nel calcolo della rendita di saloon, drugstores e banche.



CHIESA

Condizioni: Una chiesa deve essere raggiunta da una strada e deve essere costruita contemporaneamente ad una casa.

Rendita: -

Caratteristiche speciali: una chiesa conta come una casa nel calcolo della rendita di saloon, drugstores e banche. Una chiesa protegge tutti gli edifici adiacenti di proprietà del giocatore. Se viene attaccato un edificio adiacente ad una chiesa ed entrambi sono di proprietà dello stesso giocatore, l'attacco fallisce come se l'attaccante avesse perso il duello e il cowboy viene rimesso nella riserva personale.



PRIGIONE

Condizioni: Una prigione deve essere raggiunta da una strada e deve essere costruita contemporaneamente ad una casa.

Rendita: -

Caratteristiche speciali: la prigione aumenta la forza del proprietario di 2 (+2 Revolver). Il giocatore che costruisce una prigione prende due segnalini revolver dalla riserva generale e li mette in quella personale.

PERSONAGGI

Ogni carta personaggio ha due differenti caratteristiche.
Per le prime partite dovrebbe essere utilizzata la versione base situata sul fronte in giallo della carta. Sul retro rosso sono presenti valori alternativi. I giocatori potranno decidere prima di cominciare la partita quale lato della carta utilizzare per tutti i personaggi o solo per alcuni.
Durante la partita però le carte non potranno più essere girate.



LO SCERIFFO

Lo sceriffo prende immediatamente il cowboy bianco. Questo cowboy non può essere coinvolto in nessun duello e non può nemmeno attaccare edifici di altri giocatori quindi deve essere posizionato su azioni o terreni liberi.



Limite denaro: \$20

Retro rosso: lo sceriffo non può attaccare edifici o sfidare altri giocatori in duello però oltre ad azioni e terreni liberi può essere posizionato a difesa degli edifici del giocatore. Per ogni duello perso il giocatore riceve 3 punti vittoria.

Limite denaro: \$20.



IL BANCHIERE

Il banchiere riceve immediatamente \$9.
Limite denaro: \$120.

Retro rosso: il banchiere alla fine del turno può comprare 3, 5 o 7 punti vittoria pagandoli rispettivamente \$3, \$12 o \$25.



Limite denaro: \$60.



LA COMMESSA

La commessa propone due opzioni:
* raddoppia la rendita di tutti gli edifici di un tipo durante la fase delle entrate (es. tutte le banche). Se un edificio che dovrebbe raddoppiare la rendita viene attaccato fornirà comunque al proprietario o all'aggressore la rendita normale.



* o riceve \$8 immediatamente o durante la fase delle rendite.

Limite denaro: \$60.

Retro rosso: la commessa può ricevere immediatamente \$8 o 1 punto vittoria per ogni casa posseduta alla fine del turno di gioco (chiese, hotel e ranch non contano). Limite denaro: \$60.



L'OPERAIO

L'operaio riceve immediatamente 2 strade. In aggiunta pagherà solo la metà (arrotondata per eccesso) del costo degli edifici di nuova costruzione.



Limite denaro: \$30.

Retro rosso: l'operaio può comprare uno degli edifici in vendita per \$5 che può immediatamente costruire o posizionare nella riserva personale. I restanti edifici vengono spostati a sinistra verso la prima casella libera di costo inferiore e viene posizionato un nuovo edificio pescato dal sacchetto. Limite denaro: \$30.



IL COLONO

Il colono può posizionare immediatamente un segnalino proprietà su un lotto di terreno che non appartiene a nessun giocatore.



Limite denaro: \$30.

Retro rosso: alla fine del turno il colono può ricevere \$8 o 1 punto vittoria per ogni montagna che possiede.

Limite denaro: \$20.



IL CAPITANO

Il capitano può immediatamente prendere 1, 2 o 3 cowboys dalla riserva generale pagandoli rispettivamente \$1, \$4 o \$9.



Limite denaro: \$25.

Retro rosso: il capitano può comprare un revolver per \$3 o due revolver per \$9. Li prende dalla riserva generale e li terrà fino alla fine della partita. Limite denaro: \$20.



IL MERCENARIO

Il mercenario fornisce 3 punti forza extra per questo turno: somma i revolvers evidenziati sulla carta alla forza del giocatore durante i duelli. Limite denaro: \$20.



Retro rosso: il mercenario fornisce 2 punti forza extra per questo turno: somma i revolvers evidenziati sulla carta alla forza del giocatore durante i duelli. Limite denaro: \$30.



VARIANTI

VARIANTE "LA LEGGE DEL PIU' FORTE"



Per limitare il fattore casualità nei duelli, i dadi vengono sostituiti da segnalini duello.

Con 2 giocatori ognuno riceve 6 segnalini duello con i valori da 0 a 5 e denaro per \$15.



Da 3 a 5 giocatori prendete 6 segnalini duello con i valori da 0 a 5 per ogni giocatore e mischiateli tutti insieme coperti. Ogni giocatore pesca 6 segnalini duello e li tiene coperti dichiarando il valore totale.



La somma dei totali deve ovviamente essere 45 per 3 giocatori, 60 per 4 e 75 per 5 giocatori.

Come capitale iniziale ogni giocatore riceverà in dollari la differenza tra 30 e il totale dei segnalini duello che ha dichiarato.

Esecuzione dei duelli: invece di tirare il dado ogni giocatore coinvolto pone davanti a sé coperto un segnalino duello a scelta tra quelli in suo possesso. Tutti i giocatori coinvolti scopriranno contemporaneamente i segnalini duello aggiungendo il valore scelto alla loro forza. I segnalini duello usati andranno a formare una riserva dalla quale un giocatore pescherà 3 segnalini coperti quando esaurirà i propri.

VARIANTE "IL FIUME"

Viene giocata con la facciata del tabellone di gioco dove è disegnato un fiume. Le regole vengono modificate come segue:

Preparazione del gioco:

- Tutti i lotti con il fiume devono rimanere liberi (non vi deve essere posizionata nessuna montagna e neanche il centro della città)

- Piazzate sul tabellone 6 montagne invece di 9

I lotti con il fiume non possono essere acquistati né vi si può costruire edifici o case.

Una casella con il fiume conta come una libera per il calcolo della rendita del ranch (quindi +1 per casella con il fiume).

Se una miniera è adiacente ad almeno una casella del fiume allora aumenta la rendita di \$3.

Per poter attraversare il fiume un giocatore deve usare 2 strade come ponte.

Durante i conteggi finali, ogni lotto di terreno posseduto con edificio, montagna o casa adiacente ad un ponte fornisce 3 punti vittoria invece di 2.



VARIANTE "KIT CARSON"



Questa variante dovrebbe essere utilizzata solo da giocatori esperti perché velocizza il gioco in quanto tutti i partecipanti utilizzano i cowboys contemporaneamente.

La fase 2 (Piazzamento Cowboys) viene modificata come segue: appena il primo giocatore ha piazzato il cowboy tutti gli altri giocatori simultaneamente piazzano il loro sui lotti o le azioni seguendo le normali regole. Dopo che sono stati posizionati il giocatore può anche spostarli finché non passa terminando la fase.

Regole per un gioco corretto durante il piazzamento dei cowboys:

- Piazzare i cowboys usando una sola mano
- Piazzare i cowboys con calma senza urtare quelli degli altri giocatori

- Non temporeggiare in attesa delle mosse degli avversari

In aggiunta ai normali punti vittoria, alla fine del gioco un giocatore riceve un punto vittoria per ogni altro giocatore che ha passato dopo di lui nell'ultimo round.

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 Goetyncq

Jean-François Lemire - Alexis Keyaerts - Philippe Keyaerts - Arnaud Pétein - Nicolas Seinlet - Thierry Simon - Emmanuel Simonis

Aude Tefnin - Jean-Vincent Valkenberg - Frédéric Verolleman - Thierry Zamparutti

und bei allen Mitgliedern des Spieleclubs In Ludo Veritas.

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

Traduzione by Gekki



LA PRESENTE TRADUZIONE NON SOSTITUISCE IN ALCUN MODO IL REGOLAMENTO ORIGINALE DEL GIOCO. IL PRESENTE DOCUMENTO È DA INTENDERSI COME UN AIUTO PER I GIOCATORI DI LINGUA ITALIANA PER COMPRENDERE LE REGOLE DI GIOCO. TUTTI I DIRITTI SUL GIOCO E SULLE IMMAGINI SONO DETENUTI DAL LEGGITTIMO PROPRIETARIO.

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