

CARSON CITY

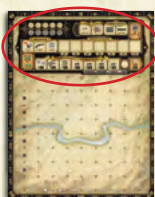
Artwork: Alexandre Roche

Jest rok 1858, miasto Carson City w stanie Nevada. Zebraliście grupę dzielnych kowbojów i planujecie wykupić najlepsze parcele ziemi w tym nowo powstałym miasteczku, a potem zbudować je świetnie prosperującymi ranczami, kopalniami, salonami i podobnymi przybytkami. Będziecie też potrzebować nerwów ze stali, by wyzywać swoich przeciwników na pojedynki, a wszystko to mając nadzieję na zdobycie i utrzymanie najlepszych nieruchomości. Przyda się także zadbać o pomoc najciekawszych „person” z Carson City, by wsparły waszą sprawę. Zwycięzca zostanie ogłoszony pierwszym obywatelem miasta, a o jego sukcesie zaświadczą punkty zwycięstwa zdobywane tak w trakcie, jak i po zakończeniu rozgrywki. Na koniec zabawy cała własność uczestników (gotówka, budynki, parcele, góry, domy) także zostanie zamieniona na punkty zwycięstwa.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



Plansza przedstawia obszar przyszłego miasta Carson City, podzielony na 64 parcele.



Nad planem miasta zilustrowano różne akcje dostępne w grze. Mapa na odwrocie planszy przedstawia miasto z rzeką

Carson. Doradzamy, abyście stoczyli kilka pierwszych rozgrywek na planszy bez rzeki.



7 kart person. Czerwone cyfry na kartach wskazują limit gotówki (na koniec tury) danej osoby. Każda persona pełni specjalne funkcje. W grze funkcjonuje jeden zestaw person żółtych oraz jeden czerwonych. Doradzamy, by stoczyć kilka pierwszych rozgrywek wykorzystując karty żółte.



20 domów



9 płytek gór

30 płytek budynków: 6 rancz, 6 kopalni, 4 sklepy, 4 banki, 3 salony, 3 hotele, 2 kościoły oraz 2 więzienia



25 czarnych sztyftów dróg



1 woreczek



60 płytek własności (po 12 płytek w każdym kolorze), by odróżnić właściciela każdej wykupionej parceli

51 kowbojów (po 10 w każdym kolorze, 1 biały kowboj symbolizujący szeryfa), służących do wybierania akcji.



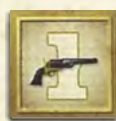
10 znaczników (po 2 w każdym kolorze), używanych na torze porządku tury oraz do oznaczenia punktów zwycięstwa.



25 sztonów rewolweru



1 specjalny szton „3 gnaty”



30 płytek pojedynku (używane tylko w pierwszym zestawie zasad opcjonalnych)



Pieniądze: 1\$ (30, małe monety), 5\$ (20, średnie monety), 10\$ (22, duże monety) oraz 20\$ (6, banknoty).



Jeden okrągły żeton używany jako „licznik tur”



2 kości

PRZYGOTOWANIE GRY

Ilustracja poniżej ukazuje przykładowe rozstawienie elementów gry dla trzech uczestników.

Każdy uczestnik otrzymuje 15\$, 1 drogę, 1 szton rewolweru, 12 płytek własności w jednym wybranym kolorze oraz 3 kowbojów w tym samym kolorze. Drogi oraz kowboje stanowią osobiste zapasy gracza.

Wszystkie pozostałe pieniądze układa się w stos obok planszy – będą stanowić bank centralny. Domy, punkty zwycięstwa, drogi oraz pozostałych kowbojów układa się obok planszy jako wspólne zapasy.

1 Jedno ranczo układa się na polu budowy George Alexander Construction z symbolem <3\$>, a drugie na polu <10\$>.

2 Jedną kopalnię układa się na polu budowy George Alexander Construction z symbolem <4\$>, a drugą na polu <12\$>.

3 Pozostałe budynki (nie domy), wrzucamy do woreczka. Trzy inne budynki należy pociągnąć losowo z woreczka i ułożyć kolejno na pozostałych trzech polach budowy z symbolami <5\$>, <6\$> i <8\$>.

4 Centrum Carson City określa się przez rzut kośćmi (na przecięciu kolumny wskazanej białą kością oraz rzędu wskazanego czarną kością).

5 Na wskazanej rzutem parceli należy ułożyć dom oraz cztery drogi wzdłuż jego boków, po jednej na każdy bok. Te drogi zostaną przedłużone na całe miasto wraz z jego rozwojem.

9 gór układa się losowo na planszy (korzystając z rzutu kośćmi jak to wytłumaczono powyżej). Jeśli dana parcela jest już zajęta, należy wykonać rzut ponownie.



6 Specjalną płytkę z 3 rewolwerami należy umieścić na przeznaczonym jej polu.

7 Licznik tur układa się na pozycji startowej.

8 W pierwszej turze kolejność należy ustalić losowo. Znaczniki odpowiadające każdemu z uczestników należy umieścić na torze porządku tury, aby przypominały o kolejności działania uczestników.

Zaczynając od pierwszego gracza i idąc dalej zgodnie z porządkiem tury każdy wybiera parcelę układając na niej jedną ze swoich płytek własności. Następnie zaczynając od ostatniego gracza i idąc zgodnie z przeciwną kolejnością z powrotem do pierwszego gracza wszyscy wybierają drugą parcelę. Można wybrać dowolną parcelę, wliczając w to górę lub centrum Carson City. Ilustracja na tej stronie ukazuje przykładowy rozstaw elementów w rozgrywce na trzy osoby.

SPOSÓB PROWADZENIA ROZGRYWKI

Gra dzieli się na cztery tury, z których każda składa się z czterech faz:

1 WYBÓR PERSONY

Wszystkie karty person układa się obok planszy. Następnie każdy z uczestników zgodnie z porządkiem tury wybiera jedną z nich. W zależności od osoby zaraz po dokonaniu niektórych wyborów może nastąpić określona akcja (patrz strona 7).

Gdy wszyscy uczestnicy wybiorą swoją personę, kolejność tury ulega zmianie. Na górnym torze porządku tury należy umieścić znaczniki graczy. Stawia się je tam w rosnącej kolejności, od najniższego numeru na karcie person do najwyższego.

2 ROZSTAWIANIE KOWBOJÓW

Gdy nadejdzie twoja kolej możesz wybrać jedną z następujących opcji. Wybiera się je zgodnie z porządkiem tury, aż do momentu kiedy wszyscy gracze spasują.

WYBÓR akcji. Postaw kowboja ze swoich zapasów na jedno z pól akcji nad planem miasta (akcje opisano szczegółowo na stronach 4 – 5).

WYBÓR parceli ziemi. Postaw kowboja ze swoich zapasów na jednej z parceli.

ATAK/obrona budynku. Postaw kowboja ze swoich zapasów na budynku, aby go zaatakować (lub bronić, jeśli ten budynek należy do ciebie).

PAS. Przesuń swój znacznik na pierwszą wolną pozycję dolnego toru porządku tury. Twoja tura dobiega końca. Nie wolno ci już stawiać w tej turze żadnych kowbojów.

Żadna z wymienionych opcji nie jest obowiązkowa, jednak gracz musi wybrać jedną z nich, chyba, że zdecyduje się spasować. W tej samej turze wolno kupić kilka parceli (na każdej musi się znaleźć kowboj). Można umieścić kowboja na parceli zajętej już przez kowboja innego uczestnika. Zaowocuje to pojedynkiem. Na niektórych polach jednemu graczowi wolno umieścić kilku kowbojów.

3 ROZSTRZYGANIE AKCJI I POJEDYNKÓW

Gdy wszyscy gracze spasują akcje rozstrzyga się jedna po drugiej zgodnie z ich kolejnością na planszy (patrz strony 4 – 5: opisy akcji). W momencie zakończenia akcji stojący na niej kowboj wraca do wspólnych zapasów.

Jeśli kilku uczestników umieściło kowboja na tym samym polu lub parceli, dochodzi do pojedynku. Każdy z zaangażowanych w niego graczy rzuca kością. Uzyskany rezultat dodaje do liczby sztonów rewolweru (w tym „3 gnaty” dający 3 do wyniku rzutu) i kowbojów w swoich osobistych zapasach.

Zwycięcą pojedynku jest osoba, która uzyskała najwyższą sumę. Zwycięzca ma prawo wykonać sporną akcję, a jego kowboj trafia do wspólnych zapasów. Przegrany nie ma prawa wykonać akcji, o którą walczył. Kładzie swojego kowboja do osobistych zapasów. Jeśli w pojedynku brało udział kilka osób, wszyscy przegrani odzyskują swoich kowbojów. W razie remisu wygrywa ten (spośród uczestników pojedynku), kto zajmuje pole toru porządku tury o najniższej wartości.

4 KONIEC TURY

Po wykonaniu wszystkich akcji:

Żeton licznika tur należy przesunąć o jedno pole w lewo, tak, by zablokował do końca gry wykorzystanie jednego z pól „zakup punktów zwycięstwa”.

Każdy gracz otrzymuje nowych kowbojów w swoim kolorze. Bierze się ich ze wspólnych zapasów i umieszcza w osobistych zapasach graczy. Na końcu 1szej tury wszyscy uczestnicy otrzymują po 4 kowbojów, a na końcu tury 2giej oraz 3ciej po 5 kowbojów. Maksymalna liczba kowbojów, jaka może się znaleźć w osobistych zapasach gracza, wynosi 10.

Pieniądze powyżej limitu gotówki gracza (zaznaczony na czerwono na karcie persony, którą wybrał dany gracz) muszą zostać wydane. Gracz otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za każde 10\$, które musi w ten sposób wydać. Wolno wydać większą ilość pieniędzy, ale zawsze otrzymuje się 1 punkt zwycięstwa za każde 10\$.

Budynki, które nie zostały kupione, przesuwają się stopniowo w stronę pól o niższych cenach. Za każdą pozycję, jaka się zwolniła, przed rozpoczęciem następnej tury z woreczka dociąga się losowo jeden budynek i układa na torze akcji (na polu stawiania budynku).



Gdy wszyscy uczestnicy wybiorą swoją personę, porządek tury ulega zmianie. W powyższym przykładzie Zielony wybrał szeryfa, Pomarańczowy sprzedawczynię, a Fioletowy najemnika.



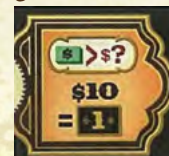
Gdy gracz pasuje, przesuwają swój znacznik na pierwszą wolną pozycję dolnego toru porządku tury. W powyższym przykładzie Pomarańczowy jest pierwszym pasującym graczem.

Siła kowbojów w trakcie pojedynku =



Limit gotówki: Liczba dolarów zaznaczona na czerwono na każdej karcie persony wskazuje maksymalną ilość gotówki, jaką na zakończenie tury może mieć w swoich osobistych zapasach gracz dysponujący daną personą. Wszystkie pieniądze powyżej tej sumy należy wydać.

Pieniądze powyżej limitu gotówki gracza:



AKCJE

Każdy uczestnik może zdecydować, że nie wykonuje wybranej przez siebie akcji (przykładowo zdaje sobie sprawę, że nie starczy mu na nią pieniędzy), nawet, jeśli wygrał pojedynek, by móc ją wykonać. (W tej sytuacji kowboj gracza trafia do wspólnych zapasów.) Akcje wykonuje się zawsze w kolejności pokazanej na torach w górze planszy (i tak po kolei Eagle Valley Arms - The Virginia & Truckee Road Company - Geroge Alexander Construction - Nevada State Bank - Town Council of Carson City)



ZAKŁADY

Na tym polu nie ma pojedynków. Gracz otrzymuje 4\$ za każdego ze swoich kowbojów, jaki stoi na tym polu. Zatem każdy gracz może tu umieścić kilku kowbojów.



NABOJE

Osoba, która wygra tę akcję, otrzymuje do końca tury specjalny szton 3 gnatów. Na koniec tury szton wraca na swoje pole na planszy.



DROGI

Osoba, która wygra tę akcję, otrzymuje 3 drogi. Może je umieścić w swoich osobistych zapasach.

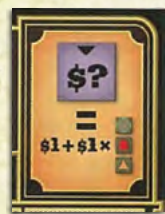
Drogi znajdujące się w osobistych zapasach można budować i umieszczać na planszy w dowolnym momencie gry.



DROGI

Na tym polu nie ma pojedynków. Każdy gracz otrzymuje jedną drogę za każdego ze swoich kowbojów, jaki stoi na tym polu. Zatem gracz może tu umieścić kilku kowbojów.

Uwaga: Nowo zbudowane drogi muszą zawsze stanowić przedłużenie dróg już istniejących.



ZAKUP PARCELI

Ta akcja jest automatyczna. Nie ma potrzeby stawiać kowboja na tym polu. Aby dokonać zakupu wolnej parceli gracz musiał podczas fazy rozstawiania kowbojów postawić na niej kowboja (a nie na polu akcji zakupu parceli). Teraz przychodzi moment na przeprowadzenie samej transakcji. Jeśli kilku graczy chce kupić tę samą

parcelę, zwycięzcę określa się na podstawie pojedynku. Parcela może zawierać dom lub górę.

Cena parceli wynosi 1\$ plus 1\$ za każdy budynek, górę lub dom znajdujący się na samej parceli, albo tuż obok niej (w tym na skos). Całą sumę wpłaca się do banku centralnego, zaś gracz kładzie na parceli płytkę własności w swoim kolorze (kowboj trafia do wspólnych zapasów). Jeśli podczas akcji zakupu parceli dochodzi do kilku pojedynków, o kolejności ich rozstrzygnięcia decyduje gracz (uczestnik przynajmniej jednego z tych pojedynków), którego znacznik stoi na polu toru porządku tury o najniższej wartości.



Pomarańczowy kupuje parcelę za sumę 6\$ (1\$ + 2\$ za domy + 2\$ za salony + 1\$ za górę).



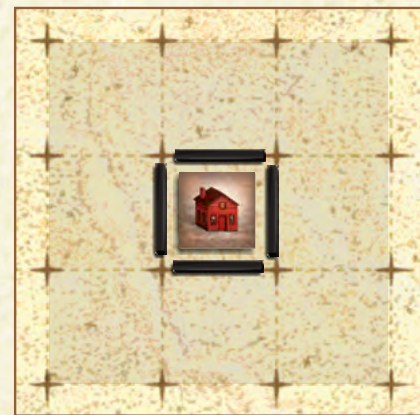
STAWIANIE BUDYNKU

Jest siedem pól „stawiania budynku”, z których każde daje prawo do zbudowania budynku po cenie wskazanej pod ramką pola. Proces budowy polega po prostu na ułożeniu przez gracza budynku na jednej z należących do niego płytek własności. Trzeba jednak spełnić dwa warunki:

1 – Do parceli musi dochodzić droga. Przynajmniej jedna droga musi dotykać rogu parceli – proszę spojrzeć na przykładowy rysunek poniżej. Jeśli do parceli nie dochodzi jeszcze droga, graczowi wolno wziąć jedną lub więcej dróg z osobistych zapasów i umieścić na planszy. **Wyjątki:** rancza i kopalnie nie muszą się łączyć z drogą przed budową.

2 – Podczas budowy sklepu, hotelu, kopalni, banku, salonu, kościoła lub więzienia gracz musi także postawić dom dla nowych mieszkańców, którzy przybyli zachęceniu ożywieniem w mieście. Dom jest darmowy i musi stać na niezajętej (bez budynku, bez góry) parceli do której dochodzi droga. Parcela ta może, lecz nie musi, być własnością osoby stawiającej budynek. Dom można również postawić na parceli będącej własnością innego uczestnika gry (za jego zgodą) lub na parceli bez właściciela. Jeśli chodzi o ostatni przypadek można dokonać zakupu tej parceli na późniejszym etapie gry.

Uwaga: Zamiast budować natychmiast gracz ma prawo zatrzymać budynek, który właśnie kupił. Kładzie jego żeton przed sobą, zostawiając budynek na później (przykładowo z tego powodu, że do parceli nie dochodzi jeszcze droga lub dlatego, że nie może znaleźć miejsca wymaganego na dom). By umieścić na planszy zatrzymany w ten sposób budynek gracz musi odczekać do końca następnej akcji „stawiania budynku”. Wszyscy uczestnicy mogą trzymać przed sobą dowolną liczbę budynków.



Na początku rozgrywki drogi dochodzą tylko do 9 parceli: parceli stanowiącej centrum miasta oraz 8 sąsiadujących parcel.

Uwaga: Nie wolno stawiać budynków, ani domów na górach.



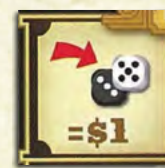
ZYSKI ZA PARCELE

Osoba, która wygra tę akcję, otrzymuje 2\$ za każdą posiadaną parcelę.



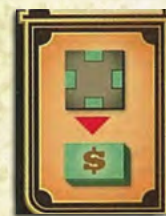
ZYSKI ZA SIŁĘ OGNI

Osoba, która wygra tę akcję, otrzymuje 2\$ za każdy posiadany punkt siły ognia. Siła ognia gracza to suma kowbojów oraz sztonów rewolwerów w jego osobistych zapasach. (w tym „3 gnaty” traktowany jako trzy rewolwery)



ZYSKI Z HAZARDU

Osoba, który wygra tę akcję, rzuca dwoma kośćmi i otrzymuje tyle dolarów w gotówce, ile wyrzuciła oczek. Zatem wyniki 3 i 5 na kostkach oznaczałyby 8\$ zysku.



ZYSKI Z NIERUCHOMOŚCI

Każdy budynek przynosi swemu właścicielowi określony zysk w zależności od tego, z jakimi budynkami i domami sąsiaduje (patrz strona 6, opis budynków). Ta akcja jest automatyczna. Nie ma potrzeby stawiać kowboja na jej polu, by czerpać zyski za jej wykonanie.

Istnieje możliwość postawienia kowboja na budynku innego gracza, w celu przeprowadzenia ataku. Jeśli wynikający z takiego posunięcia pojedynek/atak będzie udany, atakujący kradnie połowę zysku za ten konkretny budynek (zaokrąglając w dół) jego właścicielowi. Jeden gracz może także umieścić kowboja na własnym budynku, by wzmocnić obrońców przed atakiem lub pojedynkiem, a zarazem chronić swoje zyski.

Uwaga: Jeśli dom nie stanowi własności żadnego z uczestników (został zbudowany na parceli bez właściciela), podnosi dochód wszystkich sąsiadujących budynków bez względu na to, do kogo one należą. Jednak w sytuacji, gdy dom został postawiony na parceli należącej do jednego z graczy, podniesie dochód wyłącznie budynkom swojego właściciela.

Ta sama zasada dotyczy gór oraz kopalni. Domy i budynki przynoszą graczom dochód nawet jeśli sąsiadują w sposób diagonalny (po skosie)



Salon Pomarańczowego (3 sąsiadujące domy) przynosi większe zyski od salonu Fioletowego (tylko 2 sąsiadujące domy, gdyż trzeci należy do Pomarańczowego).



PUNKTY ZWYCIĘSTWA ZA PARCELE

Osoba, który wygra tę akcję, otrzymuje liczbę punktów zwycięstwa równą połowie (zaokrąglając w dół) posiadanych przez siebie parcel.



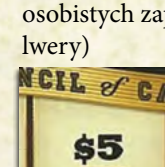
PUNKTY ZWYCIĘSTWA ZA KOWBOJÓW

Osoba, który wygra tę akcję, otrzymuje liczbę punktów zwycięstwa równą połowie (zaokrąglając w dół) posiadanych przez siebie punktów siły ognia. Siła ognia gracza to suma kowbojów oraz sztonów rewolwerów w jego osobistych zapasach. (w tym „3 gnaty” traktowany jako trzy rewolwery)



PUNKTY ZWYCIĘSTWA ZA NIERUCHOMOŚCI

Osoba, która wygra tę akcję, otrzymuje liczbę punktów zwycięstwa równą ilości budynków znajdujących się na jej parcelach (wyłączając z tego domy oraz kopalnie).



ZAKUP PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Osoba, która wygra tę akcję, może dokonać zakupu punktów zwycięstwa po cenie 2\$, 3\$, 4\$ lub 5\$ od punktu.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się wraz z końcem czwartej tury, po tym, jak wszyscy uczestnicy wydadzą gotówkę przewyższającą limit z karty osoby używanej w aktualnej turze. Oprócz punktów zwycięstwa, które zdobyli w trakcie rozgrywki:

Każdy budynek, dom oraz góra przynosi swojemu właścicielowi 2 punkty zwycięstwa.

Cała pozostała gotówka zostaje przeznaczona na zakup punktów zwycięstwa (6\$ za każdy punkt). Puste parcele graczy oraz budynki znajdujące się w ich osobistych zapasach (nie postawione na planszy) nie przynoszą żadnych punktów zwycięstwa. Każdy z graczy otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za każdego innego uczestnika, który zajmuje dalszą (późniejszą) pozycję na torze porządku tury.

Zwycięzcą zostaje osoba, która posiada największą ilość punktów zwycięstwa. W razie remisu wygrywa ten uczestnik (spośród remisujących), którego znacznik stoi na polu toru porządku tury o najniższej wartości.

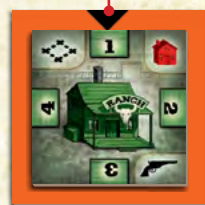


2 = \$6

BUDYNKI



Każdy budynek układa się na wierzchu płytki własności tak, aby czarna strzałka wskazywała aktualny zysk z danego budynku



DOM

Warunki postawienia: Do parceli, na której ma stanąć dom, musi dochodzić droga.

Zysk: Brak.

Zasady specjalne: Domów nie można kupić. Pojawiają się w grze za darmo w momencie postawienia innych budynków.



RANCZO

Warunkipostawienia: Brak ograniczeń.

Zysk: 1\$ za każdą sąsiadującą, niezajętą parcelę, bez względu na to, kto jest jej właścicielem (minimalny zysk wynosi 1\$). Kilka rancz może wykorzystywać tę samą wolną parcelę.

Zasady specjalne: Ranczo dodaje 1 punkt do twojej siły ognia (+1 rewolwer). Ranczo traktuje się jak dom na potrzeby obliczania zysków sklepu, banku oraz salonu.



SKLEP

Warunki postawienia: Do parceli, na której ma stanąć sklep, musi dochodzić droga. Ponadto gracz musi również zbudować dom.

Zysk: 3\$ za każdy sąsiadujący dom, który nie jest własnością innego gracza oraz należące do właściciela sklepu ranczo.

Przykład: Jeśli gracz posiada sklep, a obok sklepu znajduje się jego ranczo oraz trzy domy, otrzymuje 15\$ zysku (gdyż ranczo jest liczone dwukrotnie – najpierw jako sąsiadujący dom, i drugi raz jako ranczo).



KOPALNIA

Warunki postawienia: –

Zysk: 3\$ za każdą sąsiadującą górę, która nie jest własnością innego gracza.

Kilka kopalni może wykorzystywać tę samą górę. Jeśli jesteś właścicielem góry, przestaje ona przynosić korzyści kopalniom pozostałych uczestników.

Zasady specjalne: Kopalnia dodaje 1 punkt do twojej siły ognia (+1 rewolwer).



BANK

Warunki postawienia: Do parceli, na której ma stanąć bank, musi dochodzić droga. Ponadto gracz musi również zbudować dom.

Zysk: 3\$ za każdy sąsiadujący dom, który nie jest własnością innego gracza, oraz należące do właściciela banku kopalnie (w dowolnym miejscu planszy)

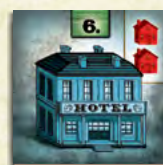
Przykład: Gracz posiadający bank i kopalnię, a także jeden dom i jeden hotel w bezpośrednim sąsiedztwie banku, ciągnie zyski z banku w wysokości 12\$.



SALOON

Warunki postawienia: Do parceli, na której ma stanąć salon, musi dochodzić droga. Ponadto gracz musi również zbudować dom.

Zysk: 5\$ za każdy sąsiadujący dom, który nie jest własnością innego gracza,



HOTEL

Warunki postawienia: Do parceli, na której ma stanąć hotel, musi dochodzić droga. Ponadto gracz musi również zbudować dom.

Zysk: 6\$.

Zasady specjalne: Hotel traktuje się jak dwa domy na potrzeby obliczania zysków sklepu, banku oraz salonu.

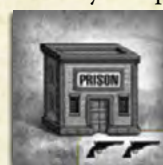


KOŚCIÓŁ

Warunki postawienia: Do parceli, na której ma stanąć hotel, musi dochodzić droga. Ponadto gracz musi również zbudować dom.

Zysk: Brak.

Zasady specjalne: Kościół traktuje się jak dom na potrzeby obliczania zysków sklepu, banku oraz salonu. Kościół pozwala graczowi powstrzymać ataki innych uczestników. Wszystkie twoje budynki znajdujące się w bezpośrednim sąsiedztwie kościoła nie mogą być atakowane. Jeśli postawisz kościół w pobliżu jednego ze swoich budynków, który jest obecnie atakowany, atak zostaje zanegowany. Atakujący zabiera swojego kowboja z powrotem do osobistych zapasów.



WIĘZIENIE

Warunki postawienia: Do parceli, na której ma stanąć więzienie, musi dochodzić droga. Ponadto gracz musi również zbudować dom.

Zysk: Brak.

Zasady specjalne: Więzienie dodaje 2 punkty do twojej siły ognia (+2 rewolwery). Nikomu nie wolno atakować więzienia.

PERSONY

Każda płytki osoby ukazuje dwie różne zdolności (standardowe zasady na stronie żółtej oraz zasady opcjonalne na stronie czerwonej). Doradzamy, by podczas pierwszej rozgrywki wykorzystać stronę żółtą. Podczas kolejnych rozgrywek uczestnicy mogą wybrać, których wersji person użyją (mogą je wybrać losowo lub wspólnie uzgodnić).



SZERYF

Korzystając z pomocy szeryfa otrzymujesz specjalnego kowboja „szeryfa” ze wspólnych zapasów (pionek białego kowboja). Pozwala ci to wybrać jedną akcję bez obawy o atak ze strony innych uczestników (nikt nie wyzywa szeryfa na pojedynek). Dlatego białym kowbojem nie możesz atakować cudzego budynku, ani wyzywać innych graczy na pojedynek (szeryf musi trafić na pole wolne od kowbojów). Limit gotówki: 20\$.

Opcjonalnie: Nie wolno ci atakować jakiegokolwiek budynku, ani brać udziału w pojedynkach (chyba, że w samoobronie). Za każdy przegrany pojedynek otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa. Limit gotówki: 20\$.



BANKIER

Gdy wybierasz bankiera natychmiast otrzymujesz 9\$.

Limit gotówki jest wyjątkowo duży: 120\$.

Opcjonalnie: Przed zakończeniem tury możesz kupić 3, 5 lub 7 punktów zwycięstwa odpowiednio za 3\$, 12\$ lub 25\$. Limit gotówki: 60\$.



SPRZEDAWCZYNI

Sprzedawczyni pozwala ci na:

- podwojenie zysków z jednego konkretnego rodzaju budynku (np. ze wszystkich twoich banków) podczas fazy zbierania zysków z nieruchomości. Jeśli budynek z podwojonym zyskiem został skutecznie zaatakowany, ty i atakujący otrzymujecie tyle dolarów, ile wynosi standardowy zysk z tego budynku

- Albo wzięcie 8\$ (natychmiast lub w fazie zbierania zysków z nieruchomości) Limit gotówki: 60\$.

Opcjonalnie: Otrzymujesz natychmiast 8\$ lub na koniec tury 1 punkt zwycięstwa za każdy posiadany przez siebie dom (nie liczy się do tego rancz, hoteli, ani kościołów). Limit gotówki: 60\$.



CHIŃSKI KULIS

Gdy wybierasz kulisa natychmiast otrzymujesz dwie drogi. Ponadto cena dowolnego budynku zostaje zmniejszona o połowę (zaokrąglając do góry). Limit gotówki: 30\$.

Opcjonalnie: Możesz zapłacić 5\$ i zabrać jeden z dostępnych budynków. Ten budynek wolno ci zbudować od razu lub zostawić na później. Pozostałe budynki natychmiast przesuwają się w kierunku niższych kosztów, a z woreczka dociąga nowy budynek. Limit gotówki: 30\$.



OSADNIK

Osadnik natychmiast przynosi ci parcelę na dowolnym polu (pole nie może mieć właściciela w chwili, gdy ją zajmujesz). Limit gotówki: 30\$.

Opcjonalnie: Otrzymujesz natychmiast 8\$ lub na koniec tury 1\$ za każdą posiadaną przez siebie górę. Limit gotówki: 20\$.



KAPITAN

Korzystając z pomocy kapitana możesz zapłacić 1\$, by wziąć jednego dodatkowego kowboja ze wspólnych zapasów lub 4\$, aby wziąć stamtąd dwóch dodatkowych kowbojów. Ewentualnie możesz wydać aż 9\$, by zabrać ze wspólnych zapasów trzech dodatkowych kowbojów. Limit gotówki: 20\$.

Opcjonalnie: Możesz zapłacić 3\$, by otrzymać szton rewolweru lub 9\$, by otrzymać 2 sztony rewolwerów. Zatrzymujesz te sztony do zakończenia rozgrywki. Limit gotówki: 20\$.



NAJEMNIK

Korzystając z pomocy najemnika w aktualnej turze dysponujesz 3 dodatkowymi punktami siły ognia. Limit gotówki: 20\$.

Opcjonalnie: W tej turze najemnik dodaje ci 2 dodatkowe punkty siły ognia. Limit gotówki: 30\$.

ZASADY OPCJONALNE

OPCJA „SILNIEJSZY MA ZAWSZE RACJĘ”



Ta opcja pozwala rozstrzygać pojedynki w mniej losowy sposób, zastępując kostki płytkami pojedynku. Aby zagrać wykorzystując ten wariant należy wprowadzić poniższe modyfikacje.



W trakcie przygotowań do gry:

W rozgrywce dwuosobowej, każdy uczestnik otrzymuje 6 płytek pojedynku ponumerowanych od 0 do 5 oraz 15\$.



W rozgrywce na więcej niż dwie osoby, należy odliczyć 6 płytek pojedynku (od 0 do 5) na każdego uczestnika, a następnie je pomieszać. Każdy losowo ciągnie po 6

płytek i trzyma je w tajemnicy przed przeciwnikami. Następnie gracze ogłaszają, ile wynosi suma punktów ze wszystkich płytek pojedynku, jakie wylosowali. W grze na 3 osoby na płytkach znajduje się łącznie 45 punktów, w grze na 4 osoby 60 punktów, a w grze na 5 osób 75 punktów. Ilość startowej gotówki każdego gracza wynosi 30\$ minus suma jego punktów z płytek pojedynku.

Jak przeprowadzać pojedynki: Zamiast rzucać kośćmi każdy gracz uczestniczący w pojedynku wybiera i zagrywa płytkę pojedynku, a jej wartość punktową dodaje do swojej siły ognia. Płytki pojedynku odrzuca się po użyciu, tworząc z nich nowy stos. W momencie, gdy uczestnikowi skończą się płytki pojedynku, ciągnie losowo trzy nowe płytki ze stosu.

OPCJA „RZKA CARSON”

W tym wariantcie należy odwrócić planszę na drugą stronę, tak, by ukazywała ona rzekę. Należy także wziąć pod uwagę poniższe zmiany.

W trakcie przygotowań do gry:

- Wszystkie parcele przypadające na rzekę muszą pozostać wolne (bez gór oraz centrum miasta);
- Na planszy układa się 6 gór zamiast 9.

Nie wolno kupować parcel na rzece, stawiać na nich budynków, ani domów. Na potrzeby obliczania zysków z rancza parcela rzeczna jest traktowana jak wolna (+1\$ za każdą parcelę rzeczna).

Jeśli kopalnia sąsiaduje bezpośrednio z rzeką, zysk z kopalni wzrasta

o 3\$ niezależnie od liczby parcel rzecznych przy kopalni.

Do przekroczenia rzeki są wymagane dwa odcinki drogi. Podwójna droga przecinająca rzekę jest nazywana mostem.

Na zakończenie gry, każda prywatna parcela (z górą, budynkiem lub domem) w sąsiedztwie mostu przynosi 3 punkty zwycięstwa zamiast 2.



OPCJA „KIT CARSON”



Ta wersja zasad jest najlepsza dla niedoświadczonych oraz zupełnie początkujących graczy. Skraca ona przebieg rozgrywki, pozwalając na równoczesne roztawianie kowbojów.

Punkt 2 rozdziału ze strony 3 należy zmodyfikować w poniższy sposób:

Gdy tylko pierwszy gracz w turze postawi swojego kowboja na planszy, wszyscy uczestnicy mogą jednocześnie roztawiać swoich kowbojów na dowolnie wybranych akcjach. Ponadto każdy ma prawo do zmiany miejsca ustawienia kowboja na inne dowolną liczbę razy. W momencie, gdy gracz przestanie ustawiać lub zmieniać pozycje swoich kowbojów, umieszcza swój znacznik na pierwszej wolnej pozycji dolnego toru porządku tury. Od tej

chwili aż do końca aktualnej tury nie wolno mu już roztawiać, ani zmieniać pozycji swoich kowbojów.

Zasady fair play:

- Do ustawiania kowbojów na planszy można wykorzystywać tylko jedną rękę.
 - Należy wykonywać spokojne i precyzyjne ruchy, tak, by nie porzucić pionków, nie porzucić płytek, ani nie poruszyć planszy.
 - Uczestnicy nie powinni trzymać ręki z kowbojem nad planszą, zastanawiając się nad miejscem ustawienia jego figurki, gdyż może to utrudnić grę pozostałym osobom.
- jego figurki, gdyż może to utrudnić grę pozostałym osobom.

Autor: **Xavier Georges**

Ilustracje i grafika: **Alexandre Roche**
www.alexandre-roche.com

Edytor: **Arno Quispel**
www.qwggames.nl

QWG dziękuje bardzo następującym osobom: Ryan Laukat - Frank Quispel - Jeroen Hollander - Luk Van Lokeren - Albert Gho - Leonie Caljouw - Anke Hahn - Carsten Neumann - Julia Hammes i testerom gry.

Autor chciałby wyrazić swoją wdzięczność wszystkim testerom, Vincent Barbiaux, Alice Blahova, Michel Detienne, Miguel Sebastian Santamaria, Fanny Cayron, Frédéric Gilles, Etienne Goetync, Jean-François Lemire, Alexis Keyaerts, Nicolas Seinlet, Thierry Simon, Emmanuel Simonis, Aude Tefnin, Jean-Vincent Valkenberg, Frédéric Verolleman, Thierry Zamparutti, and all members of the boardgame club «In Ludo Veritas».

Specjalne podziękowania dla: Laurent d'Aries, Pascal Cadot, Marc Dave, Patrick Fautré, Philippe Keyaerts i Arnaud Pétain za ich nieocenioną pomoc i konstruktywną krytykę.

Autor dedykuje grę Jean-François Wustefeld który był wyjątkowym graczem.

Dystrybutor i Wydawca
Bard Centrum Gier
ul. Batorego 20/17
31-135 Kraków
sklep@bard.pl



Tłumaczenie dla Sklepu Bard Centrum Gier: Marek Mydel