



XAVIER GEORGES

# CARSON CITY

## HORSES & HEROES

Artwork: Alexandre Roche

Das Pferd ist der unverzichtbare Begleiter des Cowboys. Ohne Pferde wäre der Wilde Westen einfach nicht der Wilde Westen. Pferde bieten dir neue Möglichkeiten: Du kämpfst besser, kannst deine Cowboys schneller einsetzen, riskante Duelle vermeiden, ... aber du kannst auch an Rodeos teilnehmen, um die Qualitäten deiner Pferde der ganzen Stadt vor Augen zu führen.

### SPIELMATERIAL



3 Personenkarten (mit einer Variante auf der Rückseite)



12 Besitzplättchen  
10 Cowboys  
2 Spielsteine

5 schwarze Straßen



4 Rodeoplättchen  
25 Pferdeplättchen



6 Gehegeplättchen



1 Aktionsplättchen  
Wenn du mit der Variante „PFERDE“ spielst, lege dieses

Plättchen auf das erste Aktionsfeld („Lohn“).



1 Zugreihenfolgeplättchen

Wenn ihr mit sechs Spielern spielt, lege dieses Plättchen über die Reihenfolgeleiste.

### VARIANTE „PFERDE“



**Spielvorbereitung**  
Jeder Spieler erhält ein Pferd und ein Gehegeplättchen mit mehreren Gehegen. Dieses Spielbrett zeigt die unterschiedlichen Verwendungsmöglichkeiten für ein Pferd. Die übrigen Pferde kommen in den allgemeinen Vorrat. Vier Rodeoplättchen werden auf dem Rundenanzeiger gestapelt.

#### Pferde kaufen

Zu Beginn des Spiels hast du nur ein Pferd. Es gibt zwei Wege, an zusätzliche Pferde zu kommen: entweder durch die Wahl der Person Cowboy (gelbe Seite), wenn sie im Spiel ist, oder durch Einsetzen eines Cowboys auf dem Aktionsfeld „Lohn“. **Dort kannst du dir, statt \$4 zu nehmen, für \$4 ein neues Pferd kaufen.** Wenn du ein Pferd kaufst, musst du es sofort in eines deiner Gehege setzen. Wenn sich mehrere Cowboys auf dem Aktionsfeld befinden, führt die Aktionen in Zugreihenfolge durch. Jeder Spieler kann pro Runde nur ein Pferd kaufen.

#### Pferde und Gehege benutzen

In der Einsetzphase darfst du direkt nach jedem Cowboy, den du eingesetzt hast, ein Pferd nutzen, indem du es in eines deiner Gehege stellst. Du kannst auch einen Cowboy in ein Gehege setzen (statt ihn für eine normale Aktion zu nutzen). Ein Cowboy in einem Gehege verdoppelt dort den Wert für das Rodeo (siehe unten, „Rodeos“).

#### Pferdeaktionen

Wenn du ein Pferd in eines deiner Gehege setzt, wählst du zwischen den folgenden fünf Möglichkeiten:

- ★ Ein Pferd im ersten Gehege erhöht die Feuerkraft deiner Cowboys für den Rest der Spielrunde um 1 Revolver. Drei oder mehr Pferde erhöhen die Feuerkraft sogar um 2 Revolver.
  - ★ Für ein Pferd im zweiten Gehege kannst du sofort:
    - einen weiteren Cowboy aus deinem persönlichen Vorrat einsetzen (und damit auch ein weiteres Pferd nutzen); oder
    - einen deiner bereits eingesetzten Cowboys auf ein anderes Feld versetzen (entweder auf ein anderes Feld auf dem Spielplan oder zurück in deinen persönlichen Vorrat); oder
    - passen (setze deinen Spielstein auf das erste freie Feld der Passeleiste) und deine Einsetzphase beenden.
  - ★ Ein Pferd im dritten Gehege verdoppelt das Einkommen einer deiner Ranches für diese Runde. Jedes hier platzierte Pferd kann nur das Einkommen einer Ranch erhöhen. Außerdem kann jede Ranch auf diese Weise nur einmal pro Runde ihren Ertrag verdoppeln. Diese Option kann nicht mit der Fähigkeit der Krämerin (das Einkommen eines Gebäudetyps verdoppeln) kombiniert werden.
  - ★ Ein Pferd im vierten Gehege bringt dir sofort \$2.
  - ★ Ein Pferd im fünften Gehege gibt dir einen Bonus von 5 Punkten für das nächste Rodeo.
- Du musst nicht alle deine Pferde in Gehege setzen (z.B. wenn du weniger Cowboys einsetzt als du Pferde besitzt).



## Rodeos

**Am Ende jeder Runde findet ein Rodeo statt. Alle Spieler nehmen an diesem wichtigen Ereignis teil.** Jeder Spieler berechnet seine Rodeopunkte, indem er für jedes Gehege den Wert des Cowboyhuts mit der Anzahl der Pferde im Gehege multipliziert. Verdopple anschließend den so ermittelten Wert eines Geheges zusätzlich, wenn sich dort ein Cowboy befindet.

Die Punkte aller Gehege werden addiert, und der Spieler mit den meisten Rodeopunkten gewinnt ein Rodeoplättchen, das am Spielende 1 Siegpunkt für jedes eigene Pferd bringt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler das Rodeo, der auf der Passliste weiter vorne steht.

## Ende der Runde

Am Rundenende nimm alle deine Pferde aus den Gehegen zurück in deinen persönlichen Vorrat.

## Spielende

Am Spielende erhältst du für jedes Pferd 1 Siegpunkt. Für jedes Rodeoplättchen erhältst du 1 weiteren Siegpunkt für jedes Pferd.

**Beispiel:** Wenn du am Spielende drei Pferde besitzt und zwei Rodeos gewonnen hast, erhältst du  $3 \times (1 + 2) = 9$  Siegpunkte.

## NEUE PERSONEN



### Der Zeitungsjunge

Zahle \$3 und wähle sofort eine andere Personenkarte (aus den verfügbaren Karten) außer dem Sheriff. Du kannst die Fähigkeiten und das Geldlimit dieser neuen Person wie üblich nutzen, aber der Wert „0“ dieser Karte gilt

für die Ermittlung der Zugreihenfolge. Geldlimit: \$0.

**Variante:** Wähle sofort eine andere Personenkarte (aus den verfügbaren Karten) außer dem Sheriff. Du kannst die Fähigkeiten dieser neuen Person wie üblich nutzen, aber ihr Geldlimit wird um \$5 reduziert. Der Wert „0“ dieser Karte gilt für die Ermittlung der Zugreihenfolge. Geldlimit: \$-5.

**Achtung:** Wenn der Zeitungsjunge mitspielt, werden in der Spielvorbereitung 8 statt 7 Personenkarten ausgelegt.

**Einwurf des Sheriffs:** Für eine kleine Spende hilft der Zeitungsjunge gerne, beispielsweise indem er die Augen nach einer Person offenhält, deren Dienste man benötigt. Da er aber selten Gutes im Schilde führt, macht er lieber einen Bogen um den Sheriff.



### Die Helden

Deine Gebäude sind für die gesamte Runde vor Angriffen deiner Mitspieler und der Outlaws geschützt. Du darfst keine Gebäude anderer Spieler angreifen. Für die Bewegung der Outlaws zählt das Einkommen deiner Gebäude wie \$0. Wenn sich bei der Auszahlung des Einkommens ein Outlaw auf einem deiner Gebäude befinden sollte, bekommst du trotzdem den normalen Ertrag. Geldlimit: \$240.

**Variante:** Wähle eine der folgenden drei Möglichkeiten:

**Variante:** Wähle eine der folgenden drei Möglichkeiten:

- Erhalte 3 Siegpunkte;
  - Lege einen Cowboy aus deinem persönlichen Vorrat zurück in den allgemeinen Vorrat und erhalte 6 Siegpunkte;
  - Lege zwei Cowboys aus deinem persönlichen Vorrat zurück in den allgemeinen Vorrat und erhalte 9 Siegpunkte.
- Geldlimit: \$40.



### Der Cowboy

Nimm dir sofort ein neues Pferd in deinen persönlichen Vorrat. Geldlimit: \$20.

**Variante:** Zahle sofort \$8. Nimm eine Ranch von den verfügbaren Gebäuden (oder aus dem Beutel, wenn keine Ranch zum Kauf ausliegt) und wähle eine leere, unverkaufte Parzelle. Lege eines deiner Besitzplättchen auf diese Parzelle und baue dort die Ranch. Die übrigen Gebäude rücken sofort auf die niedrigeren Preise vor und ein neues Gebäude wird aus dem Beutel gezogen. Wenn keine Ranches mehr im Spiel sind, drehe den Cowboy für den Rest des Spiels auf die gelbe Seite. Geldlimit: \$20.

**Variante:** Zahle sofort \$8. Nimm eine Ranch von den verfügbaren Gebäuden (oder aus dem Beutel, wenn keine Ranch zum Kauf ausliegt) und wähle eine leere, unverkaufte Parzelle. Lege eines deiner Besitzplättchen auf diese Parzelle und baue dort die Ranch. Die übrigen Gebäude rücken sofort auf die niedrigeren Preise vor und ein neues Gebäude wird aus dem Beutel gezogen. Wenn keine Ranches mehr im Spiel sind, drehe den Cowboy für den Rest des Spiels auf die gelbe Seite. Geldlimit: \$20.

## SECHSTER SPIELER



Diese Erweiterung erhält alles notwendige Material für einen sechsten Spieler. Wie das Spiel zu fünft ist Carson City zu sechst ein vergleichsweise aggressives und schonungsloses Spiel. Deswegen ist es für neue Spieler nicht zu empfehlen, ebenso wenig wie das Spiel auf der Spielplanseite mit dem Carson River.

Autor:  
Xavier Georges

Deutsche Übersetzung:  
Jens Kleine-Herzbruch

Illustrationen und Design: Alexandre Roche  
www.alexandre-roche.com

Herausgeber: Arno Quispel  
www.quined.nl

### DANKSAGUNG

Autor und Herausgeber möchten all denen danken, die die neue Erweiterung getestet haben oder rund um die Welt ihre Begeisterung für Carson City teilen.