

XAVIER GEORGES
CARSON CITY
THE CARD GAME
ARTWORK: ALEXANDRE ROCHE



In Carson City – il Gioco di Carte, ogni giocatore è incaricato di sviluppare una Città. Competerai per lotti di terra e preziosi edifici, ma dovrai posizionarli saggiamente per poter rendere la tua città più prospera possibile. Potrai anche ottenere supporto ed aiuto da persone influenti, ma fai attenzione, perché i tuoi avversari proveranno a fare la stessa cosa!

MATERIALI DI GIOCO



66 carte asta (11 carte per giocatore, in 6 differenti semi: cappello, stella, cactus, stivale, ferro di cavallo, e bestiame).

Le carte asta rappresentano il rischio che prendi – in termini di argento, influenza, tempo, persone, equipaggiamento, ecc. – per poter acquisire terreni e carte personaggio.



96 carte terreno rappresentano i territori di Carson City (48 carte per ognuna delle Ere I & II, differenziate attraverso i numeri romani sul retro. Ogni carta terreno rappresenta 4 lotti di terra).



8 carte riepilogo (2 ognuna in Inglese, Francese, Olandese e Tedesco).



21 carte personaggio

Regolamento e blocco segnapunti

OBIETTIVO DEL GIOCO

Il tuo obiettivo è sviluppare la città più prospera della regione. La prosperità della città è rappresentata attraverso i punti vittoria (PV), i quali sono guadagnati attraverso il piazzamento di alcuni edifici e di elementi attorno ad essi, così come dalla presenza di alcuni personaggi.

PREPARAZIONE

Scegli un mazziere; questa persona rivelerà le carte personaggio e terreno.

- 1** Mescola le carte terreno dell'Era I e forma con esse un mazzo di pesca a faccia in giù. Mescola le carte terreno dell'Era II e forma con esse un secondo mazzo da mettere da parte; non sarà necessario ad inizio gioco.
- 2** Mescola le 21 carte personaggio e forma con esse un mazzo di pesca a faccia in giù da piazzare a fianco del mazzo di pesca delle carte terreno. Il giocatore alla destra del mazziere taglia il mazzo delle carte personaggio per poter rivelare i nuovi simboli che serviranno per spezzare i pareggi.

3 Ogni giocatore riceve 9 carte asta (numerate da 1 a 9) nel seme scelto (cappello, stella, cactus, stivale, ferro di cavallo, o bestiame). Il gioco deve essere sempre giocato con un minimo di 4 giocatori. Se ci sono meno di 4 giocatori reali, occorrerà utilizzare dei giocatori "virtuali". Distribuisce ad ogni giocatore virtuale 9 carte asta (numerate da 1 a 9) da mescolare e porre in un mazzo di pesca a faccia in giù; la posizione al tavolo dei giocatori virtuali non ha importanza. Per una sfida maggiore, puoi scegliere di aggiungere giocatori virtuali alla partita, fino ad un massimo di 6 giocatori totali. **Adesso il gioco è pronto per iniziare.**

Livello dei giocatori virtuali: Quando giochi con i giocatori virtuali per la prima volta, si raccomanda di giocare contro giocatori virtuali di livello principiante. I giocatori virtuali di livello principiante usano le carte asta corrispondenti a quelle usate dai giocatori reali (numerate da 1 a 9). Nelle successive partite, puoi aggiustare la forza dei giocatori virtuali. Per dei giocatori virtuali di livello intermedio, rimpiazza la loro carta asta 1 con la carta 10. Per dei giocatori virtuali di livello esperto, rimpiazza le loro carte asta 1 e 2 con le carte 10 e 11).

Avviso sulla preparazione: La competizione nel lontano west è sempre agguerrita; includi i giocatori virtuali di un livello corrispondente al tuo livello di abilità, altrimenti il gioco ti sembrerà troppo facile!

COME SI GIOCA

Il gioco è svolto in due Ere, ognuna della quali è composta da 9 round. Nel suo turno un giocatore sceglierà di giocare 1 delle sue 9 carte asta nel tentativo di acquisire una carta terreno o personaggio. Ogni round è composto dalle 3 Fasi indicate sotto:

1 Il mazziere pesca 1 carta personaggio e 4 carte terreno che piazza sotto ai rispetti mazzi, in colonna e a faccia in su. A questo punto, alcune carte personaggio possono essere usate; l'ordine nelle quali esse possono essere giocate, e la loro risoluzione, si trova sulla carta riepilogo.

ECCEZIONE: In partite con 5 o 6 giocatori, il mazziere rivela 5 carte terreno anziché 4.

2 Ogni giocatore sceglie in segreto una carta asta della propria mano e la piazza a faccia in giù sul tavolo. Quando tutti i giocatori sono pronti, tutte le carte asta sono rivelate simultaneamente, assieme alla carta asta in cima al mazzo di pesca di ogni giocatore virtuale.

3 A partire dal giocatore che ha giocato la carta di valore più alto e proseguendo in ordine discendente, ogni giocatore sceglie una carta terreno da aggiungere alla propria città, oppure la carta personaggio che è stata rivelata nel round corrente. La carta scelta resta al giocatore fino a fine partita. Ogni giocatore poi scarta la carta asta giocata; questa carta non sarà più disponibile per l'Era corrente. Tutte le carte asta scartate restano a faccia in su di fronte al giocatore che l'ha scartata. Una volta che tutti i giocatori hanno scelto le carte da prendere, l'ultima carta rimasta (terreno o personaggio) è rimossa dal gioco.

ECCEZIONE: In una partita con 6 giocatori, nessuna carta sarà rimossa dal gioco.

Spezzare pareggi: Se diverse carte asta hanno lo stesso valore, il giocatore il cui seme appare prima sul retro della carta personaggio in cima al mazzo, spezza la parità in suo favore. Il simbolo più in alto sul retro della carta sarà un po' più grande degli altri simboli raffigurati sulla carta, ed è considerato essere il più forte. Dall'alto verso il basso, questi simboli decrementano di forza, quindi l'ultimo simbolo in basso è il più debole.

Giocatori virtuali: Nel turno di un giocatore virtuale, il giocatore virtuale prende la carta più appetibile. Il valore di appetibilità si trova al centro delle carte terreno ed in fondo alle carte personaggio. Se due o più carte hanno lo stesso valore di appetibilità, il giocatore virtuale prende tra queste la carta più vicina al mazzo di pesca (cioè più lontana dal fondo della colonna). I giocatori virtuali tengono le carte prese ma non costruiscono città.

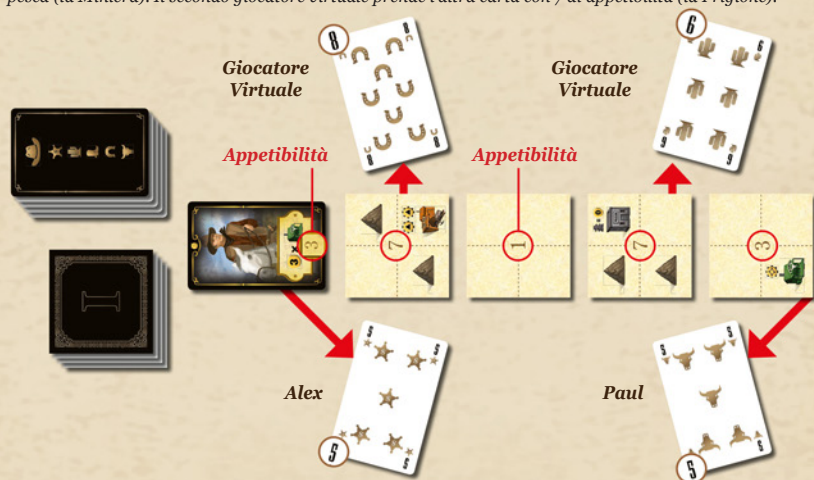
Per usare le carte personaggio: Un giocatore che desidera usare una carta personaggio deve annunciare la propria intenzione di farlo. L'abilità di una carta personaggio può essere usata prima o dopo la Fase 2, in base al personaggio usato. Se almeno un giocatore annuncia di usare un personaggio, segui l'ordine indicato sulla carta riepilogo, a partire dal Governatore [Governor]. Nota: I giocatori non sono mai obbligati ad usare le abilità delle loro carte personaggio. Le carte personaggio possono essere usate solo una volta per Era, e l'abilità del Governatore [Governor] una sola volta a partita.



Teschio: se la carta in cima al mazzo delle carte personaggio ha raffigurato un teschio, piazza la carta appena pescata in fondo al mazzo delle carte personaggio e rivela al suo posto la carta personaggio con raffigurato il teschio sul retro. Se ci fosse sotto un'altra carta con il teschio, ripeti la stessa procedura finché la carta in cima al mazzo non è una carta che non ha raffigurato il teschio.

Esempio di Fine Round in una partita con 4 giocatori (di cui 2 giocatori virtuali):

Il primo giocatore virtuale (valore 8) prende la carta con il valore di appetibilità maggiore (7). Dato che ci sono due carte con il valore 7 di appetibilità, il giocatore virtuale prende la carta più vicina al mazzo di pesca (la Miniera). Il secondo giocatore virtuale prende l'altra carta con 7 di appetibilità (la Prigione).



Alex e Paul sono in parità (valore 5); il retro della prima carta personaggio nel mazzo di pesca determina chi vince la parità. In questo round la stella ha la priorità sul bestiame. Questo significa che Alex sceglie per primo; egli prende la carta personaggio. Infine, Paul prende il Ranch rimasto.

Suggerimento: Una città deve la sua prosperità ai suoi abitanti. In Carson City, gli abitanti sono rappresentati dalle Case. Non trascurare le Case quando prendi le carte, dato che molti edifici necessitano di Case adiacenti per poter generare punti vittoria.

L'Era I termina dopo 9 round. Il gioco quindi procede con l'Era II:

- Qualsiasi carta dell'Era I rimasta nel mazzo di pesca delle carte terreno è rimossa dal gioco. Adesso è disponibile il mazzo delle carte dell'Era II.
- Ogni giocatore riprende le proprie 9 carte asta nella propria mano. Mescola ogni mazzo delle carte asta dei giocatori virtuali e ridisponibile in un mazzo a faccia in giù sul tavolo.
- Qualsiasi carta personaggio acquisita che è stata voltata in posizione orizzontale è adesso voltata di nuovo in posizione verticale (vedi sezione "Carte Personaggio"). **Nota:** il Governatore è utilizzabile solo una volta a partita.

COSTRUZIONE

Le carte terreno che hai giocato rappresentano la tua città. Quando aggiungi una carta terreno alla tua città, devi osservare le seguenti regole:

- 1 La misura massima della tua città è 8x8 lotti di terra.** (Nota che una carta terreno è divisa in 2x2 lotti di terra. Questo significa che la tua città non può essere maggiore di 4x4 carte terreno poste l'una adiacente all'altra.)
- 2 Ogni nuova carta deve essere collegata alla tua città attraverso almeno un lato di un lotto di terra** (non può essere collegata attraverso un angolo). Ricorda, ogni carta è divisa in 4 lotti di terra.
- 3 Non puoi ruotare le carte terreno;** esse devono avere tutte lo stesso orientamento. Le carte terreno devono essere poste sempre adiacenti a, o sopra a, una o più tue carte già presenti sul tavolo (vedi punto 4, oltre). Non puoi inserire una carta sotto una o più altre carte.

4 Puoi piazzare nuove carte in modo tale che esse coprano parzialmente o totalmente una o più carte già presenti sul tavolo, se ciò comporta la copertura di soli lotti di terra vuoti. Ci sono tre eccezioni a questa regola:

- Un edificio può essere coperto da un edificio identico, e una Montagna può essere coperta da un'altra Montagna;
- Una Casa può essere coperta da un'altra Casa, OPPURE da un Palazzo [Townhouse];
- Se un giocatore ha lo Sceriffo [Sheriff] o ha costruito la Prigione [Prison] nella città, i lotti di terra con raffigurati i fuorilegge contano come lotti di terra vuoti. I fuorilegge non possono essere coperti da altri fuorilegge.

Esempio di piazzamento di una carta terreno:

Alex ha già aggiunto una carta terreno alla sua città, la quale attualmente è composta da una Miniera, una Prigione e 4 Montagne.

Questo piazzamento è legale. Alex massimizza il numero di punti che guadagna dalla sua nuova Miniera, la quale genera punti per le Montagne adiacenti.

Questo piazzamento non è legale, dato che la nuova carta terreno non è collegata alla città almeno attraverso un lato di un lotto di terra.



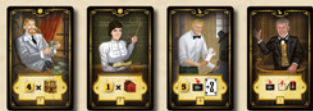
Questo piazzamento non è legale. Tuttavia anche se è possibile costruire una Miniera su un lotto di terra vuoto, un giocatore non può coprire un edificio esistente (in questo caso, la Prigione).

Questo piazzamento è legale. Puoi coprire un elemento (Montagna, o edificio) con un altro elemento identico (in questo caso, una Montagna).

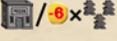
FINE DEL GIOCO

I Punti Vittoria sono conteggiati al termina dell'Era II. Usando il blocco segnapunti, calcola il punteggio di ogni giocatore - non dimenticare di conteggiare anche i giocatori virtuali. Per determinare il punteggio finale, somma ogni punto vittoria guadagnato attraverso i tuoi edifici a quelli guadagnati attraverso le carte personaggio. Il giocatore (reale o virtuale) con il punteggio maggiore è il vincitore! In caso di parità, il vincitore è determinato effettuando una partita di rivincita.

Ecco come appare la città di Alex alla fine del gioco:



1 Conteggio per i giocatori reali.

Simboli	Punti Vittoria	Esempio di Conteggio
	I Ranch valgono 1 PV per ogni lotto di terra vuoto adiacente (max. 8 PV per Ranch).	<i>Alex riceve 6 PV per il suo Ranch, dato che ha adiacente 6 lotti di terra vuoti.</i>
	Le Miniere valgono 2 PV per ogni Montagna adiacente (max. 16 PV per Miniera).	<i>Alex ha 2 Miniere che valgono ognuna 10 PV, e 2 Miniere che valgono ognuna 4 PV. Dalle sue Miniere riceve 28 PV.</i>
	La Farmacia [Drugstore] vale 1 PV per ogni Casa adiacente (max. 16 PV se circondata da 8 Palazzi e/o Hotel).	<i>Dato che la Farmacia è adiacente a 2 Case, essa vale 2 PV.</i>
	La Banca vale 1 PV per ogni Casa adiacente (max. 16 PV se circondata da 8 Palazzi e/o Hotel).	<i>In base al numero di Case e Hotel adiacenti, Alex riceve 15 PV dalle sue 2 Banche.</i>
	Il Saloon vale 2 PV per Casa adiacente (max. 32 PV se circondato da 8 Palazzi e/o Hotel).	<i>In base al numero di Case e Hotel adiacenti, Alex riceve 16 PV dal suo Saloon.</i>
	L'Emporio [General Store] e il Municipio [City Hall] valgono 1 PV per ogni Casa adiacente (max. 16 PV se circondato da 8 Palazzi e/o Hotel).	<i>Alex non riceve PV, dato che non ha un Emporio o un Municipio.</i>
	Ogni simbolo di questo tipo (Farmacia [Drugstore], Fabbro [Blacksmith]) vale tanti PV pari al numero di Ranch nella città.	<i>Alex ha 1 Farmacia e 1 Ranch, quindi riceve 1 PV.</i>
	Ogni simbolo di questo tipo (Banca [Bank], Fabbro [Blacksmith]) vale tanti PV pari al numero di Miniere nella città.	<i>Alex ha 4 Miniere e 2 Banche, quindi riceve 8 PV.</i>
	Ogni simbolo di questo tipo (Chiesa [Church], Emporio [General Store]) vale tanti PV pari al numero di Case nella città. Gli Hotel e i Palazzi contano 2 PV ognuno.	<i>Alex ha 14 Case nella città, ma senza una singola Chiesa o Emporio, quindi non riceve PV.</i>
	Ogni Hotel vale 3 PV.	<i>Con 2 Hotel, Alex riceve 6 PV.</i>
	Il Municipio [City Hall] vale 1 PV per ogni edificio nella città che non sia una Casa o un Palazzo.	<i>Nonostante ha l'Avvocato [Lawyer], Alex non è riuscito ad acquisire l'unico Municipio del gioco.</i>
	Alla fine del gioco, per ogni gruppo di fuorilegge in città subisci una penalità di -6PV. Tuttavia, se hai lo Sceriffo o almeno 1 Prigione [Prison] nella città, ignori questa penalità.	<i>Dato che Alex ha una Prigione, non perde alcun PV per i 2 gruppi di fuorilegge nella città.</i>
	Alcuni personaggi valgono dei PV alla fine del gioco. Vedi oltre per la descrizione di questi personaggi.	<i>Il Dottore [Doctor] vale 5 PV, l'Insegnante [Schoolteacher] 14 PV, e il Banchiere [Banker] 8 PV. Da questi personaggi, Alex riceve 27 PV totali.</i>

Nota: Adiacenza include lotti di terra adiacenti ortogonalmente e diagonalmente. Palazzi e Hotel contano come 2 Case.

Punteggio Finale di Alex: 109 PV.

- 2 Conteggiare i giocatori virtuali:** Un giocatore virtuale guadagna un numero di punti pari al valore di appetibilità dei differenti terreni e carte personaggio che ha ricevuto durante il gioco.



CARTE PERSONAGGIO

Le carte personaggio hanno due tipi di effetto:

- Alcune carte forniscono PV aggiuntivi alla fine del gioco. Queste carte sono identificate dal simbolo \$.
- Altre carte cambiano il modo in cui il gioco è giocato. Queste carte sono voltate di lato dopo esser state usate, ma vengono riportate in posizione verticale all'inizio dell'Era II. Esse sono identificate da una freccia curva.

Nota: Le carte con la freccia curva sono giocate in un certo ordine, come indicato sulla carta riepilogo e indicato nella sezione "Come si Gioca."

Nota: Diverse carte personaggio permettono ai giocatori di cambiare i valori delle proprie carte asta.

DESCRIZIONE DEI DIFFERENTI PERSONAGGI:



Armaiole [The Gunsmith]: Puoi decidere di usare l'Armaiole prima che i giocatori scelgano le loro carte asta. Devi annunciare a voce alta che intendi usare questo effetto. L'Armaiole incrementa di 6 il valore della tua carta asta scelta.



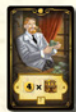
Cantante [The Singer]: Alla fine del gioco, la Cantante vale lo stesso ammontare di PV guadagnati dal tuo Saloon che ti ha fornito il maggior numero di PV.



Avvocato [The Lawyer]: Puoi dichiarare che usi l'Avvocato dopo che sono state rivelate le carte terreno ma prima che i giocatori scelgano le loro carte asta. Prendi immediatamente 1 delle carte disponibili (terreno o personaggio). Quando devi scegliere una carta asta per questo round, non giochi tale carta asta; invece la scarti a faccia in su.



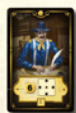
Colono [The Settler]: Alla fine del gioco, il Colono vale 1 PV per ogni lotto di terra vuoto e adiacente ad 1 o più dei tuoi Ranch. Ogni lotto di terra vuoto è contato solo una volta quando conteggi il Colono.



Banchiere [The Banker]: Alla fine del gioco, il Banchiere vale 4 PV per ogni Banca presente nella tua città.



Battitore d'asta [The Auctioneer]: Puoi usare il Battitore d'Asta per vendere fino a 3 carte terreno della tua città. Queste carte terreno possono essere vendute in differenti momenti o tutte assieme. Rimuovi ogni carta terreno venduta dalla tua città e piazzale sotto al Battitore d'Asta.



Capitano [The Captain]: Alla fine del gioco, il Capitano vale 6 PV. Inoltre, egli incrementa la misura massima della tua città ad una griglia di 8 x 9 lotti di terra (9 righe oppure 9 colonne) anziché di 8 x 8. Devi tenere in considerazione la nuova misura (8 x 9 = 72 lotti di terra) quando calcoli il numero di PV guadagnati con l'Indiano.



Cowboy: Alla fine del gioco, il Cowboy vale 3 PV per ogni Ranch presente nella tua città.



Droghiere [The Grocer]: Alla fine del gioco, il Droghiere vale 4 PV per ogni Farmacia [Drugstore] nella tua città.



Becchino [The Undertaker]: Alla fine del gioco, il Becchino vale 2 PV per ogni carta personaggio che hai acquisito, inclusa questa.



Dottore [The Doctor]: Alla fine del gioco, il Dottore vale 5 PV. Puoi scegliere di usarlo dopo che tutti i giocatori hanno rivelato le proprie carte asta, ma prima che essi prendano le carte. Il Dottore incrementa di 2 il valore della tua carta asta scelta.



Editore [The Editor]: Alla fine del gioco, l'Editore vale 1 PV per ogni carta personaggio che hai acquisito con raffigurato il simbolo (inclusa questa), e 4 PV per ogni personaggio che hai acquisito con raffigurato il simbolo .



Eroi [The Heroes]: Alla fine del gioco, gli Eroi valgono 6 PV. Puoi usare gli Eroi prima che i giocatori scelgano le loro carte asta. Gli Eroi incrementano di 3 il valore della tua carta asta scelta. Devi annunciare a voce alta che intendi usare il loro effetto.



Governatore [The Governor]: Il Governatore può essere usato solo una volta nel gioco. Se usi questo personaggio nell'Era I del gioco, non voltare in posizione verticale questa carta all'inizio dell'Era II. Il Governatore combina gli effetti dell'Avvocato

e del Lavoratore Cinese; rivela una carta terreno aggiuntiva e prendi immediatamente una carta disponibile (terreno o personaggio), la quale può essere quella che hai appena rivelato. L'effetto del Governatore non rimpiazza la tua normale carta asta scelta.



Insegnante [The Teacher]: Alla fine del gioco, l'Insegnante vale 1 PV per ogni Casa nella tua città e 2 PV per ogni Palazzo [Townhouse] e/o Hotel nella tua città.

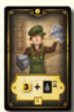


Indiano [The Indian]: Alla fine del gioco, l'Indiano vale $\frac{1}{2}$ PV per ogni lotto di terra disponibile non coperto da una carta terreno. Arrotonda per eccesso le frazioni di PV. Esempio: una città standard contiene 64 lotti di terra (8×8). Se le tue carte terreno coprono 40 di questi lotti di terra, ti saranno rimasti 24 lotti di terra "disponibili" da coprire ($64 - 40 = 24$). Con l'Indiano, questi varranno 12 PV ($24 \times \frac{1}{2} = 12$).

Nota: Se hai il Capitano, la tua città conterrà 72 lotti di terra (8×9).



Lavoratore Cinese [The Chinese Worker]: Puoi usare l'effetto del Lavoratore Cinese prima che i giocatori scelgano le loro carte asta; devi annunciare a voce alta che intendi usare il suo effetto. Il mazziniere successivamente rivela una carta terreno aggiuntiva, che sarà disponibile per tutti i giocatori per essere scelta in base al normale ordine di priorità. Quando è il tuo turno, prendi 2 carte anziché 1 (2 carte terreno, oppure 1 carta terreno e 1 carta personaggio se ancora disponibile).



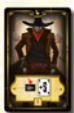
Ragazzo dei Giornali [The Paperboy]: Alla fine del gioco, il Ragazzo dei Giornali vale 3 PV. Inoltre, puoi scegliere una carta personaggio da giocare a faccia in su di fronte a te. Questa può essere una carta personaggio scartata/non scelta, o una carta del mazzo di pesca.



Minatore [The Prospector]: Alla fine del gioco, il Minatore vale 1 PV per ogni Montagna e ogni Miniera presenti nella tua città.



Sceriffo [The Sheriff]: Alla fine del gioco, lo Sceriffo vale 3 PV per ogni Prigione nella tua città. Inoltre, lo Sceriffo ti permette di ignorare la penalità per aver dei fuorilegge nella tua città.



Mercenario [The Mercenary]: Puoi usare il Mercenario dopo che tutti i giocatori hanno rivelato le loro carte asta ma prima che essi scelgano le carte terreno o personaggio. Se usi il Mercenario, puoi aggiungere 5 al valore della carta asta che hai giocato in questo round.

L'autore ringrazia coloro che hanno partecipato nello sviluppo di Carson City - Il Gioco di Carte: Laurent d'Aries, G ry Bauduin, Pascal Cadot, Sandrine C lis, Marc Dave, S bastien Dujardin, Patrick Fautr , Maillys Georges, Nell Georges, St phane Gobert, Etienne Goetyncq, Philippe Keyaerts, Thomas Laroche, Jean Michalski, Merlin Michalski, Johan Pierlot, Alain Orban, Yves Paploray, Guillaume Sacr , Miguel Sebastian Santamaria, Nicolas Seinlet, Aude Tefnin e Pierre Weets.

PUNTI VITTORIA PER GLI EDIFICI

La Tabella sotto indica il numero di PV che guadagnerai alla fine del gioco per ogni edificio nella tua città, così come per il numero di Edifici, Montagne, e Case che appaiono in ogni Era:



Questi simboli indicano che l'edificio vale 1 PV per ogni Casa, Miniera o Ranch nella città.

“Nella Città” significa che essi possono trovarsi in qualsiasi punto della città; non è necessario che essi siano adiacenti.



Questi simboli indicano che l'edificio vale 1 PV per ogni Casa, Montagna o Lotto di

Terra vuoto adiacente. In questo gioco l'adiacenza è valutata sia ortogonalmente che diagonalmente.

Era	I	II	Punti Vittoria	Era	I	II	Punti Vittoria
	32	12	-		1	4	Un Hotel vale 3 PV e conta come un Palazzo (2 Case) quando conteggi certi altri edifici.
	18	18	-		1	1	Un Emporio vale 1 PV per ogni Casa adiacente, più 1 PV per ogni Casa presente in città.
	2	10	Un Palazzo conta come 2 Case quando conteggi certi altri edifici.		1	2	Una Chiesa vale 1 PV per ogni Casa presente in città.
	10	4	Una Miniera vale 2 PV per ogni Montagna adiacente.		1	4	Se hai almeno 1 Prigione, non subisci la penalità per i fuorilegge presenti nella tua città. Tutti i tuoi lotti di terra con raffigurati dei fuorilegge sono considerati lotti di terra vuoti.
	10	4	Un Ranch vale 1 PV per ogni lotto di terra vuoto adiacente.		-	1	Il Municipio vale 1 PV per ogni Casa adiacente, più 1 PV per ogni edificio presente in città che non sia una Casa o un Palazzo.
	2	1	Un Fabbro vale 1 PV per ogni Miniera e/o Ranch nella città.		3	5	Ogni gruppo di fuorilegge nella tua città comporta una penalità di -6 PV. Non puoi coprire un lotto di terra con raffigurati dei fuorilegge a meno che tu non abbia lo Sceriffo o una Prigione nella città.
	3	8	La Farmacia vale 1 PV per ogni Casa adiacente, più 1 PV per ogni Ranch presente in città.				
	3	8	Una Banca vale 1 PV per ogni Casa adiacente, più 1 PV per ogni Miniera presente in città.				
	1	5	Un Saloon vale 2 PV per ogni Casa adiacente.				

Autore: **Xavier Georges**

Illustrazioni: **Alexandre Roche**

Redattore: **Arno Quispel & Paul Mulders**

Regolamento: **Alexandre Roche & Rafaël Theunis**

Traduzione in Italiano: **Francesco “ZeroCool” Neri**

Montaggio: **Michael Schemaille**

© Quined Games, 2018