

XAVIER GEORGES

CARSON CITY

THE CARD GAME

ARTWORK: ALEXANDRE BOCHER



In Carson City – The Card Game heeft iedere speler de leiding over een stad die hij moet ontwikkelen. Je strijdt voor kavels land en waardevolle gebouwen, en je moet deze verstandig plaatsen om je stad zo welvarend mogelijk te maken. Je kunt ook de steun winnen en hulp krijgen van de invloedrijkste bewoners van de stad. Maar pas op, je tegenstanders zullen proberen hetzelfde te doen!

~ SPELMATERIAAL ~



66 biedkaarten (11 kaarten per speler: hoed, ster, cactus, laars, hoefijzer of koe. Biedkaarten staan voor de risico's die je neemt – m.b.t. zilver, invloed, tijd, mensen, uitrusting enz. – om terrein en personages te bemachtigen).



96 terreinkaarten, voorstellend het grondgebied van Carson City (48 kaarten elk voor Era I & Era II, te herkennen aan het Romeinse cijfer op de achterkant. Elke terreinkaart toont 4 kavels).



8 spelershulpen (2 elk in het Nederlands, Engels, Frans en Duits).



21 personagekaarten

Spelregels en scoreblok

~ DOEL VAN HET SPEL ~

Jouw doel is het om de welvarendste stad van de regio te ontwikkelen. Deze rijkdom van je stad wordt uitgedrukt in overwinningpunten (OP), die je verdient door het plaatsen van bepaalde gebouwen en objecten daar rondom, en ook door de aanwezigheid van bepaalde personages.

~ VOORBEREIDING ~

Kies een deler; deze persoon onthult de personage- en terreinkaarten.

① Schud de terreinkaarten van Era I om een gedekte trekstapel te maken. Schud de terreinkaarten van Era II, maak hiermee een aparte trekstapel, en leg deze opzij; je hebt deze aan het begin van het spel niet nodig.

② Schud de 21 personagekaarten, maak er een gedekte trekstapel mee, en leg deze naast de trekstapel met terreinkaarten. De speler rechts van de deler coupeert nu de stapel (= splitsen en het onderste deel van de stapel op het bovenste deel leggen) met personagekaarten (i.v.m. de gelijkstandsymbolen).

3 Elke speler krijgt 9 biedkaarten (genummerd 1-9) met het door hem of haar gekozen symbool (hoed, ster, cactus, laars, hoefijzer of koe). Het spel moet altijd gespeeld worden met **minimaal 4 spelers**. Bij minder dan 4 "echte" spelers moet je het spelersaantal aanvullen met "virtuele" spelers. Geef elke virtuele speler 9 biedkaarten (genummerd 1-9) in een geschudde, gedekte trekstapel; de positie van de virtuele spelers aan tafel is niet van belang. Voor een grotere uitdaging kun je extra virtuele spelers toevoegen tot een maximaal spelersaantal van 6. **Het spel kan beginnen.**

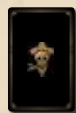
Sterkte van de virtuele spelers: Als je voor het eerst speelt met virtuele spelers raden we je aan te spelen tegen virtuele spelers met het beginners-niveau. Virtuele spelers met het beginnersniveau gebruiken dezelfde biedkaarten als de echte spelers (genummerd 1-9). In latere spellen wil je mogelijk de sterkte van de virtuele spelers aanpassen. Voor een virtuele speler met een gevorderdenniveau vervang je diens biedkaart van waarde 1 met die van waarde 10. Voor een virtuele speler met het expertniveau vervang je diens biedkaarten van waarde 1 en 2 door die van waarde 10 en 11.

Advies voor de voorbereiding: De competitie in het Verre Westen was altijd taai. Zorg er daarom voor dat je virtuele spelers toevoegt met een vergelijkbare sterkte als de spelers, anders lijkt het spel misschien te makkelijk!

SPELVERLOOP

Het spel loopt over twee Era's, die elk 9 ronden duren. In een spelers beurt kiest en speelt hij of zij 1 van zijn of haar 9 biedkaarten om te proberen hiermee terrein- of personagekaarten te verkrijgen. Elke ronde bestaat uit 3 stappen zoals hieronder beschreven:

1 De deler trekt 1 personagekaart en 4 terreinkaarten en legt ze open in een kolom onder de trekstapel. Op dit moment kunnen bepaalde personagekaarten worden gebruikt; de volgorde waarin ze worden gespeeld, en de bijbehorende acties, staan afgebeeld op je spelershulp. **UITZONDERING:** In een spel met 5 of 6 spelers trekt de deler 5 terreinkaarten i.p.v. 4.



Schedel: Als de bovenste kaart van de trekstapel met personagekaarten een schedel toont, plaats je het juist getrokken personage onderop de trekstapel en onthul je de personagekaart met de schedel op de achterkant. Er kunnen meerdere schedels na elkaar komen; in dat geval herhaal je bovenstaande totdat de bovenste kaart van de trekstapel geen schedel toont.

2 Elke speler kiest in het geheim een biedkaart uit zijn of haar hand en legt deze gedekt op tafel. Als de spelers dit gedaan hebben, worden alle biedkaarten tegelijkertijd onthuld, samen met de bovenste biedkaarten van de trekstapels van alle virtuele spelers.

3 Beginnen met de speler die de hoogste kaart heeft gespeeld, en daarna in aflopende volgorde van de biedkaarten, kiest elke speler of een terreinkaart om aan zijn stad toe te voegen, of een personagekaart die deze ronde is opengedraaid. De gekozen kaart blijft bij de speler voor de verdere duur van het spel. Elke speler legt dan zijn of haar gespeelde biedkaart af; deze kaart is voor de verdere duur van deze Era niet meer beschikbaar. Alle afgelegde biedkaarten blijven open liggen voor de speler die hem heeft afgelegd. Nadat alle spelers hun kaart hebben gekozen, gaat de laatste overgebleven kaart (terrein of personage) uit het spel. **UITZONDERING:** In een spel met 6 spelers gaat geen enkele kaart uit het spel.

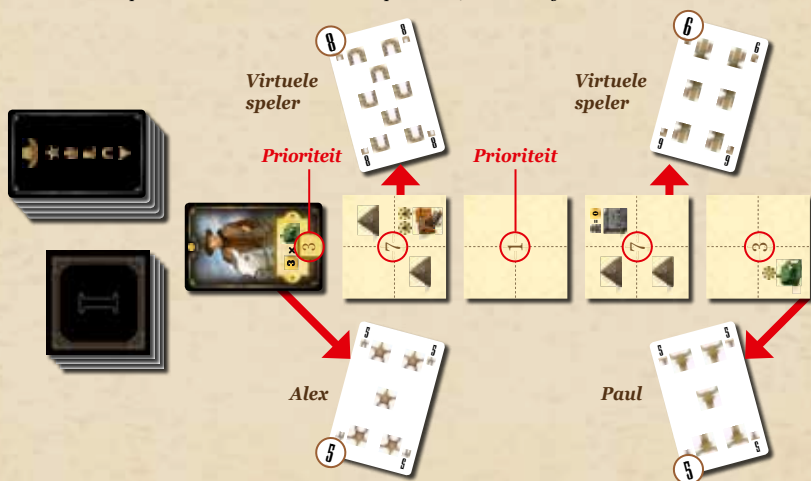
Gelijke stand: Als meerdere biedkaarten een gelijke waarde hebben, wint de betrokken speler wiens symbool als eerste op de achterkant van de volgende personagekaart staat afgebeeld. Het bovenste symbool op de achterkant van de kaart is iets groter dan de andere getoonde symbolen, en geldt als het sterkst. Van boven naar onder worden deze symbolen steeds minder sterk, waarmee het symbool helemaal onderaan dus het zwakst is.

Virtuele spelers: In de beurt van een virtuele speler neemt de virtuele speler de kaart met de hoogste prioriteit. De prioriteit vind je in het midden van de terreinkaarten en aan de onderkant van de personagekaarten. Als twee of meer kaarten dezelfde prioriteit hebben, neemt de virtuele speler de betrokken kaart die het dichtst bij de trekstapels ligt. Virtuele spelers houden hun terrein- en personagekaarten, maar ze bouwen geen stad.

Het gebruik van personagekaarten: Een speler die een personagekaart wil gebruiken, moet aangeven dat hij of zij dat wil gaan doen. De eigenschap van een personagekaart mag worden gebruikt voor of na stap 2, afhankelijk van het gebruikte personage. Als ten minste één speler aangeeft dat te willen doen, hanteer je de volgorde op de spelershulp, te beginnen met de Gouverneur. **Opmerkingen:** Spelers zijn nooit verplicht de eigenschap van hun personagekaarten te gebruiken. Personagekaarten kunnen maar eenmaal per Era gebruikt worden, de Gouverneur zelfs maar eenmaal in het spel.

Voorbeeld einde van een ronde in een 4-spelerspel (met 2 virtuele spelers):

De eerste virtuele speler (waarde 8) neemt de kaart met de hoogste prioriteit (7). Omdat er twee kaarten met een prioriteit van 7 liggen, neemt de virtuele speler de kaart het dichtst bij de trekstapels (de Mijn). De tweede virtuele speler neemt de andere kaart met prioriteit 7 (de Gevangenis).



Alex en Paul hebben een kaart met dezelfde waarde (5) gespeeld; de achterkant van de personagekaart bovenop de trekstapel bepaalt wie er wint. De ster is deze ronde sterker dan de koe. Alex mag daarom als eerste kiezen; hij neemt de personagekaart. Tenslotte kiest Paul de overgebleven Ranch.

Speeltip: Een stad dankt zijn welvaart aan zijn inwoners. In Carson City worden inwoners gerepresenteerd door Huizen. Vergeet Huizen niet als je kaarten kiest, want de meeste gebouwen hebben aangrenzende Huizen nodig om overwinningpunten te scoren.

4 Era I eindigt na 9 ronden. Daarna gaat het spel verder met de tweede Era:

- Op de trekstapel achtergebleven terreinkaarten van Era I gaan uit het spel. De trekstapel voor Era II wordt nu klaargelegd;
- Elke speler neemt zijn 9 biedkaarten terug in de hand;
- Alle gekozen personagekaarten die een kwartslag gedraaid zijn, worden weer recht gelegd (zie onder, bij 'Personagekaarten'). Merk op dat de Gouverneur, als hij eenmaal een kwartslag gedraaid is, niet wordt teruggedraaid.

BOUWREGELS

De terreinkaarten die je plaatst vormen je stad. Als je een terreintegel aan je stad toevoegt, moet je de volgende regels in acht nemen:

- 1 De maximale afmeting van je stad is een vierkant van 8 x 8 kavels (merk op dat een terreinkaart bestaat uit 2 x 2 kavels. Dit betekent dat je stad niet groter kan worden dan 4 x 4 naast elkaar geplaatste terreinkaarten).
- 2 Elke nieuwe kaart moet met minstens één zijde van een kavel grenzen aan je stad (een hoek is niet voldoende). Onthoud dat elke terreinkaart is verdeeld in 4 kavels.
- 3 Je mag terreinkaarten niet draaien; ze moeten allemaal dezelfde oriëntatie hebben. Terreinkaarten moeten altijd aangrenzend aan, of bovenop, een of meer kaarten van jouw geplaatst worden die al op tafel liggen (zie punt 4 hieronder). Je mag een kaart niet onder een of meer kaarten schuiven.

④ Je mag nieuwe kaarten zo plaatsen dat ze een of meer al op tafel aanwezige kaarten geheel of gedeeltelijk afdekken. Voorwaarde is dat de nieuwe kaart alleen lege kavels afdekt. Er zijn drie uitzonderingen op deze regel:

- Een gebouw mag worden afgedekt door een identiek gebouw, en een Berg mag worden afgedekt door een andere Berg (maar outlaws niet door outlaws);
- Een Huis mag, behalve door een ander Huis, worden afgedekt door een Herenhuis;
- Als een speler de (personagekaart) Sheriff heeft, of een Gevangenis heeft gebouwd, gelden kavels met outlaws als lege kavels.

Voorbeeld van plaatsen terreinkaart: Alex moet een terreinkaart met een nieuwe Mijn in zijn stad plaatsen, die al een Mijn, een Gevangenis en 4 Bergen heeft.

Deze plaatsing is correct.

Alex maximaliseert het aantal punten voor zijn nieuwe Mijn, die punten scoort voor aangrenzende Bergen.



Deze plaatsing is niet correct, omdat de nieuwe terreinkaart niet met minstens één zijde van een kavel aan de stad is gelegd.



Deze plaatsing is niet correct. Het is toegestaan om een Mijn op een lege kavel te bouwen, maar een speler mag geen bestaand gebouw (hier: de Gevangenis) afdekken.



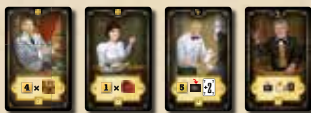
Deze plaatsing is correct; je mag een object (Berg of Gebouw) afdekken met een identiek object (hier: een Berg).



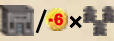
~ EINDE VAN HET SPEL ~

Overwinningspunten worden verdiend aan het einde van Era II. Gebruik het scoreblok, bereken de score voor alle spelers; vergeet de scores voor de virtuele spelers niet. Om je eindscore te bepalen tel je overwinningspunten voor je gebouwen op bij die voor je personagekaarten. De speler (echt of virtueel) met de hoogste score wint! Bij een gelijke stand speel je opnieuw.

Zo ziet Alex' stad eruit aan het einde van het spel:



1 Puntentelling voor echte spelers

Symbool	Overwinningpunten (OP)	Voorbeeld puntentelling
	Ranches scoren 1 overwinningpunt (OP) per aangrenzende lege kavel (max. 8 OP per Ranch).	Alex scoort 6 OP voor zijn Ranch, omdat deze grenst aan 6 lege kavels.
	Mijnen scoren 2 OP per aangrenzend Berg (max. 16 OP per Mijn).	Alex heeft 2 Mines die elk 10 OP waard zijn, en 2 mijnen die elk 4 OP waard zijn. Hij scoort voor al zijn Mines samen 28 OP .
	Drugstores scoren 1 OP per aangrenzend Huis (max. 16 OP indien omringd door 8 Herenhuizen en/of Hotels).	Omdat de Drugstore grenst aan 2 Huizen, is deze 2 OP waard.
	Banken scoren 1 OP per aangrenzend Huis (max. 16 OP indien omringd door 8 Herenhuizen en/of Hotels).	Voor het aantal aangrenzende Huizen en Hotels scoort Alex 15 OP met zijn 2 Banken.
	Saloons scoren 2 OP per aangrenzend Huis (max. 32 OP indien omringd door 8 Herenhuizen en/of Hotels).	Voor het aantal aangrenzende Huizen en Hotels scoort Alex 16 OP met zijn Saloon.
	General Stores en het Stadhuis scoren 1 OP per aangrenzend Huis (max. 16 OP indien omringd door 8 Herenhuizen en/of Hotels).	Alex scoort 0 OP , want hij heeft geen General Store of Stadhuis.
	Elk symbool van deze soort (Drugstore, Smidse) scoort OP gelijk aan het aantal Ranches in je stad.	Alex heeft 1 Drugstore en 1 Ranch, dus hij scoort 1 OP .
	Elk symbool van deze soort (Bank, Smidse) scoort OP gelijk aan het aantal Mines in je stad.	Alex heeft 4 Mines en 2 Banken, dus hij scoort 8 OP .
	Elk symbool van deze soort (Kerk, General Store) scoort zoveel OP als het aantal Huizen in je stad. Hotels en Herenhuizen scoren 2 OP per stuk.	Alex heeft 14 Huizen in zijn stad, maar zonder Kerk of General Store scoort hij 0 OP .
	Elk Hotel is 3 OP waard.	Met 2 hotels scoort Alex 6 OP .
	Het Stadhuis scoort 1 OP per gebouw in je stad dat geen Huis of Herenhuis is.	Ondanks dat hij de Advocaat heeft, is het Alex niet gelukt het enige Stadhuis in het spel te bemachtigen.
	Elke groep van outlaws in je stad kost je 6 OP aan het einde van het spel. Echter, als je de Sheriff hebt, of minstens 1 Gevangenis, kun je deze straf negeren.	Omdat Alex een Gevangenis heeft, verliest hij geen OP voor de 2 groepen outlaws in zijn stad.
	Bepaalde personages zijn aan het einde van het spel OP waard. Zie hieronder de beschrijving van deze personages.	De Arts is 5 OP waard, de Schooljuf is 14 OP waard, en de Bankier is 8 OP waard. Met deze personages scoort Alex in totaal 27 OP .
		Totaal: 109 OP.

Let op: Aangrenzend omvat horizontale, verticale en diagonale kavels. Herenhuizen en Hotels tellen ieder als 2 Huizen.

2 Puntentelling voor virtuele spelers:

Een virtuele speler scoort zoveel punten als de opgetelde prioriteit van alle terrein- en personagekaarten die hij tijdens het spel heeft verzameld.



PERSONAGEKAARTEN

Personagekaarten kunnen twee soorten effect hebben:

-  Sommige kaarten leveren extra OP op aan het einde van het spel. Deze kaarten zijn te herkennen aan het \$-teken.
-  Andere kaarten veranderen de manier waarop het spel wordt gespeeld. Deze kaarten worden na gebruik een kwartslag gedraaid, maar worden weer recht gedraaid aan het begin van Era II. Ze zijn te herkennen aan de gebogen pijl.

Opmerking: Kaarten met een gebogen pijl worden in een specifieke volgorde gespeeld, die staat afgebeeld op de spelershulpkaarten, en die hierboven wordt uitgelegd bij "Spelverloop".

Let op: Er zijn verscheidene personagekaarten die spelers de mogelijkheid geven de waarde van hun biedkaarten te veranderen.

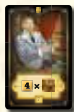
BESCHRIJVING VAN DE VERSCHILLENDE PERSONAGES:



De Wapensmid: Je mag de eigenschap van de Wapensmid gebruiken voordat spelers hun biedkaart kiezen; je moet duidelijk aankondigen dat je deze eigenschap wilt gaan gebruiken. De Wapensmid verhoogt de waarde van je gekozen biedkaart met 6.



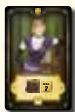
De Advocaat: Je mag aangeven dat je de Advocaat gebruikt **nadat** de terreinkaarten zijn opgelegd, maar voordat spelers hun biedkaart kiezen. Neem onmiddellijk 1 van de beschikbare kaarten (terrein of personage). Als je een biedkaart moet kiezen, speel je deze niet, maar je legt deze in plaats daarvan open af.



De Bankier: Deze kaart scoort 4 OP per Bank in je stad.



De Kapitein: Deze kaart is 6 OP waard. Bovendien vergroot hij de maximale afmeting van je stad naar een rechthoek van 8 x 9 kavels (9 rijen OF 9 kolommen) in plaats van 8 x 8. Deze maximale afmeting ($8 \times 9 = 72$ kavels) telt mee bij het berekenen van de OP voor de Indiaan.



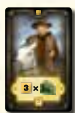
De Zangeres: Deze kaart scoort evenveel OP als je hoogst scorende Saloon.



De Kolonist: Deze kaart scoort 1 OP per lege kavel die grenst aan 1 of meer Ranches. Elke lege kavel wordt maar één keer geteld bij de telling van de Kolonist.



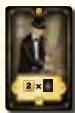
De Veilingmeester: Je kunt de Veilingmeester gebruiken om tot 3 terreinkaarten uit je stad te verkopen. Deze terreinkaarten kunnen verkocht worden op verschillende momenten, of allemaal tegelijkertijd. Verwijder verkochte terreinkaarten uit je stad en leg ze onder je Veilingmeester. **Opmerking:** Een terreinkaart die een andere terreinkaart **geheel of gedeeltelijk** afdekt (of erdoor wordt afgedekt) **kan niet worden verkocht**. Als je een terreinkaart uit je stad verwijdert, mag je daarmee niet je stad in twee of meer niet-verbonden delen opsplitsen. Elke verkochte kaart is 7 OP waard (maximaal 21 OP).



De Cowboy: Deze kaart scoort 3 OP per Ranch in je stad.



De Winkelfuffrouw: Deze kaart scoort 4 OP per Drugstore in je stad.



De Begravenisondernemer: Deze kaart scoort 2 OP per personagekaart die je bezit, inclusief de Begravenisondernemer zelf.



De Arts: Deze kaart is 5 OP waard. Je mag zijn eigenschap gebruiken nadat alle spelers hun biedkaart hebben onthult, maar voordat zij kaarten hebben gekozen. De Arts verhoogt de waarde van je gekozen biedkaart met 2.



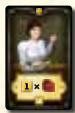
De Uitgever: Deze kaart scoort 1 OP per personage dat je bezit met (inclusief de Uitgever zelf), en 4 OP per personage met dat je bezit.



De Helden: Deze kaart is 6 OP waard. Je mag hun eigenschap gebruiken voordat de spelers hun biedkaart hebben gekozen. De Helden verhogen de waarde van je gekozen biedkaart met 3. Je moet duidelijk aankondigen dat je deze eigenschap wilt gaan gebruiken.



De Gouverneur: De Gouverneur kan maar eenmaal per spel gebruikt worden. Als je dit personage gebruikt in Era I draai je hem niet terug aan het begin van Era II. De Gouverneur combineert de eigenschappen van de Advocaat en de Chinese arbeider; onthul een extra terreinkaart en neem onmiddellijk een beschikbare kaart (terrein of personage). Dat mag ook de zojuist opengedraaide kaart zijn. De eigenschap van de Gouverneur vervangt niet het normale kiezen van een biedkaart in deze ronde.



De Schooljuf: Deze kaart scoort 1 OP per Huis in je stad, plus 2 OP per Herenhuis en/of Hotel in je stad.



De Indiaan: Deze kaart scoort $\frac{1}{2}$ OP per beschikbare kavel waar geen terreinkaart ligt. Rond af naar boven.



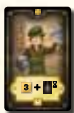
Voorbeeld: Een standaard stad bestaat uit 64 kavels (8×8). Als je terreinkaarten 40 van deze kavels bedekken, heb je 24 "beschikbare" kavels ($64 - 40 = 24$). Met de Indiaan zouden deze 12 OP ($24 \times \frac{1}{2} = 12$) waard zijn.



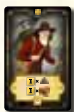
Let op: Als je de Kapitein bezit, bestaat je stad uit 72 beschikbare kavels (8×9).



De Chinese arbeider: Je mag de eigenschap van de Chinese arbeider gebruiken voordat de spelers hun biedkaart kiezen; je moet duidelijk aankondigen dat je deze eigenschap wilt gaan gebruiken. De deler trekt een extra terreinkaart die voor alle spelers beschikbaar zal zijn om gekozen te worden (in de normale speelvolgorde). Wanneer jij aan de beurt bent neem je 2 kaarten i.p.v. 1 (2 terreinkaarten of 1 terreinkaart en de personagekaart als deze nog beschikbaar is).



De Krantenjongen: Deze kaart is 3 OP waard. Bovendien mag je een personagekaart kiezen die je open voor je neerlegt. Kies de personagekaart aan het einde van het spel; dit kan een niet-gekozen/verwijderde kaart zijn of een kaart uit de trekstapel.



De Goudzoeker: Deze kaart scoort 1 OP per Berg en per Mijn in je stad.



De Sheriff: Deze kaart scoort 3 OP per Gevangenis in je stad. Bovendien mag je met de Sheriff de straf voor het hebben van outlaws in je stad negeren.



De Huurmoordenaar: Je mag de Huurmoordenaar gebruiken **nadat** alle spelers hun biedkaart hebben onthult, maar **voordat** ze een terrein- of personagekaart kiezen. Als je de Huurmoordenaar gebruikt, mag je 5 optellen bij de waarde van de biedkaart die je deze ronde hebt gespeeld.

De ontwerper bedankt degenen die hebben meegewerkt aan de ontwikkeling van Carson City - The Card Game: Laurent d'Aries, G ry Bauduin, Pascal Cadot, Sandrine C lis, Marc Dave, S bastien Dujardin, Patrick Faur , Maillys Georges, Nell Georges, St phane Gobert, Etienne Goetynck, Philippe Keyaerts, Thomas Laroche, Jean Michalski, Merlin Michalski, Johan Pierlot, Alain Orban, Yves Paploray, Guillaume Sacr , Miguel Sebastian Santamaria, Nicolas Seinlet, Aude Tefnin en Pierre Weets.

OVERWINNINGSPUNTEN VOOR GEBOUWEN

Onderstaande tabel toont het aantal overwinningspunten (OP) dat je verdient met elk gebouw in je stad aan het einde van het spel, evenals het aantal gebouwen, Bergen en Huizen dat in elke Era kan voorkomen.



Deze symbolen geven aan dat het gebouw 1 OP waard is per Huis, Mijn of Ranch in je stad. "In je stad" betekent dat ze in ergens in je stad aanwezig moeten zijn: niet noodzakelijkerwijs aangrenzend.



Deze symbolen geven aan dat het gebouw 1 OP waard is per aangrenzend(e) Huis, Berg of lege kavel. In dit spel betekent "aangrenzend" horizontaal, verticaal en diagonaal.

Era	I	II	Overwinningspunten	Era	I	II	Overwinningspunten
	32	12	-		1	4	Een Hotel is 3 OP waard en telt als een Herenhuis (2 Huizen) bij het berekenen van de punten voor bepaalde gebouwen.
	18	18	-		1	1	Een General Store is 1 OP waard per aangrenzend Huis, plus 1 OP per Huis in de stad.
	2	10	Een Herenhuis telt als 2 Huizen bij het berekenen van de punten voor bepaalde gebouwen.		1	2	Een Kerk is 1 OP waard per Huis in de stad.
	10	4	Een Mijn is 2 OP waard per aangrenzende Berg.		1	3	Als je minstens 1 Gevangenis bezit, krijg je geen minpunten voor outlaws in je stad. Al je kavels met outlaws gelden als lege kavels.
	10	4	Een Ranch is 1 OP waard per aangrenzende lege kavel.		-	1	Het Stadhuis is 1 OP waard per aangrenzend Huis, plus 1 OP per gebouw in je stad m.u.v. Huizen en Herenhuizen.
	2	1	Een Smidse is 1 OP waard per Mijn en/of Ranch in de stad.		3	5	Elke groep met outlaws in je stad levert aan het einde van het spel een straf op van 6 OP . Je mag een kavel met outlaws niet afdekken tenzij je de Sheriff of een Gevangenis hebt.
	3	8	Een Drugstore is 1 OP waard per aangrenzend Huis, plus 1 OP per Ranch in de stad.				
	3	8	Een Bank is 1 OP waard per aangrenzend Huis, plus 1 OP per Mijn in de stad.				
	1	5	Een Saloon is 2 OP waard per aangrenzend Huis.				

Ontwerper: **Xavier Georges**
 Vormgeving: **Alexandre Roche**
 Spelontwikkeling: **Arno Quispel & Paul Mulders**

Spelregels: **Alexandre Roche & Rafaël Theunis**
 Proeflezen / Redactie: **Michael Schemaille**
 Vertaling: **Olav Fakkeldij**