

XAVIER GEORGES

CARSON CITY

THE CARD GAME

ARTWORK: ALEXANDRE BOSCH



In Carson City – Das Kartenspiel errichtet jeder Spieler eine Stadt. Ihr konkurriert bei der Auswahl von geeigneten Parzellen und wertvollen Gebäuden und müsst sie sorgfältig anordnen, um eure Stadt so erfolgreich wie möglich zu machen. Außerdem wetteifert ihr um die Gunst der einflussreichen Bürger, die euch im richtigen Moment tatkräftig unter die Arme greifen können.

♩ SPIELMATERIAL ♪



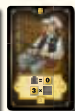
66 Auktionskarten (11 Karten pro Spieler in 6 verschiedenen Farben: Hut, Stern, Kaktus, Stiefel, Hufeisen oder Rind. Auktionskarten repräsentieren die Risiken, die du auf dich nimmst (in Form von Geld, Einfluss, Zeit, Menschen, Ausrüstung, usw.), um Gelände- und Personenkarten zu bekommen.)



96 Geländekarten, die das Territorium von Carson City darstellen (je 48 Karten für Epoche I & Epoche II, erkennbar an den römischen Ziffern auf der Kartentrückseite. Jede Geländekarte zeigt 4 Parzellen.)



8 Spielhilfen (je 2 auf Deutsch, Englisch, Französisch und Niederländisch)



21 Personenkarten

Spielregeln und Wertungsblock

♩ ZIEL DES SPIELS ♪

Dein Ziel ist es, die wohlhabendste Stadt in der Gegend zu errichten. Der Wohlstand deiner Stadt wird in Siegpunkten gemessen. Punkte erhältst du für Gebäude, die dazu meist einige Anforderungen bezüglich ihrer direkten Nachbarschaft oder der generellen Zusammensetzung deiner Stadt stellen, sowie durch die Anwesenheit bestimmter Personen.

♩ SPIELVORBEREITUNG ♪

Wählt einen Kartengeber. Er legt jede Runde die Gelände- und Personenkarten aus.

- 1** Mischt die Geländekarten für Epoche I und bildet einen verdeckten Stapel. Mischt die Geländekarten für Epoche II und bildet einen separaten Stapel, den ihr vorerst beiseitelegt. Er wird zu Beginn nicht benötigt.
- 2** Mischt die 21 Personenkarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Stapel der Geländekarten. Der Spieler zur Rechten des Gebers hebt einmal ab.

3 Jeder Spieler erhält 9 Auktionskarten (mit den Werten 1-9) einer beliebigen Farbe (Hut, Stern, Kaktus, Stiefel, Hufeisen oder Rind). Das Spiel muss immer mit wenigstens 4 Spielern gespielt werden. Bei weniger als 4 „echten“ Spielern wird das Starterfeld durch „virtuelle“ Spieler aufgefüllt. Legt für jeden virtuellen Spieler die 9 Auktionskarten einer Farbe (mit den Werten 1-9) als gemischten, verdeckten Stapel bereit. Die Sitzposition der virtuellen Spieler spielt keine Rolle. Wenn ihr eine größere Herausforderung sucht, könnt ihr auch noch weitere virtuelle Spieler bis zur Höchstspielerzahl von 6 hinzufügen. **Das Spiel kann jetzt beginnen.**

Spielerstärke der virtuellen Spieler: Wenn ihr zum ersten Mal gegen virtuelle Spieler antretet, empfehlen wir das Spiel gegen virtuelle Anfänger. Auf dieser Stufe verwenden die virtuellen Spieler dieselben Auktionskarten wie echte Spieler (mit den Werten 1-9). In späteren Spielen könnt ihr die Stärke der virtuellen Spieler anpassen. Für einen fortgeschrittenen virtuellen Spieler ersetzt die Auktionskarte mit dem Wert 1 durch die mit dem Wert 10. Für einen virtuellen Profi-Spieler ersetzt die Auktionskarte mit den Werten 1 und 2 durch die Karten mit den Werten 10 und 11.

Hinweis für den Spielaufbau: Der Konkurrenzkampf im Wilden Westen ist hart! Vergesst nicht, immer auf mindestens 4 Spieler aufzufüllen, und passt das Niveau der virtuellen Spieler auf jeden Fall dem euren an, sonst wird das Spiel eventuell zu einfach!

❧ SPIELABLAUF ❧

Das Spiel wird über zwei Epochen gespielt, von denen jede 9 Runden dauert. In seinem Zug wählt jeder Spieler eine seiner 9 Auktionskarten und spielt sie aus, um damit eine Gelände- oder Personenkarte zu erwerben. Jede Runde besteht aus den folgenden 3 Phasen:

1 Der Geber zieht 1 Personenkarte und 4 Geländekarten und legt sie in einer Reihe neben den Zugstapeln offen aus. An dieser Stelle können bestimmte Personenkarten aktiviert werden. Die Reihenfolge, in der sie gespielt und ihre Aktionen ausgeführt werden, findet ihr auf den Spielhilfen.

AUSNAHME: In einem Spiel mit 5 oder 6 Spielern legt der Geber 5 Geländekarten aus statt 4.

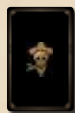
2 Jeder Spieler wählt eine Auktionskarte von seiner Hand und legt sie verdeckt vor sich ab. Nachdem alle Spieler gewählt haben, werden die Auktionskarten gleichzeitig aufgedeckt, ebenso für jeden virtuellen Spieler die oberste Auktionskarte seines Stapels.

3 In absteigender Reihenfolge des ausgespielten Kartenwerts nimmt jeder Spieler entweder eine der ausliegenden Geländekarten, um sie seiner Stadt hinzuzufügen, oder die ausliegende Personenkarte. Diese Karten behalten die Spieler für den Rest des Spiels. Die ausgespielten Auktionskarten werden abgelegt, sie sind in dieser Epoche nicht mehr verfügbar. Die abgelegten Auktionskarten bleiben für alle sichtbar vor den Spielern liegen, die sie ausgespielt haben. Sobald jeder Spieler eine Karte aus der Reihe genommen hat, wird die letzte verbliebene Karte (Gelände oder Person) aus dem Spiel entfernt. **AUSNAHME:** Im Spiel zu sechst bleibt keine Karte übrig.

Gleichstände: Wenn mehrere Auktionskarten mit demselben Wert ausgespielt wurden, gewinnt der beteiligte Spieler den Gleichstand, dessen Farbe (Symbol) weiter oben auf der Rückseite der nächsten Karte des Personenkartestapels erscheint. Das oberste Symbol auf der Karte hat den größten Wert, nach unten verringert er sich immer weiter. Das unterste Symbol verliert diese Runde jeden Gleichstand.

Virtuelle Spieler: Ein virtueller Spieler nimmt immer die Karte mit dem größten Reizwert. Der Reizwert findet sich bei Geländekarten in der Mitte, bei Personenkarten am unteren Rand. Wenn zwei oder mehr Karten denselben Reizwert aufweisen, nimmt der virtuelle Spieler die Karte, die näher an den Zugstapeln liegt. Virtuelle Spieler sammeln ihre Gelände- und Personenkarten, sie bauen aber keine Städte.

Eine Personenkarte aktivieren: Ein Spieler, der eine Personenkarte einsetzen möchte, muss diese Absicht bekanntgeben. Die Fähigkeit einer Personenkarte kann, abhängig von der jeweiligen Person, entweder vor oder nach Phase 2 genutzt werden. Wenn wenigstens ein Spieler eine Personenkarte aktivieren möchte, haltet euch an die Reihenfolge auf den Spielhilfen, beginnend mit dem Gouverneur. Anmerkung: Die Spieler sind in keinem Fall verpflichtet, die Fähigkeiten ihrer Personen zu nutzen. Personenkarten können nur einmal pro Epoche eingesetzt werden, der Gouverneur sogar nur einmal im ganzen Spiel.

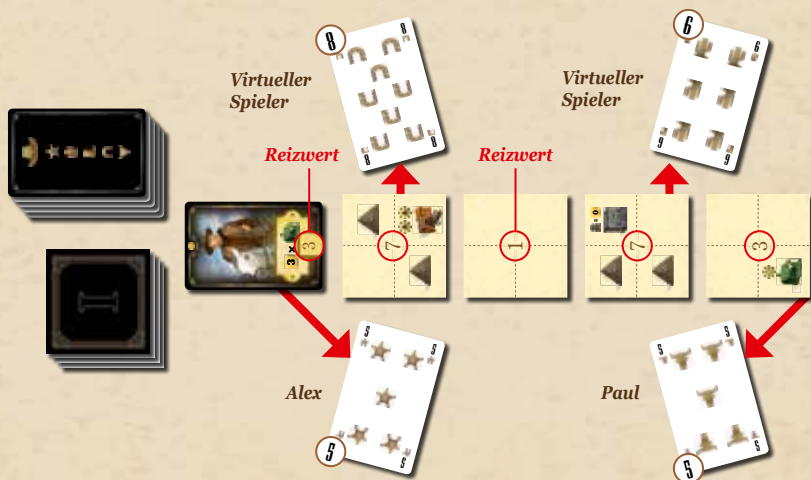


Totenkopf: Wenn die oberste Karte des Personenkartestapels einen Totenkopf zeigt, schiebe die gerade gezogene Person wieder unter den Stapel und ersetze sie durch die nächste Personenkarte vom Stapel. Wiederhole dies so lange, bis die oberste Karte des Stapels keinen Totenkopf mehr zeigt.



Beispiel für ein Rundenende mit 4 Spielern (davon 2 virtuelle Spieler):

Der erste virtuelle Spieler (Wert 8) nimmt die Karte mit dem größten Reizwert (7). Von den zwei Karten mit Reiz 7 nimmt er diejenige, die näher an den Zugstapeln liegt (die Mine). Der zweite virtuelle Spieler nimmt dann die andere Karte mit Reiz 7 (das Gefängnis).



Zwischen Alex und Paul gibt es einen Gleichstand (Wert 5). Die Rückseite des Personenkartenstapels bestimmt, wer den Gleichstand gewinnt. Der Stern ist diese Runde stärker als das Rind, daher darf Alex zuerst eine Karte nehmen. Er nimmt die Personenkarte. Zum Abschluss nimmt Paul die verbliebene Ranch.

Tipp: Städte verdanken ihren Wohlstand ihren Bewohnern. In Carson City stehen Wohnhäuser stellvertretend für ihre Bewohner. Achtet immer auf sie, wenn ihr Karten nehmt, denn viele Gebäude in der Stadt benötigen Wohnhäuser, um Punkte zu generieren.

4 Epoche I endet nach 9 Runden. Das Spiel wechselt dann in Epoche II:

- Verbliebene Karten aus Epoche I im Geländekartenstapel werden aus dem Spiel entfernt. Stattdessen wird ab jetzt der Zugstapel für Epoche II verwendet.
- Alle Spieler nehmen ihre 9 Auktionskarten wieder auf die Hand. Für jeden virtuellen Spieler werden die Karten neu gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.
- Alle seitwärts gedrehten Personenkarten werden wieder aufgerichtet (siehe weiter unten unter „Personenkarten“). **AUSNAHME:** Der Gouverneur wird, einmal seitwärts gedreht, nicht mehr aufgerichtet.

BAUREGELN FÜR DIE STADT

Mit den Geländekarten, die du im Laufe des Spiels erhältst, errichst du deine Stadt. Wenn du neue Karten in deine Stadt integrierst, musst du die folgenden Regeln beachten:

- 1 Die maximale Ausdehnung deiner Stadt ist ein Quadrat von 8 x 8 Parzellen (eine Geländekarte ist in 2 x 2 Parzellen aufgeteilt, d. h. deine Stadt kann nicht größer werden als 4 x 4 nebeneinanderliegende Geländekarten).
- 2 Jede neue Karte muss wenigstens mit einer Parzellenseite an die Stadt angrenzen (sie darf nicht nur über Eck verbunden sein). Beachte auch hier, dass jede Geländekarte aus 4 Parzellen besteht.
- 3 Du darfst Geländekarten nicht drehen. Sie müssen alle die gleiche Ausrichtung haben. Geländekarten müssen immer neben oder auf eine oder mehrere bereits auf dem Tisch liegende Karten platziert werden (siehe Punkt 4). Karten dürfen nicht unter andere Karten geschoben werden.

④ Du darfst neue Karten so anlegen, dass sie eine oder mehrere Karten teilweise oder vollständig verdecken, vorausgesetzt du überdeckst so ausschließlich leere Parzellen. Es gibt drei Ausnahmen zu dieser Regel:

- Ein Gebäude darf von einem identischen Gebäude und ein Berg von einem anderen Berg überdeckt werden;
- Ein Wohnhaus darf von einem Stadthaus überdeckt werden;
- Wenn ein Spieler den Sheriff (Personenkarte) oder ein Gefängnis in seiner Stadt hat, gelten Parzellen mit Outlaws als leere Parzellen. Ansonsten dürfen Outlaws nicht durch andere Outlaws überdeckt werden.

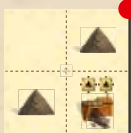
Beispiel für das Anlegen von Geländekarten:

Alex muss eine Geländekarte mit einer neuen Mine in seine Stadt einbauen, die bereits aus einer Mine, einem Gefängnis und 4 Bergen besteht.

Diese Anordnung ist erlaubt. Alex erhöht damit die Ausbeute seiner neuen Mine, die Punkte für benachbarte Berge bringt.



Diese Anordnung ist nicht erlaubt, da die neue Geländekarte nicht mindestens mit einer Parzellenseite an die Stadt angrenzt.



Diese Anordnung ist nicht erlaubt. Die Mine kann zwar auf die leere Parzelle gebaut werden, Alex darf dabei aber kein bestehendes Gebäude überdecken (in diesem Fall das Gefängnis).



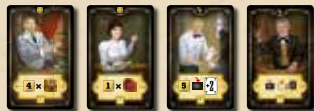
Diese Anordnung ist erlaubt. Du darfst einen Berg oder ein Gebäude mit einem identischen Element überdecken (in diesem Fall einen Berg).



SPIELENDE

Am Ende von Epoche II werden Siegpunkte verteilt. Ermittelt die Punktzahl jedes Spielers mithilfe des Wertungsblocks. Die endgültige Punktzahl ergibt sich aus der Summe der Siegpunkte für Gebäude und denen für Personen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Dies kann auch ein virtueller Spieler sein. Im Falle eines Gleichstands wird der Gewinner durch eine Revanche ermittelt.

So sieht Alex' Stadt am Spielende aus:





1 Wertung für echte Spieler

Symbol	Siegpunkte (SP)	Beispiel
	Ranches bringen 1 SP für jede benachbarte leere Parzelle (max. 8 SP pro Ranch). Parzellen ohne Geländekarten gelten dabei nicht als leer.	Alex erhält 6 SP für seine Ranch, da sie zu 6 leeren Parzellen benachbart ist.
	Minen bringen 2 SP für jeden benachbarten Berg (max. 16 SP pro Mine).	Alex hat 2 Minen , die je 10 SP wert sind, und 2 Minen mit jeweils 4 SP . Seine Minen bringen insgesamt 28 SP .
	Drugstores bringen 1 SP für jedes benachbarte Wohnhaus (max. 16 SP bei 8 angrenzenden Stadthäusern und/oder Hotels).	Da der Drugstore neben 2 Wohnhäusern liegt, ist er 2 SP wert.
	Banken bringen 1 SP für jedes benachbarte Wohnhaus (max. 16 SP bei 8 angrenzenden Stadthäusern und/oder Hotels).	Mit seinen benachbarten Wohnhäusern und Hotels erhält Alex 15 SP für seine 2 Banken .
	Saloons bringen 2 SP für jedes benachbarte Wohnhaus (max. 32 SP bei 8 angrenzenden Stadthäusern und/oder Hotels).	Mit seinen benachbarten Wohnhäusern und Hotels erhält Alex 16 SP für seinen Saloon .
	General Stores und das Rathaus bringen 1 SP für jedes benachbarte Wohnhaus (max. 16 SP bei 8 angrenzenden Stadthäusern und/oder Hotels).	Alex erhält 0 SP , da er weder einen General Store noch ein Rathaus hat.
	Jedes Symbol dieser Art (Drugstore, Schmiede) bringt 1 SP für jede Ranch in deiner Stadt.	Alex hat 1 Drugstore und 1 Ranch , er bekommt also 1 SP .
	Jedes Symbol dieser Art (Bank, Schmiede) bringt 1 SP für jede Mine in deiner Stadt.	Alex hat 4 Minen und 2 Banken , er bekommt also 8 SP .
	Jedes Symbol dieser Art (Kirche, General Store) bringt 1 SP für jedes Wohnhaus in deiner Stadt. Hotels und Stadthäuser bringen je 2 SP.	Alex hat 14 Wohnhäuser in seiner Stadt, aber ohne Kirche und General Store bekommt er dafür trotzdem 0 SP .
	Jedes Hotel ist 3 SP wert.	Für 2 Hotels erhält Alex 6 SP .
	Das Rathaus bringt 1 SP für jedes Gebäude in der Stadt außer Wohn- und Stadthäusern.	Obwohl er den Rechtsanwalt hat, konnte Alex das einzigste Rathaus im Spiel nicht bekommen.
	Jede Gruppe von Outlaws in deiner Stadt kostet dich am Spielende 6 SP. Wenn du allerdings den Sheriff oder ein Gefängnis in deiner Stadt hast, haben die Outlaws keine Auswirkung.	Da Alex ein Gefängnis hat, verliert er für die 2 Gruppen von Outlaws in seiner Stadt keine Punkte .
	Einige Personen bringen am Spielende SP. Eine genauere Beschreibung der Personen folgt weiter unten.	Der Doktor bringt 5 SP , die Lehrerin 14 SP und der Bankier 8 SP . Alex bekommt insgesamt 27 SP für seine Personen .

Anmerkung: Parzellen sind horizontal, vertikal und diagonal benachbart. Stadthäuser und Hotels zählen jeweils wie 2 Wohnhäuser.

Endergebnis: 109 SP.

② **Wertung für virtuelle Spieler:** Ein virtueller Spieler erhält die Summe der Reizwerte seiner gesammelten Gelände- und Personenkarten als Siegpunkte.



PERSONENKARTEN

Personenkarten können zwei verschiedene Arten von Fähigkeiten haben:

- Einige Karten geben am Spielende zusätzliche SP. Diese Karten sind mit dem "\$"-Symbol gekennzeichnet. Andere Karten haben direkten Einfluss auf das Spiel. Diese Karten werden nach einmaliger Aktivierung seitwärts gedreht und zu Beginn von Epoche II wieder aufgerichtet. Sie sind mit einem gebogenen Pfeil gekennzeichnet.

Anmerkung: Karten mit dem gebogenen Pfeil werden in einer festen Reihenfolge abgehandelt, die auf den Spielhilfen vermerkt ist und weiter oben unter „Spielablauf“ beschrieben wird. Seitwärts gedrehte Karten können nicht mehr aktiviert werden.

Anmerkung: Die Fähigkeiten mehrerer Personenkarten, die den Wert von Auktionskarten ändern, können auch kombiniert werden.

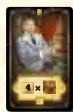
FÄHIGKEITEN DER PERSONEN:



Der Büchsenmacher: Du kannst die Fähigkeit des Büchsenmachers einsetzen, bevor die Spieler ihre Auktionskarten wählen. Du musst ankündigen, dass du den Effekt nutzen möchtest. Der Büchsenmacher erhöht den Wert deiner gespielten Auktionskarte um 6.



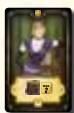
Der Rechtsanwalt: Du kannst die Fähigkeit des Rechtsanwalts einsetzen, nachdem die Gelände- und Personenkarten aufgedeckt wurden, aber **bevor** die Spieler ihre Auktionskarten wählen. Nimm sofort 1 der verfügbaren Gelände- und Personenkarten. Die Auktionskarte, die du für diese Runde auswählst, wird ohne Auswirkung offen abgelegt, du erhältst also keine weitere Karte.



Der Bankier: Der Bankier bringt 4 SP für jede Bank in deiner Stadt.



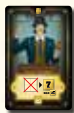
Der Hauptmann: Der Hauptmann bringt 6 SP. Zusätzlich erweitert er die maximale Ausdehnung deiner Stadt auf ein Gebiet von 8 x 9 Parzellen (9 Zeilen ODER 9 Spalten) statt 8 x 8. Diese maximale Größe (8 x 9 = 72 Parzellen) muss bei der Ermittlung der SP durch den Indianer berücksichtigt werden.



Die Sängerin: Die Sängerin bringt so viele SP wie dein wertvollster Saloon.

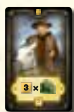


Der Siedler: Der Siedler bringt 1 SP für jede leere Parzelle, die benachbart zu einer oder mehreren Ranches liegt. Jede leere Parzelle wird dabei nur einmal gewertet.



Der Auktionator: Du kannst mit dem Auktionator bis zu 3 Geländekarten aus deiner Stadt verkaufen. Die Karten können zu unterschiedlichen Zeitpunkten oder alle auf einmal verkauft werden. Entferne verkaufte Karten aus deiner Stadt und lege sie unter den Auktionator.

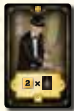
Anmerkung: Geländekarten, die andere Karten (**auch teilweise**) verdecken oder von ihnen verdeckt werden, **können nicht verkauft werden**. Wenn eine Geländekarte aus einer Stadt entfernt wird, darf die Stadt dadurch nicht in zwei oder mehr unverbundene Bereiche geteilt werden. Jede verkaufte Karte bringt am Spielende 7 SP (maximal 21 SP).



Der Cowboy: Der Cowboy bringt 3 SP für jede Ranch in deiner Stadt.



Die Krämerin: Die Krämerin bringt 4 SP für jede Drugstore in deiner Stadt.





Der Totengräber: Der Totengräber bringt 2 SP für jede deiner Personenkarten, einschließlich des Totengräbers.



Der Doktor: Der Doktor bringt 5 SP. Du kannst seine Fähigkeit einsetzen, nachdem alle Spieler ihre Auktionskarten aufgedeckt, aber bevor sie Karten genommen haben. Der Doktor erhöht den Wert deiner gespielten Auktionskarte um 2.



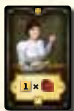
Der Verleger: Der Verleger bringt 1 SP für jede deiner Personenkarten mit einem  (einschließlich des Verlegers) und 4 SP für jede deiner Personenkarten mit einem .



Die Helden: Am Spielende bringen die Helden 6 SP. Du kannst die Fähigkeit der Helden einsetzen, bevor die Spieler ihre Auktionskarten wählen. Du musst ankündigen, dass du den Effekt nutzen möchtest. Die Helden erhöhen den Wert deiner gespielten Auktionskarte um 3.



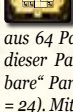
Der Gouverneur: Der Gouverneur kann nur einmal im Spiel aktiviert werden. Wenn du ihn in Epoche I nutzt, wird er zu Beginn von Epoche II nicht wieder aufgerichtet. Der Gouverneur kombiniert die Fähigkeiten von Rechtsanwalt und Tagelöhner: lege eine weitere Geländekarte aus und nimm sofort eine verfügbare Gelände- oder Personenkarte. Die Fähigkeit des Gouverneurs ersetzt nicht deinen regulären Zug in dieser Runde, d. h. du nimmst eine weitere Karte, wenn du am Zug bist.



Die Lehrerin: Die Lehrerin bringt 1 SP für jedes Wohnhaus und 2 SP für jedes Stadthaus und/oder Hotel in deiner Stadt.



Der Indianer: Der Indianer bringt $\frac{1}{2}$ SP für jede verfügbare Parzelle deiner Stadt, die nicht von einer Geländekarte verdeckt wird. Der Wert wird ggf. aufgerundet.

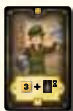


Beispiel: Normalerweise besteht eine Stadt aus 64 Parzellen (8 x 8). Wenn deine Geländekarten 40 dieser Parzellen bedecken, hast du 24 weitere „verfügbare“ Parzellen, die du noch bebauen könntest (64 - 40 = 24). Mit dem Indianer wären diese Parzellen 12 SP wert ($24 \times \frac{1}{2} = 12$).

Anmerkung: Wenn du den Hauptmann hast, besteht deine Stadt aus 72 Parzellen (8 x 9).



Der Tagelöhner: Du kannst die Fähigkeit des Tagelöhners einsetzen, bevor die Spieler ihre Auktionskarten wählen. Du musst ankündigen, dass du den Effekt nutzen möchtest. Der Geber legt dann eine zusätzliche Geländekarte aus, die allen Spielern in der normalen Reihenfolge zur Verfügung steht. Wenn du an der Reihe bist, nimm dir 2 der ausliegenden Karten statt 1.



Der Zeitungsjunge: Der Zeitungsjunge bringt 3 SP. Zusätzlich kannst du am Spielende eine weitere Personenkarte auswählen und vor dir auslegen. Dies kann entweder eine aus dem Spiel entfernte (nicht genommene) Karte oder eine übriggebliebene Karte vom Personenkartentapel sein.



Der Goldsucher: Der Goldsucher bringt 1 SP für jeden Berg und jede Mine in deiner Stadt.



Der Sheriff: Der Sheriff bringt 3 SP für jedes Gefängnis in deiner Stadt. Außerdem verlierst du mit dem Sheriff keine Punkte für Outlaws in deiner Stadt, und Parzellen mit Outlaws zählen wie leere Parzellen.









Der Revolverheld: Du kannst die Fähigkeit des Revolverhelden einsetzen, nachdem alle Spieler ihre Auktionskarten aufgedeckt, aber bevor sie Karten genommen haben. Der Revolverheld erhöht den Wert deiner gespielten Auktionskarte um 5.
















Der Autor bedankt sich bei allen, die an der Entstehung von Carson City – Das Kartenspiel beteiligt waren: Laurent d'Aries, Géry Bauduin, Pascal Cadot, Sandrine Célis, Marc Dave, Sébastien Dujardin, Patrick Fautré, Maillys Georges, Nell Georges, Stéphane Gobert, Etienne Goetynck, Philippe Keyaerts, Thomas Laroche, Jean Michalski, Merlin Michalski, Johan Pierlot, Alain Orban, Yves Paploray, Guillaume Sacré, Miguel Sebastian Santamaria, Nicolas Seinlet, Aude Tefnin und Pierre Weets.

SIEGPUNKTE FÜR GEBÄUDE

Die untenstehende Tabelle listet die Siegpunkte auf, die du am Spielende für jedes Gebäude in deiner Stadt bekommst, und die Anzahl der Gebäude und Berge, die in jeder Epoche verfügbar sind.

   Diese Symbole zeigen an, dass das Gebäude für jedes Wohnhaus, jede Mine oder jede Ranch in deiner Stadt 1 SP bringt. „In deiner Stadt“ bedeutet dabei, dass sie sich an beliebigen Stellen in der Stadt befinden können. Sie müssen nicht benachbart sein.

   Diese Symbole zeigen an, dass das Gebäude 1 SP für jedes benachbarte Wohnhaus, jeden benachbarten Berg oder jede leere Nachbarparzelle bringt. Parzellen können horizontal, vertikal oder diagonal benachbart sein.

Epoche	I	II	Siegpunkte	Epoche	I	II	Siegpunkte
	32	12	-		1	4	Ein Hotel bringt 3 SP und zählt bei der Wertung anderer Gebäude wie ein Stadthaus (2 Wohnhäuser).
	18	18	-		1	1	Ein General Store bringt 1 SP für jedes benachbarte Wohnhaus und zusätzlich 1 SP für jedes Wohnhaus in der Stadt.
	2	10	Ein Stadthaus zählt bei der Wertung anderer Gebäude wie 2 Wohnhäuser.		1	2	Eine Kirche bringt 1 SP für jedes Wohnhaus in der Stadt.
	10	4	Eine Mine bringt 2 SP für jeden benachbarten Berg.		1	3	Wenn du wenigstens 1 Gefängnis hast, verlierst du keine Punkte für Outlaws in der Stadt. Alle Parzellen mit Outlaws zählen zudem als leere Parzellen.
	10	4	Eine Ranch bringt 1 SP für jede benachbarte leere Parzelle.		-	1	Das Rathaus bringt 1 SP für jedes benachbarte Wohnhaus und 1 SP für jedes Gebäude in der Stadt, das kein Wohn- oder Stadthaus ist.
	2	1	Eine Schmiede bringt 1 SP für jede Mine oder Ranch in der Stadt.		3	5	Für jede Gruppe von Outlaws in der Stadt verlierst du 6 SP. Parzellen mit Outlaws können ohne den Sheriff oder ein Gefängnis nicht überdeckt werden.
	3	8	Ein Drugstore bringt 1 SP für jedes benachbarte Wohnhaus und 1 SP für jede Ranch in der Stadt.				
	3	8	Eine Bank bringt 1 SP für jedes benachbarte Wohnhaus und 1 SP für jede Mine in der Stadt.				
	1	5	Ein Saloon bringt 2 SP für jedes benachbarte Wohnhaus.				

Autor: *Xavier Georges*
 Artwork: *Alexandre Roche*
 Entwicklung: *Arno Quispel & Paul Mulders*

Regelheft: *Alexandre Roche & Rafaël Theunis*
 Lektorat: *Michael Schemaille*
 Übersetzung: *Jens Kleine-Herzbruch*