

XAVIER GEORGES
ILUSTRACIONES: ALEXANDRE ROCHE

CARSON CITY

1858. Las parcelas de tierra de un nuevo poblado llamado Carson City se han puesto a la venta. Posees una pequeña cantidad de dinero y cuentas con un grupo de leales cowboys a tu disposición. Esperas adquirir los mejores terrenos y construir los edificios más lucrativos del poblado. ¿Tendrás las agallas de retar a tus oponentes a un duelo? ¿Quién intentará arrebatarte los mejores tratos debajo de tus narices? ¿Serás capaz de utilizar con sabiduría el apoyo de las personas más influyentes del pueblo? El ganador se convertirá en el jugador más importante de Carson City. Esta importancia se mide en puntos de victoria acumulados durante la partida. Además, al final de esta, tus posesiones (como el dinero, edificios, montañas y casas) se convertirán en más puntos de victoria.

BIENVENIDO A CARSON CITY

Hola forastero. Si buscas hacer fortuna, quizás encuentres oro en nuestras montañas o clientes para tu negocio. Pero si lo que buscas son problemas, nuestro cementerio será tu morada.

¿CÓMO LEER ESTAS REGLAS?

Carson City es un juego complejo. El trayecto hasta el Lejano Oeste es largo y está lleno de baches, pero nada es imposible con un poco de paciencia y coraje. Verás todo más claro cuando empieces a jugar y tus cowboys comiencen a caminar alrededor de Carson City. **Para ayudarte a aprender a jugar, las reglas están organizadas de este modo:**

- ★ Para empezar, esta primera “**Bienvenido a Carson City**” presenta los componentes y el desarrollo del juego junto a una breve descripción de su progreso.
- ★ A continuación, la segunda parte “**Jugando el juego**” describe las cuatro fases de una ronda en detalle, y el recuento de puntos de victoria al final de la partida.
- ★ En la tercera y cuarta parte se detallan los “**Edificios**” y “**Personajes**” que puedes encontrar en Carson City.
- ★ Y finalmente, la última parte, “**¿Qué más?**” presenta diversas variantes que se pueden combinar como desees, permitiéndote descubrir otras formas de jugar Carson City.

Ten en cuenta esto mientras lees las reglas:

Si eres un principiante, sigue los consejos señalados con este símbolo: ☆. Esto te evitará tener que leer todas las reglas (de esta manera te ahorrarás alrededor del 30% de las reglas). Las reglas están escritas con los puntos más importantes **en negrita de este modo**.

*Para diferenciar el texto de las reglas, los **ejemplos** y pies están escritos en cursiva.*

*Finalmente, las **Notas del sheriff**, escritas en cursiva sobre fondo marrón claro, te proporcionarán información temática o consejos de juego.*

COMPONENTES DEL JUEGO

El tablero representa el territorio del futuro poblado de Carson City dividido en 64 parcelas.

Las diferentes acciones del juego se encuentran representadas sobre el mapa de la ciudad. El reverso del tablero incluye el río Carson. Te aconsejamos que juegues tu(s) primera(s) partida(s) con el tablero sin el río.

25 palos negros que representan carreteras

27 fichas de revólver que representan la “fuerza” y entrenamiento de tus cowboys

1 ficha especial de “3 revólveres”

2 dados

38 losetas de edificio : 6 ranchos, 6 minas, 4 boticas, 4 bancos, 3 cantinas, 3 hoteles, 2 iglesias, 2 prisiones, 2 tiendas, 2 escuelas, 2 herrerías, 1 ayuntamiento y 1 estación

13 losetas sustitutas de edificio con ingresos elevados. Estas losetas deben mantenerse separadas de la reserva general. Puedes diferenciarlas por el borde dorado alrededor de los valores de ingresos

20 losetas de casa que representan casas normales (frontal) y adosadas (trasera)

9 losetas de montaña

1 bolsa para robar edificios

17 cartas de personaje numeradas del 0 al 16

1 ficha redonda

72 losetas de propiedad (12 por color) que permiten marcar las parcelas de tierra que has comprado

60 cowboys (10 meeples por color), que te permiten escoger acciones

12 fichas de jugador (2 por color) para contabilizar los puntos de victoria e indicar el orden de turno

Dinero : 1\$ (monedas pequeñas), 5\$ y 10\$ (monedas grandes) y 20\$ (billetes)

Componentes que tan solo se utilizan con algunas variantes de juego

30 losetas de duelo empleadas en la variante “LA LEY DEL MÁS FUERTE”

3 losetas de forajido y 9 meeples de forajido empleados en la variante “FORAJIDO”

25 fichas de caballo empleadas en la variante “CABALLOS”

4 fichas de rodeo empleadas en la variante “CABALLOS”

6 tableros individuales de “cercado” empleados en la variante “CABALLOS”

Componentes que tan solo se utilizan con algunos personajes

1 cowboy blanco empleado con el personaje n° 1: el Sheriff.

7 fichas de dinamita empleadas con los personajes n° 9: el Buscador de Oro o n° 10: el Armero

2 fichas “sin duelo” empleadas con el personaje n° 11: la Cantante

2 fichas de subasta empleadas con el personaje n° 12: el Subastador

Límite de componentes

El dinero, los revólveres y carreteras no están limitados. En la rara circunstancia de que se agoten, utiliza cualquier otro elemento para remediarlo. Si te quedas sin carreteras, puedes reutilizar las carreteras redundantes. Los cowboys, losetas de propiedad y caballos están limitados al material disponible en la caja.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

La siguiente imagen muestra un ejemplo de partida para tres jugadores.

Cada jugador coge 15\$, 1 carretera, 1 ficha de revólver, 12 losetas de propiedad y 3 cowboys de su color. Las carreteras y cowboys constituyen el reserva personal del jugador.

El resto del dinero se apila cerca del tablero, y constituye el Banco Central.

Las Casas, carreteras y cowboys restantes se colocan cerca del tablero en el reserva general.

Se coloca un rancho en la casilla de construcción de “3\$” y otro en la casilla de “10\$”.

Se coloca una mina en la casilla de construcción de “4\$” y otra en la casilla de “12\$”. Las 34 losetas de edificio restantes se meten en la bolsa.

☆ Para tu primera partida, te recomendamos utilizar tan solo los siguientes 26 edificios: 4 ranchos, 4 minas, 4 farmacias, 4 bancos, 3 cantinas, 3 hoteles, 2 prisiones y 2 iglesias. Los edificios restantes se devuelven a la caja y no se utilizarán en esta partida.

Se roban al azar otros tres edificios de la bolsa y se colocan en las casillas de construcción restantes de “5\$”, “6\$” y “8\$”.

El centro de Carson City se determina lanzando los dos dados, en la intersección de la columna designada por el dado blanco y la fila designada por el dado negro.

Se coloca una casa en esa parcela y cuatro carreteras alrededor suya, una a cada lado. Cualquier carretera nueva se construirá partiendo de estas cuatro carreteras iniciales.

Se colocan 9 montañas al azar en el tablero utilizando el mismo método de colocación de antes. Si la parcela designada ya está ocupada, lanza de nuevo los dados.

La ficha especial de “3 revólveres” se coloca en su espacio designado.

La ficha redonda se coloca en la posición inicial.

Elige al azar el orden de turno para la primera ronda. Las fichas de los jugadores correspondientes se colocan en el marcador de orden de turno como recordatorio. La otra ficha de cada jugador se coloca en el espacio “O” del marcador de puntos de victoria.

Cada jugador recibe dos losetas de propiedad. En sentido contrario al orden de turno, cada jugador elige una parcela y coloca en ella una de sus losetas de propiedad. A continuación, por orden de turno esta vez, cada jugador elige una segunda parcela y coloca en ella la otra loseta de propiedad. Se puede elegir cualquier parcela, incluso una parcela con una montaña o el centro de Carson City.

Finalmente, se colocan 7 cartas de personaje junto al tablero de juego.

☆ Para tu primera partida, te recomendamos utilizar tan solo los personajes numerados del 1 al 7, y hacerlo por su cara amarilla. En la página 16 de este manual encontrarás recomendaciones para más alternativas de personaje. Si juegas con el repartidor de periódicos, añade una octava carta de personaje.

CÓMO SE JUEGA

Carson City se juega en cuatro rondas. Cada ronda está dividida en 4 fases en las que participan todos los jugadores:

- ★ **La Fase 1 permitirá a cada jugador elegir un personaje de la ciudad. Esta elección tiene tres consecuencias:**
 - Cada personaje te proporciona una habilidad en concreto.
 - Los personajes determinan el orden de turno de la Fase 2.
 - Cada personaje limita la cantidad de dinero que puedes conservar para la siguiente ronda (o para la puntuación final).
- ★ **En la Fase 2, cada jugador planeará las acciones que desea realizar.** Siguiendo el nuevo orden de turno, cada jugador coloca un cowboy en un espacio de acción, una parcela, un edificio, o puede elegir pasar. Este proceso se repite hasta que todos los jugadores han pasado.
- ★ **Las acciones de los jugadores se resuelven durante la Fase 3.** Cuando varios jugadores están compitiendo por una acción que sólo puede realizarse por uno solo (como la compra de tierras), tiene lugar un duelo entre estos jugadores para ver quién puede realizar la acción.
- ★ **La Fase 4 marca el final de la ronda y permite preparar la siguiente ronda de la partida,** con la llegada de nuevos cowboys listos para luchar por tí.

JUGANDO EL JUEGO

"No sabían que era imposible, así que lo hicieron" - Mark Twain

Carson City se desarrolla a lo largo de cuatro rondas. Cada ronda está dividida en 4 fases en la que participan todos los jugadores.

FASE 1: ELECCIÓN DE PERSONAJE

Se colocan todas las cartas de personaje cerca del tablero. Entonces, cada jugador, de acuerdo a su orden de turno, elige uno de ellos. Dependiendo del personaje, determinadas elecciones pueden ir seguidas directamente de una acción (ver páginas 13, 14 y 15 para la descripción de los personajes).

Después de que todos los jugadores hayan elegido un personaje, se modifica el orden de turno.

Las fichas de orden de turno se colocan en el marcador superior en orden ascendente, de acuerdo al número indicado en la carta de personaje que han elegido (los números aparecen en la parte superior de las cartas)

FASE 2: COLOCACIÓN DE COWBOYS

De acuerdo al nuevo orden de turno, cada jugador debe colocar un cowboy o pasar. Esto se repite hasta que todos los jugadores han pasado. Colocar un cowboy significa realizar una de estas cuatro opciones disponibles :

- ★ **Elegir una acción.** Coloca un cowboy de tu reserva en una de las casillas de acción sobre el mapa de la ciudad (de momento debes tener un poco de paciencia, te explicaremos las acciones disponibles en el siguiente capítulo).
- ★ **Elegir una parcela de tierra.** Coloca un cowboy de tu reserva en una de las parcelas, lo que significa que tienes la intención de comprarla. Puedes comprar múltiples parcelas en el mismo turno (utilizando un cowboy por cada parcela que quieras).
- ★ **Atacar o defender un edificio.** Coloca un cowboy de tu reserva en el edificio de un rival para atacarlo, o en uno de tus propios edificios para defenderlo.
- ★ **Pasar.** Mueve tu ficha a la primera posición libre en el marcador inferior de orden de turno. Tu turno ha finalizado. No podrás colocar cowboys adicionales durante esta ronda.

El orden en el que actúan los jugadores es importante. Si eres el primero en pasar, ocuparás la primera posición en el segundo marcador de orden de turno. Este marcador determina el orden en el que los jugadores escogerán personaje en la siguiente ronda del juego. Si eres el primero en pasar, serás el primero en escoger tu personaje en la siguiente ronda. El orden también resuelve cualquier empate en el juego (por ejemplo, en duelos, resolviendo determinadas acciones, o durante la puntuación final).

No es obligatorio elegir una acción. Puedes pasar antes de colocar todos tus cowboys disponibles. Incluso puedes pasar inmediatamente sin llegar a colocar ningún cowboy.

Los cowboys de otros jugadores no te impiden elegir una acción. Puedes colocar tu cowboy en una acción o parcela ya seleccionada por otro jugador. En la mayoría de los casos, esto desembocará en un duelo. *El orden de turno se cambia tras elegir los personajes. Por ejemplo, aquí Verde elige al Sheriff (1), Naranja a la Dependienta (3) y Azul al Mercenario (7). Cuando un jugador pasa, su peón se mueve al marcador inferior de orden de turno hasta la primera posición disponible (en este ejemplo, el jugador Naranja es el primero en pasar).*

FASE 3: RESOLUCIÓN DE ACCIONES Y DUELOS

Orden de resolución de acciones

Después de que todos los jugadores hayan pasado, las acciones se realizan una a una de acuerdo a la secuencia en el tablero (siguiendo el serpenteante camino formado por las casillas de acción - ver páginas 6, 7 y 8 para una descripción de las acciones -). La descripción de las acciones que encontraréis en las siguientes páginas cumplen este orden de resolución.

Tan pronto como se complete una acción, el cowboy vuelve a la reserva general.

Siempre puedes decidir no realizar una acción (por ejemplo, si te das cuenta que no tienes suficiente dinero para hacer todo lo que quieres hacer). Incluso puedes elegir no realizar una acción después de ganar un

duelo en ese espacio. Si renuncias a la acción, tu cowboy vuelve a la reserva general igual que si la hubieses realizado.

Duelos

Si varios jugadores colocan un cowboy en la misma casilla o parcela, se produce un duelo. Cada jugador implicado lanza un dado. El número obtenido se añade al número de revólveres y cowboys en la reserva de cada jugador. En caso de empate, el jugador (de entre los envueltos en el duelo) con la posición numérica más baja en el marcador de orden de turno resulta ganador.

El ganador es el jugador con el mayor total. El ganador obtiene el derecho a realizar la acción. El ganador también puede elegir no realizar la acción. **Independientemente de lo que elija, su cowboy va de vuelta a la reserva general.**

El perdedor no puede realizar la acción por la que estaba peleando, pero coloca su cowboy de vuelta en su reserva personal.

Caso especial: Cuando más de dos jugadores están envueltos en un duelo, todos los jugadores participan simultáneamente en la resolución del duelo. Cada jugador lanza un dado por su cowboy. Los cowboys de todos los jugadores que pierdan vuelven a sus respectivas reservas personales y sólo el ganador realiza la acción.

Ejemplo: *Naranja, Verde y Azul están envueltos en un duelo por una parcela. Los tres lanzan un dado y suman los revólver(es) y cowboy(s) presentes en sus reservas personales. Naranja saca un 5 + 1 revolver + 0 cowboy = 6. Verde saca un 3 + 2 revólveres + 1 cowboy = 6. Azul saca un 2 + 1 revolver + 0 cowboy = 3. Naranja y Verde están empatados, pero dado que Naranja va antes que Verde en el marcador de orden de turno (pasó antes que Verde mientras colocaban sus cowboys), es Naranja quien gana el duelo y puede comprar la tierra. Verde y Azul recuperan sus cowboys y los colocan de vuelta en sus reservas personales.*

Notas del sheriff 1: *Ahora puedes comprender el motivo por el que quizás te merezca la pena retirarte antes en lugar de colocar todos tu cowboys. Cuantos más cowboys tengas en tu reserva personal, más fuerte serás en los duelos.*

Notas del sheriff 2: *¿Por qué vuelve tu cowboy a tu reserva personal cuando pierdes un duelo? ¿Acaso no ha muerto? Para responder a esa pregunta hemos visto 1.234 westerns y series de TV sobre el viejo oeste en busca de estadísticas. Si entendemos la palabra “duelo” en general, como una confrontación entre múltiples personas que desean la misma cosa, nuestras estadísticas muestran que en un 56.78% de los casos, los perdedores sobreviven. Algunas veces tan solo resulta herido, huye, se rinde o abandona por falta de munición. Así que estadísticamente, es más realista considerar que el perdedor sobrevive al duelo, así que tu cowboy vuelve a tu reserva personal.*

Notas del sheriff 3: *Las estadísticas que hemos realizado ayudan a destacar una cuestión interesante. Cuando el duelo (o confrontación) enfrenta a un hombre y una mujer, en la mayoría de los casos (hasta el 90% de los casos cuando se trata del enfrentamiento final de la película), los dos adversarios encuentran una solución creativa y original de conseguir la meta que ambos anhelaban.*

Notas del sheriff 4: *Hora de volver a las reglas del juego...*

Salario

Cada cowboy que coloques en este espacio te proporciona 4\$. En este espacio no se producen duelos: puedes colocar uno o más cowboys, incluso aunque haya de otros jugadores. Si juegas con la expansión “Caballos”, puedes, en lugar de recibir 4\$, pagar 4\$ para comprar un nuevo caballo. Cada jugador solo puede comprar un caballo por ronda.

Munición

El jugador que gane esta acción recibe la ficha especial de “3 revólveres” durante el resto de la ronda. En otras palabras, ese jugador suma 3 a la fuerza de sus cowboys durante la ronda actual.

Carreteras (1)

El jugador que gane esta acción recibe 3 nuevas carreteras que coloca en su reserva personal. Las carreteras en la reserva personal de un jugador siempre están disponibles para la construcción y pueden situarse en el tablero en cualquier momento durante la partida.

Carreteras (2)

Cada cowboy que coloques en este espacio te proporciona una carretera que colocas en tu reserva personal. En este espacio no se producen duelos: puedes colocar uno o más cowboys, incluso aunque haya de otros jugadores.

Importante: una carretera recién construida siempre debe prolongar carreteras previamente colocadas.

Compra de parcelas

Para comprar una parcela libre un jugador debe colocar un cowboy en ella (y no en la casilla de compra de parcelas) durante la fase de colocación de cowboys.

Esta parcela no debe tener propietario (no es posible comprar una parcela que pertenece a otro jugador). Se puede comprar cualquier parcela de terreno no urbanizado, o cualquier parcela que tenga una casa, un adosado o una montaña.

El precio de una parcela es 1\$ más 1\$ por cada edificio, montaña o casa que haya en esta o que esté adyacente a ella (incluyendo diagonales). El precio mínimo es de 1\$ y el máximo 10\$. Por cada parcela disputada, el jugador que gane la acción pone su cowboy en la reserva general, paga la cantidad de dinero requerida al Banco y coloca una loseta de título de propiedad de su color en la parcela.

Si hay que resolver múltiples duelos antes de la compra de una parcela, el primer jugador que pasó (entre los jugadores envueltos en al menos un duelo) decide el orden en el que se resolverán los duelos.

Ejemplo: El jugador Naranja compra una parcela que cuesta 6\$ (1\$ + 2\$ por las casas + 2\$ por las cantinas + 1\$ por la montaña).

Compra de edificio

Hay siete casillas de “compra de edificio”, cada una de las cuales te permiten comprar y construir un edificio pagando el precio indicado en la propia casilla. Para poder construir debes cumplir estas tres condiciones:

- 1. Debes ser el propietario de la parcela en la que vas a construir. Advertencia:** Sólo puedes construir edificios o casas en parcelas desocupadas: una parcela en la que no haya una montaña, casa o edificio.
- 2. Tu loseta de propiedad debe estar conectada al sistema de carreteras de Carson City,** lo que significa que al menos una carretera del tablero debe tocar una esquina de tu loseta de propiedad o estar colocada a lo largo de uno de los cuatro lados de tu parcela (ver ejemplo en la columna derecha). No olvides que puedes construir en cualquier momento carreteras que tengas en tu reserva personal. **Excepciones:** los ranchos y las minas no requieren la construcción de carreteras.
- 3. Debe añadirse una casa a la ciudad,** para acomodar nuevos residentes atraídos por la actividad. **La construcción de esta casa es gratuita y debe colocarse en una parcela libre que esté conectada al sistema de carreteras.** Esta casa no tiene que estar adyacente a tu nuevo edificio. Una casa puede colocarse en una de tus losetas de propiedad, en una parcela perteneciente a otro jugador si está de acuerdo, o en una parcela que no pertenezca a ningún jugador. **Excepciones:** los ranchos y las minas no requieren la construcción de casas.

Al principio de la partida tan solo hay nueve parcelas conectadas al sistema de carreteras: la parcela central y las ocho parcelas que la rodean.

Adosados: Cuando tengas que colocar una casa en el tablero puedes, en lugar de añadir una casa adicional, sustituir una casa ya existente por un adosado dándole la vuelta a una loseta de casa por su lado de adosado. Para sustituir una casa existente por un adosado, todas las parcelas que rodean la casa deben estar ocupadas por otros edificios, casa, montañas, ríos o losetas de propiedad.

¡Esto significa que no se puede colocar un adosado en el borde del tablero!

Posponer la Colocación: En lugar de colocar directamente su edificio en el tablero, un jugador puede conservarlo frente a él y esperar al momento de colocarlo (por ejemplo porque todavía no haya comprado la parcela adecuada, la parcela no esté conectada aún al sistema de carreteras - y el jugador no tenga ninguna carretera disponible -, o no ha tenido la oportunidad de construir la casa requerida). Al final de la acción “Compra de edificio”, cada jugador tiene la oportunidad de colocar el edificio (o edificios) que haya comprado o que conserve en su reserva personal de rondas anteriores. Los jugadores colocan sus edificios siguiendo el orden de turno actual. Cada jugador puede tener varios edificios a la espera de ser colocados.

Ejemplo de compra de edificio y construcción: Verde, Azul y Naranja acaban de comprar nuevas parcelas y están listos para comprar y colocar algunos edificios. Verde compra una cantina por 10\$ y la coloca en una de sus losetas de propiedad libres conectadas con una carretera. También coloca una casa en la última parcela libre (sin dueño) que está conectada a una carretera. **[continúa en la página 8]**

[continúa desde la página 7] Entonces, Azul compra una farmacia por 8\$ y la coloca en una de sus losetas de propiedad libres. En lugar de colocar una nueva casa en una de sus parcelas libres, transforma la casa central en un adosado.

Finalmente, Naranja compra un banco por 5\$. Le gustaría colocar su banco en su loseta de propiedad pero no hay ningún sitio en el que colocar la casa que acompaña al banco. Supongamos por un segundo que azul no tiene ninguna carretera en su reserva personal. Le pregunta a Verde y Azul si puede poner una casa en una de sus parcelas libres, pero se niegan. Naranja, por lo tanto, no puede colocar su banco y lo guarda en su reserva personal con la esperanza de poder colocarlo en la siguiente ronda.

Ingresos por parcelas

El jugador que gane esta acción recibe 2\$ por parcela de su propiedad. Todas sus parcelas cuentan, no importa si están ocupadas o no.

Ingresos por cowboys

El jugador que gane esta acción recibe 2\$ por cada punto de potencia de fuego. La potencia de fuego de un jugador es el número de cowboys y revólveres que tenga en su reserva personal, mejorada por potenciales bonificaciones temporales (acción “munición”, mercenario...).

Ingresos por apuestas

El jugador que gane esta acción debe lanzar los dos dados para recibir el resultado en dinero. Por ejemplo, un 3 y un 5 le proporcionarían 8\$.

Ingresos por edificios

Cada edificio proporciona dinero a sus propietarios, dependiendo de los edificios y casas en sus inmediaciones (ver descripciones en las páginas 11 y 12, “Edificios”). Esta acción es automática; no es necesario poner un cowboy en esta casilla para recibir los ingresos.

Importante: Cuando una casa no pertenece a un jugador en concreto (cuando se construye en una parcela sin dueño), puede aumentar los valores de todos los edificios del vecindario, quienquiera que sea su dueño. Sin embargo, cuando están construidas en la parcela de un jugador, la casa tan solo beneficia a los edificios de ese jugador (ver ejemplo de la derecha). Lo mismo se aplica a las montañas y minas.

Ataques en edificios: Es posible poner un cowboy en el edificio de otro jugador para atacarlo. Si el duelo/ataque es exitoso, el atacante roba al dueño la mitad de los ingresos de ese edificio en particular (redondeando hacia abajo). Un jugador también puede colocar un cowboy en su propio edificio para ayudar a defenderlo contra un atacante en un duelo y proteger sus ingresos. El duelo tiene lugar cuando varios cowboys están en un edificio. Si deben resolverse varios duelos es el primer jugador que pasó (entre los jugadores envueltos en al menos un duelo) quien decide el orden en el que se resuelven los duelos.

Ejemplo de ingresos por edificios: La cantina Naranja proporciona 15\$ (3 casas adyacentes) mientras que la cantina Azul tan solo proporciona 10\$ (una casa pertenece a Naranja).

Puntos de victoria por parcelas

El jugador que gane esta acción recibe un número de puntos de victoria igual a la mitad de parcelas de su propiedad (redondeando hacia abajo). Todas sus parcelas cuentan, no importa si están ocupadas o no.

Puntos de victoria por edificios

El jugador que gane esta acción recibe una cantidad de puntos de victoria igual al número de edificios colocados en sus parcelas (excluyendo montañas y casas).

Puntos de victoria por cowboys

El jugador que gane esta acción recibe una cantidad de puntos de victoria igual a la mitad de su potencia de fuego (redondeando hacia abajo). La potencia de fuego de un jugador es el número de cowboys y revólveres que tenga en su reserva personal, mejorada por potenciales bonificaciones temporales (acción “munición”, mercenario...).

Comprar puntos de victoria

El jugador que gane esta acción puede comprar puntos de victoria al precio de 2\$, 3\$, 4\$ o 5\$ por punto de victoria.

FASE 4: FINAL DE RONDA

La ronda termina tras resolverse todas las acciones:

La ficha redonda se mueve una casilla hacia adelante (izquierda), bloqueando una de las casillas de “comprar puntos de victoria” durante el resto de la partida. Manteniendo los cowboys que tuviesen en su reserva personal (cowboys no utilizados o aquellos que hayan perdido en duelos), **cada jugador recibe para la nueva ronda el número indicado de cowboys de la reserva general** (cuatro cowboys al final de la ronda 1 y cinco cowboys al final de las rondas 2 y 3, con un máximo de 10 cowboys disponibles).

Debes gastar todo el dinero que poseas por encima de tu límite. Cada jugador debe gastar el dinero que exceda el límite indicado en rojo por el personaje seleccionado. Puedes gastar más de la cantidad sobrante. Si es posible, recibe 1 punto de victoria por cada 10\$ que gastes.

***Notas del sheriff:** El límite de dinero de un personaje que has elegido representa su habilidad para aconsejarte en cuestiones monetarias y protegerte frente a diferentes amenazas que a las que podrías enfrentarte (robo, apuestas, corrupción, estafas, impuestos, inversiones de riesgo...).*

Las cartas de personaje se agrupan a continuación junto al tablero de juego. Si es necesario, se devuelven las piezas o fichas relacionadas con ellos (como el cowboy blanco del sheriff).

La ficha especial de los “3 revólveres” se devuelve a su casilla de acción.

Los edificios que no se hayan comprado se desplazan secuencialmente hacia las casillas con precios más bajos. Se saca un nuevo edificio de la bolsa para completar cada casilla restante y se colocan antes de comenzar la siguiente ronda.

***Ejemplo:** Arno tiene 54\$. Gracias al banquero, puede conservar todo su dinero para la siguiente ronda. Alex termina su ronda con 28\$ y tiene al sheriff. Debe gastar un mínimo de 8\$ (para quedarse con 20\$) y decide gastar 10\$ para obtener 1 punto de victoria. George, que había elegido al trabajador chino, termina su ronda con 34\$. Gasta 4\$ para quedarse con 30\$ y no gana ningún punto de victoria.*

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina al final de la cuarta ronda, después de que los jugadores hayan gastado el dinero que superaba el límite de dinero de sus cartas de personaje de esta ronda.

A los puntos de victoria que hayan obtenido durante la partida se añaden:

el dinero restante se cambia a razón de un punto de victoria por cada 6\$.

***Notas del sheriff:** Puede ser importante terminar la partida con un personaje que tenga un límite elevado de dinero (como el banquero). De hecho, durante la última ronda, tan solo hay una casilla de acción disponible para comprar puntos de victoria a buen precio (5\$ por punto de victoria) y la pugna por realizar esta acción suele ser intensa.*

Cada edificio, casa y montaña da 2 puntos de victoria a sus respectivos propietarios. Un edificio comprado pero no construido (que no ha sido jugado) no concede puntos de victoria, y lo mismo se aplica a losetas de propiedad vacías.

Si juegas con la expansión “Caballos”, cada caballo te otorga un punto de victoria al final de la partida. Además, por cada rodeo ganado durante la partida, cada caballo proporciona un punto de victoria adicional.

El ganador de la partida es aquel con más puntos de victoria. En caso de empate, gana el jugador empatado que pasase primero en la ronda final.

EDIFICIOS

”Se podrían citar numerosos ejemplos de despilfarro. Los muros de los cementerios por ejemplo: los que están dentro no pueden salir, y los que están fuera no quieren entrar” - Mark Twain

Indicativo de los ingresos de un edificio

Cada loseta tiene una flecha negra. Es recomendable colocar siempre las flechas en la misma dirección apuntando al norte. Colocando tus edificios en la posición correcta, la flecha te indicará los ingresos totales generados por el edificio. Durante la partida, cuando los ingresos de un edificio cambian, debes rotar y/o girar el edificio para indicar sus nuevos ingresos.

Los edificios que generan ingresos cuentan con 8 valores. **Si se superan los ingresos máximos de un edificio, la loseta se sustituye por un edificio del mismo tipo con valores de ingresos elevados.**

Estas losetas sustitutas se diferencian por tener un borde dorado alrededor de los valores de ingresos.

No es posible superar los ingresos indicados por estas losetas sustitutas. Los ingresos máximos que pueden producir una Farmacia o Tienda son 33\$, una Herrería 40\$, un Banco 45\$ y una Cantina 55\$.

Las losetas sustitutas deben mantenerse separadas del resto. No se meten en la bolsa negra.

Notas del sheriff: Siempre deberías jugar con, al menos, los edificios del juego base (rancho, farmacia, mina, banco, cantina, hotel, iglesia y prisión). En cuanto al resto de edificios, procedentes de la expansión Oro y Revólveres, no dudes en añadirlos -o no- de acuerdo a tus preferencias.

☆ Si juegas con los edificios recomendados para la primera partida, no hace falta que leas las explicaciones del resto, concéntrate en estos (rancho, farmacia, mina, banco, cantina, hotel, iglesia y prisión) y las explicaciones de las casas y adosados.

*Ingresos totales de este edificio
(8 posiciones)*

(izquierda)

Este icono indica la fuente de los ingresos

(derecha)

Este edificio también se considera una casa

(derecha 2)

Construir este edificio te permite añadir 1 revolver a tu reserva personal

(abajo, izquierda)

Cada edificio muestra 8 valores de ingresos desde su mínimo a su máximo.

(abajo, derecha)

Coloca cada edificio sobre una loseta de propiedad, de modo que la flecha negra apunte al total de ingresos de este edificio

(más abajo)

Sustituye la loseta cuando superes los ingresos indicados en la loseta base

Casa (x20)

Condiciones de colocación : La parcela en la que se construye una casa debe estar conectada al sistema de carreteras.

Ingresos : -

Regla especial : Las casas nunca se compran. Entran en juego cuando se construyen otros edificios.

Adosado (x20)

Condiciones de colocación : Cuando tengas que colocar una casa en el tablero puedes, en lugar de añadir una casa adicional, sustituir una casa ya existente por un adosado dándole la vuelta a una loseta de casa por su lado de adosado. Para sustituir una casa existente por un adosado, todas las parcelas que rodean la casa deben estar ocupadas por otros edificios, casa, montañas, ríos o losetas de propiedad. Esto significa que no se puede colocar un adosado en el borde del tablero.

Ingresos : -

Regla especial : Un adosado equivale a dos casas a efectos de calcular los ingresos de Farmacias, Bancos, Cantinas y Tiendas.

Mina (6 edificios)

Condiciones de colocación : -

Ingresos : 3\$ por montaña adyacente. Varias minas pueden beneficiarse de una misma montaña. Una vez posees una montaña, esta deja de beneficiar a las minas de otros jugadores.

Regla especial : Una mina añade 1 punto a tu potencia de fuego (recibes una ficha adicional de revolver).

Hotel (3 edificios)

Condiciones de colocación : La parcela en la que se construye un hotel debe estar conectada al sistema de carreteras, y el jugador también debe construir una casa.

Ingresos : 6\$.

Regla especial : Un hotel equivale a dos casas a efectos de calcular los ingresos de Farmacias, Bancos, Cantinas y Tiendas.

Iglesia (2 edificios)

Condiciones de colocación : La parcela en la que se construye una iglesia debe estar conectada al sistema de carreteras, y el jugador también debe construir una casa.

Ingresos : -

Regla especial : Una iglesia equivale a una casa a efectos de calcular los ingresos de Farmacias, Bancos, Cantinas y Tiendas. Una iglesia permite al jugador evitar los ataques de otros jugadores. Todos tus edificios directamente adyacentes a tu iglesia no pueden ser atacados. Si construyes una iglesia cerca de uno de tus edificios que está siendo atacado, el ataque se cancela. El atacante recupera su cowboy y lo coloca en su reserva personal. La iglesia en si no puede ser atacada nunca.

Rancho (6 edificios)

Condiciones de colocación : -

Ingresos : 1\$ por cada parcela adyacente libre, sin importar quién es el propietario de la parcela (con un ingreso mínimo de 1\$). Varios ranchos pueden beneficiarse de una misma parcela libre.

Reglas especiales : Un rancho añade 1 punto a tu potencia de fuego (recibes una ficha adicional de revolver). Un rancho equivale a una casa a efectos de calcular los ingresos de Farmacias, Bancos, Cantinas y Tiendas.

Farmacia (4 edificios)

Condiciones de colocación : La parcela en la que se construye una farmacia debe estar conectada al sistema de carreteras, y el jugador también debe construir una casa.

Ingresos : 3\$ por casa adyacente y rancho propiedad del jugador. El rancho no necesita estar adyacente a la farmacia para aumentar sus ingresos.

Ejemplo: Si un jugador posee una farmacia junto a un rancho y tres casas, todos de su propiedad, recibe 15\$ (el rancho se cuenta dos veces, la primera como casa adyacente y la segunda como rancho).

Banco (4 edificios)

Condiciones de colocación : La parcela en la que se construye un banco debe estar conectada al sistema de carreteras, y el jugador también debe construir una casa.

Ingresos : 3\$ por casa adyacente y mina propiedad del jugador. La mina no necesita estar adyacente al banco para aumentar sus ingresos.

Ejemplo: *Un jugador que posee un banco y una mina, con una casa y un hotel adyacentes a su banco, recibe ingresos de 12\$.*

Cantina (3 edificios)

Condiciones de colocación : La parcela en la que se construye una cantina debe estar conectada al sistema de carreteras, y el jugador también debe construir una casa.

Ingresos : 5\$ por casa adyacente.

Herrería (2 edificios)

Condiciones de colocación : La parcela en la que se construye una herrería debe estar conectada al sistema de carreteras, y el jugador también debe construir una casa.

Ingresos : Los ingresos son 5\$ en la primera ronda, 10\$ en la segunda, 15\$ en la tercera y 20\$ en la última ronda, más 5\$ por rancho propiedad del jugador. El rancho no necesita estar adyacente a la herrería para aumentar sus ingresos.

Notas del sheriff: *Mientras crece la ciudad de Carson City, los caballos se hacen más necesarios, especialmente aquellos con herraduras, aumentando los ingresos de la herrería. Sus beneficios también están vinculados a los ranchos, como clientes pero también por los caballos que suministran. Naturalmente es un lugar fuertemente disputado por tus oponentes.*

Prisión (2 edificios)

Condiciones de colocación : La parcela en la que se construye una prisión debe estar conectada al sistema de carreteras, y el jugador también debe construir una casa.

Ingresos : -

Regla especial : Una prisión añade 2 puntos a tu potencia de fuego (recibes dos fichas adicionales de revolver). Una prisión no puede ser atacada.

Estación (1 edificio)

Condiciones de colocación : La estación tan solo se puede construir junto a una carretera que cruce todo el mapa en línea recta.

Ingresos : -

Reglas especiales : La estación no proporciona ingresos pero permite conseguir puntos de victoria al final de la partida dependiendo del desarrollo de la ciudad. Al final de la partida, la estación da a su propietario un punto de victoria por cada dos símbolos de casa en la ciudad, redondeando hacia abajo. La estación equivale a dos casas a efectos de calcular los ingresos de Farmacias, Bancos, Cantinas y Tiendas. La estación no puede ser atacada para robar puntos de victoria.

Ejemplo: *Al terminar la partida hay 12 casas, 2 hoteles, 4 ranchos, 1 iglesia y 1 estación en la ciudad, sumando un total de 23 símbolos de casa. El propietario de la estación recibe 11 puntos de victoria (23/2).*

Escuela (2 edificios)

Condiciones de colocación : La parcela en la que se construye una escuela debe estar conectada al sistema de carreteras, y el jugador también debe construir tres casas. Si juegas por el lado del tablero con el río, únicamente se puede construir una escuela a cada lado del río.

Ingresos : -

Reglas especiales : La escuela no proporciona ingresos. Una escuela equivale a una casa a efectos de calcular los ingresos de Farmacias, Bancos, Cantinas y Tiendas.

Notas del sheriff: Las escuelas contribuyen al éxito de los poblados alentando el crecimiento de las familias. Cuando los trabajadores viajan a otras ciudades por trabajo, las escuelas los animan a que traigan sus familias con ellos. Por lo tanto, el efecto de las escuelas es aumentar más rápidamente la población de Carson City y por lo tanto, el número de viviendas.

Tienda (2 edificios)

Condiciones de colocación : La parcela en la que se construye una tienda debe estar conectada al sistema de carreteras, y el jugador también debe construir una casa.

Ingresos : El propietario recibe 6\$ por cada casa adyacente suya, y otros 3\$ por cada casa adyacente que no lo es. La tienda es el único edificio que recibe ingresos de casas pertenecientes a otros jugadores.

Ejemplo: Una tienda con dos casas adyacentes (pero solo una perteneciente al jugador) y una iglesia adyacente de otro jugador, proporcionará unos ingresos de 12\$.

Notas del sheriff: El atractivo de una tienda es tan fuerte que todos los vecinos quieren disfrutar de ella, incluso los locales que preferirían que tuviese otro dueño.

Ayuntamiento (1 edificio)

Condiciones de colocación : La parcela en la que se construye el Ayuntamiento debe estar conectada al sistema de carreteras, y el jugador también debe construir una casa.

Ingresos : -

Reglas especiales : El Ayuntamiento no proporciona ingresos. El Ayuntamiento equivale a una casa a efectos de calcular los ingresos de Farmacias, Bancos, Cantinas y Tiendas.

En cuanto se roba el Ayuntamiento de la bolsa (durante la preparación de la partida o al final de una ronda), el primer jugador (por orden de turno) lo coloca inmediatamente en la cualquier parcela sin dueño de la ciudad (sin pagar). Si no hay parcelas libres conectadas por carretera, el jugador coloca nuevas carreteras de la reserva general (tan pocas como sea posible) para crear una parcela válida. Entonces continuáis colocando nuevos edificios en el marcador de acción como de costumbre.

El Ayuntamiento no puede adquirirse por ningún jugador. Para recibir los beneficios del Ayuntamiento debes colocar un cowboy en él durante la fase de colocación de cowboys. Tan solo un cowboy puede ocupar el Ayuntamiento. Cuando el Ayuntamiento es disputado por varios jugadores se produce un duelo. El duelo se resuelve al principio de la fase “ingresos por edificios”.

El jugador que ocupa el Ayuntamiento aumenta los ingresos de todos sus edificios. Cada edificio de su propiedad aumenta en un nivel sus ingresos (por ejemplo, Farmacia, Banco, Cantina, Tienda y Herrería) con la excepción de ranchos y minas. Si un jugador pierde el control del Ayuntamiento, sus ingresos descienden un nivel. En otras palabras, el incremento de ingresos de un nivel es temporal y termina tan pronto como el jugador deja de ocupar el Ayuntamiento. Al final de la ronda, el cowboy ocupando el Ayuntamiento permanece en el tablero.

Notas del sheriff: Ocupando el Ayuntamiento consigues una considerable influencia política que puede afectar al éxito de tus edificios. Una vez se construye el Ayuntamiento, se convierte en un foco de disputas y por lo general provoca frecuentes duelos por controlarlo.

PERSONAJES

”No quiero comprometerme con el Cielo o el Infierno, verás, tengo amigos en ambos sitios” - Mark Twain

Cada loseta de personaje tiene dos poderes diferentes. Los poderes básicos se encuentran en la cara amarilla. Los poderes alternativos, situados en la cara roja, sólo deberían utilizarse una vez que todo el mundo esté familiarizado con el juego.

☆ Durante tu primera partida, es recomendable utilizar los personajes del 1 al 7 por su cara amarilla. Límite a leer las reglas básicas de estos personajes (y no sus variantes rojas). En futuras partidas, puedes elegir los poderes de los personajes que se utilizarán de forma individual. Puedes hacer que esta elección sea al azar o de mutuo acuerdo entre los jugadores. Tras la descripción de los personajes, te ofreceremos algunas posibles combinaciones de personajes dependiendo del tono que quieras darle a la partida.

El Repartidor de Periódicos

Paga 3\$ y elige inmediatamente otra carta de personaje de entre las cartas en juego con la excepción del Sheriff. Utilizas las habilidades de ese nuevo personaje como de costumbre, incluyendo su límite de dinero, pero aplicas el valor “0” de esta carta para determinar el orden de turno. Límite de dinero: 0\$.

Variante: *Elige inmediatamente otra carta de personaje de entre las cartas en juego con la excepción del Sheriff. Utilizas las habilidades de ese nuevo personaje como de costumbre, pero descuentas 5\$ del límite de dinero de ese personaje. Aplicas el valor “0” de esta carta para determinar el orden de turno. Límite de dinero: -5\$.*

IMPORTANTE: *Si juegas con el Repartidor de Periódicos, debes utilizar 8 cartas de personaje en la partida en lugar de 7.*

Notas del sheriff: *El repartidor de periódicos siempre está dispuesto para ayudar a cambio de una pequeña propina, como ir a buscar a una persona en particular que necesites. Pero como a veces es un poco travieso, nunca se atreverá a molestarme.*

El Sheriff

El jugador ayudado por el Sheriff coge el cowboy especial “Sheriff” de la reserva general (el cowboy blanco). Esto le permite elegir una acción sin temor a ser atacado (nadie desafía al sheriff a un duelo). El Sheriff no se puede utilizar para atacar un edificio contrario o para provocar un duelo, de modo que debe colocarse en un espacio de acción sin ningún otro cowboy. Límite de dinero: 20\$.

Variante: *No puedes atacar ningún edificio o participar en un duelo (excepto para defenderte a ti mismo). Por cada duelo que pierdas, recibes 3 puntos de victoria. Límite de dinero: 20\$.*

El Banquero

Cuando eliges al Banquero, recibes inmediatamente 9\$. El límite de dinero de este personaje es particularmente elevado: 120\$.

Variante: *Antes del final de ronda, puedes comparar 3, 5 o 7 puntos de victoria por 3\$, 12\$ o 25\$ respectivamente. Límite de dinero: 60\$.*

La Dependienta

La Dependienta te permite:

- **O bien duplicar los ingresos de un tipo de edificio en particular (por ejemplo, todos tus Bancos) durante la fase “ingresos por edificios”.** Si un edificio con el doble de ingresos es atacado, tanto tú como el atacante recibís los ingresos normales.

Ejemplo: *Arno tiene dos Bancos que le proporcionan 18\$ y 12\$. Alex decide atacar el Banco más lucrativo de Arno. A pesar de que uno de sus Bancos está siendo atacado, Arno elige duplicar sus ingresos con la Dependienta. Alex recibe 18\$ y Arno 18\$ + 24\$. Si Arno no hubiese doblado los ingresos de sus Bancos con la Dependienta, Alex habría recibido 9\$ y Arno 9\$ + 12\$.*

- **O recibe 8\$ (inmediatamente o durante la fase “ingresos por edificios”).**

Límite de dinero: 60\$.

Variante: O bien recibes inmediatamente 8\$ o recibes un punto de victoria por cada Casa que poseas al final de la ronda (sin incluir Ranchos, Hoteles, Iglesias, Colegios o la Estación de Tren). Un Adosado te da un punto de victoria como si fuese una Casa normal. Límite de dinero: 60\$.

El Trabajador Chino

Cuando eliges la Trabajador Chino, recibes inmediatamente dos carreteras. Además de eso, el precio de cualquier edificio que compres se divide por la mitad (redondeando hacia arriba).

Límite de dinero: 30\$.

Variante: Pagar 5\$ y coges uno de los edificios disponibles. Puedes construirlo inmediatamente o conservarlo para construirlo más tarde. Los edificios restantes se desplazan inmediatamente revajando su precio y se roba un nuevo edificio de la bolsa. Límite de dinero: 30\$.

El Colono

El Colono te da inmediatamente una parcela. Debe ser una parcela sin propietario en el momento de tomarla. Límite de dinero: 30\$.

Variante: O bien recibes 8\$ inmediatamente o recibes 1 punto de victoria por montaña que poseas al final de la ronda. Límite de dinero: 20\$.

El Capitán

Eligiendo al capitán puedes pagar inmediatamente 1\$ y recibir un cowboy de la reserva general, pagar 4\$ y recibir dos cowboys o pagar 9\$ y recibir tres cowboys, siempre de la reserva general.

Límite de dinero: 25\$.

Variante: Puedes pagar inmediatamente 3\$ para recibir una ficha de revolver, o 9\$ para recibir dos fichas de revolver. Conservas estos revólveres hasta el final de la partida. Ten cuidado: con esta variante puedes quedarte sin fichas de armas. En este caso, utiliza otro objeto que simbolice los revólveres restantes. Límite de dinero: 20\$.

El Mercenario

El Mercenario da 3 puntos adicionales de potencia de fuego durante esta ronda. Límite de dinero: 20\$.

Variante: El Mercenario da 2 puntos adicionales de potencia de fuego durante esta ronda. Límite de dinero: 30\$.

El Indio

Recibes inmediatamente 2 parcelas de terreno seleccionadas al azar. Lanza los dados para determinar su localización, y repite la tirada si esa localización no está vacía. Límite de dinero : 20\$.

Variante: El precio máximo de cualquier parcela de terreno es de 3\$ sin importar ningún modificador en juego para esa parcela. Límite de dinero: 30\$.

El Buscador de Oro

Cuando eliges al Buscador de Oro pagas 10\$ inmediatamente. Entonces, seleccionas una Mina de los edificios disponibles o de la bolsa si no hay ninguno disponible en los espacios de “compra de edificios”. A continuación elige una parcela sin propietario para colocar una de tus losetas de propiedad y construir la Mina en ella. Si no quedan más Minas, dale la vuelta al Buscador de Oro para utilizar su variante roja durante el resto de la partida. Límite de dinero: 20\$.

Variante: El Buscador de Oro recibe dos fichas de dinamita (si hay disponibles). Con una ficha de dinamita puedes:

- **Triplicar los ingresos de una Mina (una vez por mina por ronda). Puedes gastar la ficha de dinamita en cualquier momento cuando realizas la acción de recaudar los ingresos. Si un cowboy de otro jugador está presente, recibe la mitad de este valor triplicado (redondeando hacia abajo). No puedes realizar esta acción en combinación de la carta de personaje de la Dependienta.**

- *Poner una ficha de dinamita con un cowboy durante la fase de colocación de cowboys. En caso de duelo, lanzas dos dados (en lugar de uno) y sumas el resultado de ambos a tu potencia de fuego. (Importante: con la variante “LA LEY DEL MÁS FUERTE” también puedes gastar dos losetas de duelo). Si no se produce el duelo, la ficha de dinamita se pierde.*

Importante: Si se coloca una ficha de dinamita con un cowboy en la Mina del propio jugador, este se beneficia de los dos efectos de la dinamita (ingresos triples de la Mina MÁS lanzar dos dados en un duelo que ocurra en ese espacio). Límite de dinero: 20\$.

El Armero

Gana inmediatamente 2 puntos de victoria por cada duelo que ganes esta ronda, incluyendo aquellos contra Forajidos. Límite de dinero: 30\$.

Variante: El armero se enorgullece de su arsenal y solo se conforma con lo mejor. En todos los duelos, el armero puede lanzar el dado de nuevo (una vez) si así lo desea (de nuevo, incluso contra un Forajido). Además, el armero recibe una ficha de dinamita (ver reglas del Buscador de Oro). Con la variante “LA LEY DEL MÁS FUERTE” seleccionas y juegas tu loseta de duelo después de que tu oponente muestre la suya. Límite de dinero: 20\$.

La Cantante

Recibes dos fichas “sin duelo” para la ronda actual. Puedes colocar estas fichas con un cowboy cuando eliges cualquiera de estas acciones: recibir 3 carreteras, recibir dinero (Banco del estado de Nevada) o recibir puntos de victoria (Ayuntamiento de Carson City). Un cowboy con una ficha “sin duelo” nunca participa en un duelo, y la acción se lleva a cabo con independencia de que hay cualquier otro cowboy presente (incluso el Sheriff). Si tan solo hay un cowboy de otro jugador en el mismo espacio, ambos pueden hacer la acción. Si se produce un duelo entre dos o más de los otros jugadores, el resultado del duelo no afecta al cowboy con la ficha “sin duelo”. Límite de dinero: 15\$.

Notas del sheriff: Ningún caballero debería pelear en presencia de una dama. De modo que la cantante puede protegerte de algunos duelos.

Variante: La Cantante puede darte suerte. Durante la fase de colocación de cowboys, la Cantante puede colocar un cowboy de la reserva general con una ficha “sin duelo” en el espacio “Ingresos por apuestas”. Durante la tercera fase (resolución de acciones), el jugador ignora cualquier duelo si hay otros cowboys presentes y lanza los dados recibiendo como ingresos el resultado de multiplicar ambos dados, de 1\$ a 36\$. Límite de dinero: 40\$.

El Subastador

El Subastador elige inmediatamente 2 parcelas que no pertenezcan a ningún jugador y coloca en ellas fichas de subasta para indicar que estas dos parcelas están abiertas a pujas. Todos los jugadores pueden unirse a la subasta (si tienen suficiente dinero como para pagar sus pujas). Comenzando por el Subastador y procediendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador puede hacer una puja que debe ser superior a la anterior. Si un jugador pasa ya no puede volver a unirse a la subasta de nuevo. Cuando solo queda un único pujador, este paga la mitad al banco central (redondeando hacia abajo) y la otra mitad al Subastador (redondeando hacia arriba) y coloca dos títulos de propiedad en las parcelas subastadas. Si el Subastador gana, paga la mitad del coste al banco central (redondeando hacia abajo). Si ningún jugador hace una oferta, las parcelas permanecen desocupadas. Incluso aunque el Subastador paga únicamente la mitad del precio ofrecido, debe tener disponible la cantidad total de su puja. Límite de dinero: 30\$.

Variante: El Subastador coge inmediatamente las tres fichas de “3 revólveres” y procede con la subasta de la munición. Todos los jugadores pueden unirse a la venta, incluyendo al Subastador (que no puede pujar por encima del dinero que tenga). Como antes, los jugadores pueden continuar aumentando sus pujas hasta que solo quede aquel con la puja más alta. El ganador no necesita colocar ningún cowboy en la acción “Munición”, pero paga la cifra acordada directamente al Subastador y a continuación coge la ficha de “3 revólveres”. Si gana el Subastador, no paga nada. Límite de dinero: 30\$.

El Gobernador

El Gobernador recibe inmediatamente 1 carretera. Además, el Gobernador recibe 1 punto de victoria cada vez que coloca una nueva carretera en la ciudad, siempre que esta nueva carretera alcance al menos una nueva parcela de terreno (sin que tenga ya una carretera). Con la variante “CARSON RIVER”, un jugador gana dos puntos de victoria si construye un puente (con dos carreteras) siempre que este nuevo puente también alcance al menos una nueva parcela de terreno. Límite de dinero: 50\$.

Variante: *El jugador elige inmediatamente si imponer un impuesto sobre las armas o el dinero. Si elige gravar las armas, recibe 1\$ de los otros jugadores por cada ficha de revólver que tengan (únicamente fichas, no se cuentan los revólveres de los mercenarios). Si elige gravar el dinero, recibe 1\$ de los otros jugadores por cada 10\$ que tengan, redondeando hacia arriba. Los jugadores no pueden negarse a pagar el impuesto. Límite de dinero: 50\$.*

El Doctor / El Enterrador

Cuando eliges el Doctor/Enterrador puedes elegir libremente cual de sus caras utiliza, la amarilla (Doctor) o roja (Enterrador). El Doctor cobra 3\$ a cualquier jugador que desee volver a colocar un cowboy derrotado (ya sea en un duelo contra otro jugador o frente a un forajido) en una casilla o localización no disputada o realizada, en lugar de en su reserva personal. Si varios jugadores quieren recolocar un cowboy derrotado, pueden consultar al doctor (un cowboy del Doctor siempre va primero, y a continuación se sigue en el orden normal de turno). El Doctor no paga nada para curar a sus propios cowboys. Además, el Doctor recibe 3\$ del banco central por cada Forajido derrotado. Límite de dinero: 60\$.

Variante: *Por cada cowboy derrotado, un jugador debe elegir ya sea pagar 2\$ al Enterrador o perder 1 punto de victoria. Además, el Enterrador gana inmediatamente 2\$ del banco central por cada Forajido derrotado durante la ronda actual. El Enterrador no tiene que estar envuelto en el duelo para ganar dinero. El Enterrador no paga nada por sus propios cowboys derrotados. Límite de dinero: 90\$.*

El Cowboy

Recibe inmediatamente una nueva ficha de caballo que colocas en tu reserva personal. Límite de dinero: 20\$.

Variante: *Cuando eliges al Cowboy, pagas inmediatamente 8\$ y recibes un Rancho entre aquellos disponibles en casillas de “compra de edificio”. Coloca uno de tus títulos de propiedad en cualquier parcela libre y situa sobre él la loseta de Rancho que acabas de recibir. Los edificios que quedan disponibles a la derecha se desplazan hacia la izquierda y se saca un nuevo edificio de la bolsa para ocupar la casilla de 12\$. Si no hay Ranchos disponibles, coge uno de la bolsa. Si los seis Ranchos ya se han comprado, utiliza al Cowboy por su cara amarilla. Límite de dinero: 20\$.*

Los Héroeos

Durante toda la ronda todos tus edificios están protegidos ante ataques enemigos, ya sean de otros jugadores o de Forajidos. No puedes atacar los edificios de otros jugadores. Cuando se mueva a los Forajidos considera los ingresos de todos tus edificios como si fuese de 0\$. Si hay un forajido en uno de tus edificios sigues recibiendo tus ingresos normales de ese edificio. Límite de dinero: 240\$.

Variante: *Elige una de estas tres opciones disponibles:s:*

- *Recibe 3 puntos de victoria;*
- *Coloca 1 de tus cowboys disponibles de vuelta en el suministro general y recibe 6 puntos de victoria.*
- *Coloca 2 de tus cowboys disponibles de vuelta en el suministro general y recibe 9 puntos de victoria.*

Límite de dinero: 40\$.

La Profesora

Cuando utilices la Profesora debes hacerlo por su cara amarilla durante las rondas 1-3, y por la roja durante la ronda 4. La profesora te permite ser el primer jugador en elegir personaje en la siguiente ronda sin importar cuando pases en la actual. Límite de dinero: 60\$.

Variante (únicamente disponible en la última ronda): *Durante la puntuación final recibes 2 puntos de victoria por cada Escuela, Prisión o Iglesia que poseas, más otros 2 puntos de victoria si no tienes ninguna Cantina. Límite de dinero: 60\$.*

ELIGIENDO LAS CARTAS DE PERSONAJE DE CARSON CITY

Presentamos algunas combinaciones interesantes de cartas de personaje, dependiendo del tono que quieras darle a la partida.

Carson City, ¿una ciudad tranquila?

Estos personajes te permitirán evitar conflictos tanto como es posible. También es una buena combinación si juegas con 5 o 6 jugadores y preferís que la partida no sea demasiado agresiva.

1R, 2R, 5Y, 11Y, 13Y, 14YR, 16R

Carson City, una ciudad en la que puedes prosperar

Estos personajes se asegurarán de hacerte condenadamente rico.

0Y, 2Y, 3Y, 4R, 6Y, 8R, 12Y, 16Y

Fiebre del Oro

Estos personajes pueden sacarle todo el partido a los ingresos de las Minas... perfecto para jugar con la variante "CARSON RIVER" solo que colocando 9 montañas (en lugar de 6).

0R, 1Y, 3Y, 5R, 8R, 9Y, 10R, 11R

Carson City, la ciudad perfecta para tener una casa

Estos personajes te permite jugar en gran medida con el desarrollo de la ciudad y la adquisición de tierras.

0Y, 3R, 4Y, 5R, 8Y, 9Y, 12Y, 15R

Ajuste de cuentas en Carson City

Esta variedad de personajes es la más agresiva posible... las almas piadosas deberían mantenerse alejados de ella.

0R, 6R, 7Y, 9R, 10Y, 12R, 13R, 14YR

¿QUÉ MÁS?

"Jugar es todo lo que se hace sin estar obligado a ello." - Mark Twain

Esta última parte del reglamento presenta 6 variaciones de reglas que puedes combinar libremente como desees. Para ayudarte a saber si estas variantes encajan con tu estilo de juego, asignamos a cada módulo tres valores:

- El nivel de complejidad (★ sencillo, ★★ complejidad media, ★★★ mayor complejidad)
- El nivel de estrategia (★ más suerte, ★★ balance entre suerte y estrategia equivalente al juego base, ★★★ más estrategia y control sobre el juego)
- El impacto en la duración del juego (- más corto, = misma duración, + más largo).

Variante	Complejidad	Estrategia	Duración
Un nuevo comienzo	★★	★★★	=
Carson River	★	★★	=
La ley del más fuerte	★★	★★★	+
Kit Carson	★	★★	-
Forajidos	★★★	★	+
Caballos	★★★	★★★	+

VARIANTE “UN NUEVO COMIENZO”

Durante la preparación de la partida cada jugador recibe una hoja de “UN NUEVO COMIENZO” que rellena en secreto. Cuando todos los jugadores terminan de anotar sus elecciones, se revelan las hojas y cada jugador recibe los componentes con los que haya elegido empezar el juego.

Notas del sheriff: No se recomienda esta variante a principiantes. Su finalidad es permitirte elegir en secreto los elementos que tendrás al principio del juego: dinero, cowboys, parcelas, carreteras, etc. Con esta variante cada jugador puede comenzar la partida con los elementos que mejor se ajusten a la estrategia que desea desarrollar.

LA VARIANTE “CARSON RIVER”

Para jugar a esta variante debes utilizar la cara del tablero que muestra el río además de los siguientes cambios:

Durante la preparación del juego:

Todas las parcelas del río deben dejarse libres (sin montañas o el centro de la ciudad); y se colocan 6 montañas en lugar de 9. Tampoco se permite comprar una parcela de río o contruir un edificio o una Casa en una parcela de río.

Acerca de la construcción de carreteras:

Se necesitan dos carreteras para cruzar el río. Las dos carreteras que permiten cruzarlo se denominan puente. Si construyen un puente, debes hacerlo por ti mismo (las dos carreteras deben venir de tu suministro personal).

Para el cálculo de los ingresos por edificios:

Ranchos: Una parcela de río se considera libre al calcular los ingresos de un Rancho (es decir, +1\$ por parcela de río).

Minas: Si una Mina está en contacto con el río, sus ingresos aumentan en 3\$ de forma independiente al número de parcelas de río adyacentes.

Al final de la partida, cualquier parcela privada con una montaña, edificio o casa que esté adyacente a un puente proporciona 3 puntos de victoria en lugar de 2.

Notas del sheriff: Esta variante está recomendada para dos jugadores, ya que limita el espacio disponible para desarrollar la ciudad.

LA VARIANTE “LA LEY DEL MÁS FUERTE”

Esta variante hace que los duelos tengan menos azar sustituyendo los dados por losetas de duelo. Para jugar a esta variante tienes que realizar los siguientes cambios:

Durante la preparación del juego:

En partidas de dos jugadores, cada uno recibe 6 losetas de duelo numeradas del 0 al 5, y 15\$.

En partidas de tres a cinco jugadores, coge 6 losetas de duelo (de 0 a 5) por jugador y mézclalas. Cada jugador recibe 6 losetas de duelo al azar y las mantiene ocultas. Cada jugador anuncia el total de puntos de sus losetas de duelo. La suma de los totales debe ser 45 (para 3 jugadores), 60 (para 4 jugadores) o 75 (para 5 jugadores). Como dinero inicial, cada jugador recibe 30\$ menos el total de puntos de sus losetas de duelo.

En partidas de seis jugadores, las reglas son las mismas que con 5 jugadores con la excepción de que cada jugador recibe 5 losetas de duelo al azar en lugar de 6.

Cómo realizar los duelos: En lugar de lanzar los dados, cada jugador retado a duelo elige y juega una loseta de duelo que se suma su potencia de fuego. Las losetas de duelo se descartan después de utilizarlas formando una nueva pila. Cuando a un jugador no le quedan más losetas de duelo, coge tres nuevas al azar de la pila. Una mano inocente puede mezclar justo antes la pila de robo.

Notas del sheriff: Entre los “jugones” existe cierta alergia al azar, especialmente a los dados. Por supuesto estos jugadores apreciarán esta variante así que tan solo puedo irecomendársela! Algunos me han preguntado el motivo por el que “LA LEY DEL MÁS FUERTE” no es una regla básica del juego, ya que la consideran lo mejor, pero la razón es esta: para mi, el hecho de arriesgarse a un duelo implica un elemento de suerte. En mi opinión, para hacerse famoso en el Lejano Oeste, no es suficiente con ser el más listo, también debemos tener el coraje de tentar la suerte metiéndonos en una pelea sin saber su resultado por adelantado. Debes atreverte a lanzar tu dado. Por esta razón, prefiero jugar con dados en Carson City.

LA VARIANTE “KIT CARSON”

Esta variante, no recomendada para jugadores principiantes poco experimentados reduce la duración de la partida permitiendo la colocación simultánea de cowboys.

La colocación de cowboys se modifica de este modo:

Tan pronto como el primer jugador de la ronda coloque su primer cowboy en el tablero, todos los jugadores pueden colocar los suyos simultáneamente en las acciones que deseen. Los jugadores pueden decidir también cambiar cualquiera de sus cowboys y colocarlos en otra acción tantas veces como quieran. Cuando un jugador decide dejar de colocar o mover sus cowboys, coloca su ficha en el espacio disponible más bajo del marcador de orden de turno. Desde este momento, no podrá colocar o cambiar ninguno de sus cowboys en esta ronda.

Reglas de juego limpio durante la fase de colocación de cowboys:

- ★ Tan solo se puede utilizar una mano para colocar los cowboys en el tablero;
- ★ Haz movimientos calmados y precisos. No golpees los peones y losetas o empujes el tablero;
- ★ No puedes pensar mientras mantienes tu mano sobre el tablero esperando a colocar un cowboy.

Al final de la partida, los jugadores reciben puntos de victoria adicionales de este modo:

Los jugadores reciben 1 punto de victoria por cada jugador detrás suya en el marcador de orden de turno.

Variante “CABALLOS”: Si juegas la variante “CABALLOS” con “KIT CARSON”, no utilices el segundo cercado.

LA VARIANTE “FORAJIDO”

Preparación

Los Forajidos no requieren ninguna preparación en particular. Tan solo necesitas mantener los 9 meeple y las tres losetas de forajido cerca del tablero de juego.

Forajidos

Al comienzo de la segunda, tercera y cuarta ronda de juego, peligrosos Forajidos atacarán la ciudad en un intento de robar sus riquezas.

Cómo determinar dónde aparecerán los forajidos:

- ★ **antes de la primera fase de la ronda (la elección de las cartas de personaje), el actual primer jugador lanza un dado blanco y uno negro;**
- ★ **el dado negro (más 7) determina la fuerza de los Forajidos (que varía entre 8 y 13).** La loseta de forajido correspondiente se coloca en el tablero sobre el recuadro naranja de “ingresos por edificios”;
- ★ **el dado blanco muestra el número de Forajidos que atacarán la ciudad.** Un resultado de 1 o 2 significa que tan solo llega 1 Forajido, un resultado de 3 o 4 indica 2 Forajidos, y un resultado de 5 o 6 significa que llegan 3 Forajidos a la ciudad;
- ★ **finalmente, por cada meeple (negro) de forajido que llegue a la ciudad, el primer jugador lanzará ambos dados para determinar dónde se colocará ese meeple en concreto utilizando las referencias de la cuadrícula estándar indicadas en el tablero. Lanza los dados de nuevo si:**
 - la localización indicada ya está ocupada por otro forajido;

- hay un edificio de Prisión adyacente.

Movimiento de los Forajidos

Tan pronto como los nuevos Forajidos entran en el tablero de juego, todos los Forajidos del tablero mueven 1 casilla. El jugador inicial actual decide en qué orden se moverán. **Los Forajidos se mueven de acuerdo a las siguientes reglas:**

- ★ para elegir si se mueve y en qué dirección lo hace, un forajido tiene en cuenta los 8 espacios que lo rodean y el espacio en el que está colocado;
- ★ un forajido mueve a un edificio adyacente que le proporcione los mayores ingresos. Si este forajido ya está en el edificio de mayores ingresos no se mueve.
- ★ un forajido no tiene en cuenta un edificio que está adyacente a una Prisión, o en el que ya hay otro forajido;
- ★ cuando hay múltiples edificios disponibles con unos ingresos igualmente altos, decide al azar a cuál se moverá el forajido;
- ★ cuando no se pueden obtener ingresos en las inmediaciones del forajido, este no se mueve.

Efectos de los Forajidos

- ★ Una parcela de tierra con un forajido no puede ser adquirida y tampoco se pueden poner Casas/Adosados o construir edificios.
- ★ Un edificio con un forajido sobre él pierde la mitad de sus ingresos (el resto se redondea hacia abajo).
- ★ Un forajido no afecta a edificios adyacentes.

¿Cómo enfrentarse a un Forajido?

Se puede colocar un cowboy en una parcela de tierra o edificio con un forajido para enfrentarse a él. El enfrentamiento entre ambos se realiza igual que un duelo en el juego básico, resolviéndose antes de la fase de “ingresos por edificios”.

La fuerza total de un forajido está indicada en la loseta del forajido colocada en el tablero de juego al comienzo de la ronda, cerca del icono de revolver (nunca lanzas un dado para un forajido).

Para derrotar a un forajido, la fuerza del mejor jugador envuelto en el duelo tiene que ser igual o superior a la fuerza del forajido. Al igual que en el juego básicos, tan solo hay un ganador en un duelo, ya sea un jugador o el forajido. Cualquier cowboy derrotado se devuelve a la reserva personal de los jugadores envueltos. Un forajido derrotado es devuelto a la reserva general. Un forajido victorioso permanece en el tablero de juego para la siguiente ronda.

Cuando un jugador vence a un forajido recibe el número de puntos de victoria indicado en su loseta de forajido. Sin embargo, si el ganador se encuentra en el edificio de un oponente, puede elegir atacar el edificio que acaba de liberar para robar la mitad de sus ingresos en lugar de recibir los puntos de victoria. Cualquiera que sea su decisión, su cowboy es devuelto a la reserva general.

Iglesias y Prisiones

Las iglesias no tienen influencia en los Forajidos. Si un forajido es suficientemente estúpido como para comenzar una ronda de juego en una Prisión, es encarcelado y devuelto inmediatamente a la reserva general. El propietario de la Prisión recibe el número de puntos de victoria indicado en la loseta del forajido.

Una Prisión puede prevenir la llegada o recolocación de un Forajido (ver arriba), pero no previene que un forajido haga su sucio trabajo si la Prisión está construida junto a un forajido que ya está en juego.

Ejemplo de movimiento de Forajido: Es la segunda ronda de la partida. El Forajido de la parte superior se moverá ahora de la Cantina naranja a la Tienda amarilla debido a que aunque está adyacente a la Iglesia,

los Forajidos ignoran los efectos de esta. El Forajido de la parte inferior NO se moverá ya que los edificios adyacentes no producen ingresos (Casa, Iglesia) o sus ingresos son más bajos que la Herrería (Banco, Rancho).

LA VARIANTE “CABALLOS”

El caballo es el principal compañero del cowboy. Sin caballos, el Lejano Oeste no podría ser realmente el Lejano Oeste. Los caballos te ofrecerán nuevas posibilidades: serás mejor peleando, colocando tus cowboys antes, evitando peligrosos duelos... pero también te permiten participar en rodeos para mostrar la calidad de tus caballos.

Preparación

Cada jugador recibe un caballo y un tablero individual representado los cercados en los que puede colocar sus caballos. Este tablero individual ilustra los diferentes usos de tus caballos. El resto de caballos se colocan en la reserva general. Apila cuatro fichas de rodeo sobre el marcador de turno.

Comprando caballos

Al comienzo de la partida tan solo tienes un caballo. Hay dos modos de obtener más: eligiendo la cara amarilla del Cowboy (si está disponible entre los personajes) durante la fase de “elección de personaje”, o colocando un cowboy en la primera acción del tablero.

De hecho, la primera casilla de acción, “salario”, te permite comprar un caballo por 4\$ en lugar de recibir esta cantidad.

Cuando compras un caballo debes colocarlo inmediatamente en uno de tus cercados. Si hay múltiples cowboys en la casilla de acción “salario”, resuelve esta acción por turnos.

Utilizando caballos y cercados

Durante la fase de colocación de cowboys, tienes la opción de colocar un caballo en uno de tus cercados inmediatamente después de colocar uno de tus cowboys. Puedes utilizar un caballo después de colocar a cada cowboy en el tablero. También puedes elegir colocar un cowboy en uno de tus cercados en lugar de utilizarlo para una acción normal (tan sólo puedes hacer esto una vez por cercado). La presencia de un cowboy en un cercado dobla el valor del rodeo en este cercado (ver la sección: Rodeos).

Acciones de caballos

Colocar un caballo en uno de tus cercados te permite realizar una de estas cinco acciones:

- ★ Tener un caballo en el primer cercado le da a tus cowboys una potencia de fuego de +1 durante el resto de la ronda. Tener tres caballos o más les da +2 de potencia de fuego.
- ★ Colocar un caballo en el segundo cercado te permite inmediatamente:
 - Colocar un cowboy adicional de tu reserva personal (permitiéndote colocar un caballo adicional), O
 - mover un cowboy ya colocado en otra localización (ya sea colocándolo en otra localización del tablero o devolviéndolo a tu reserva personal), O
 - Pasar (mover tu ficha de orden de turno a la primera posición disponible del marcador de orden de turno, terminando a todos los efectos con tu fase de colocación de cowboys).
- ★ Colocar un caballo en el tercer cercado te permite duplicar los ingresos de uno de tus Ranchos. Cada caballo aquí colocado puede duplicar los ingresos de un único Rancho. Cada uno de tus Ranchos puede ver sus ingresos duplicados de este modo una vez por ronda. Este beneficio no se puede combinar con la habilidad del Tendero (doblar los ingresos de un tipo de edificio).
- ★ Colocar un caballo en el cuarto cercado inmediatamente te da 2\$.
- ★ Colocar un caballo en el quinto cercado te da un bonificador de +5 puntos de rodeo cuando se vaya a determinar el ganador de un rodeo. No es obligatorio colocar todos tus caballos en un cercado (por ejemplo, si decides jugar menos cowboys que el número de caballos que tienes).

Rodeos

Al final de cada ronda se realiza un rodeo. Todos los jugadores toman parte en este gran evento. Cada jugador calcula su puntuación de rodeo sumando los puntos de rodeo obtenidos en cada uno de sus espacios de cercado. Los puntos de rodeo se calculan multiplicando el número de caballos presente en un cercado por el valor de “sombrero” de ese espacio (Duplica este número si hay un cowboy en ese espacio). La mayor puntuación de rodeo gana el Rodeo de Carson City y obtiene una ficha de rodeo que aumenta el valor de cada caballo que tengas al final de la partida en un punto de victoria. En caso de empate, el jugador más a la izquierda en el marcador de orden de turno gana el rodeo.

Final de turno

Al final del turno, retira todos tus caballos de tus cercados y devuelvelos a tu reserva personal.

Final de la partida

Al final de la partida, cada caballo te otorga 1 punto de victoria. Además, por cada ficha de rodeo que poseas obtienes un punto de victoria extra por caballo.

Ejemplo: Si terminas la partida con tres caballos y has ganado 2 rodeos, tus caballos valdrán el triple $(1+2) = 9$ puntos de victoria.

Autor: **Xavier Georges**

Traducción al español: **Miguel Michán** (@miguelmichan) www.fancueva.com

Ilustración y diseño gráfico: **Alexandre Roche** www.alexandre-roche.com

Editor: **Arno Quispel** www.quined.nl

AGRADECIMIENTOS

*Frank Quispel - Chris Wood - Lee Ambolt - Luk Van Lokeren - Ryan Laukat - Anke Hahn - Carsten Neumann
Julia Hammes - Jeroen Hollander - Albert Gho - Leonie Caljouw - Paul Mulders - Rafaël Theunis - Jules and
Nicole Georges - Elliot Jenner James Hébert - John Connors - Erwin Broens - Amandine Faurillou - Tom Bidon
- Benjamin Sauter*

El autor y el editor desean agradecer a todos los jugadores que han probado la nueva expansión, y todos aquellos quienes, alrededor del mundo, comparten su entusiasmo por Carson City.