

XAVIER GEORGES
ARTWORK: ALEXANDRE ROCHE

CARSON CITY



1858. Os lotes da nova cidade chamada Carson City estão sendo vendidos. Você possui um pouco de dinheiro e tem um time de cowboys leais à sua disposição. Você deseja comprar os melhores lotes e construir os edifícios mais lucrativos da cidade. Teria você estômago para desafiar seus oponentes ao duelo? Quem tentará roubar as melhores ofertas de debaixo de seu nariz? Será que você vai conseguir usar o apoio dos cidadãos mais influentes com sabedoria? Quem vencer se tornará o cidadão mais influente de Carson City. Essa influência é medida pelos PV que você acumulará durante a partida. Além disso, no final da partida, suas posses (como dinheiro, edifícios, montanhas e casas) serão convertidas em ainda mais PV.



QUINED GAMES

MOS
aico

BEM-VINDOS A CARSON CITY

Opa, forasteiro. Se quer fazer fortuna, talvez consiga achar ouro nas nossas montanhas ou clientes para seus negócios. Mas não venha até aqui procurando problemas, ou vai acabar preenchendo uma vaga no nosso cemitério.

COMO LER ESSAS REGRAS?

Carson City é um jogo complexo. A jornada para o Velho Oeste é longa e turbulenta, mas nada é impossível com um pouco de paciência e coragem. Tudo ficará claro quando você começar a jogar e seus cowboys começarem a caminhar por Carson City.

Para te ajudar a aprender como jogar, as regras são organizadas dessa forma:

- ★ “Bem-vindos a Carson City” apresenta uma lista de componentes do jogo e uma visão geral dele, incluindo a preparação da partida.
- ★ “Jogando a Partida” dá uma descrição completa das regras, detalhando as rodadas e a pontuação final.
- ★ Locais e pessoas que você encontrará durante a partida são detalhados nas seções “Edifícios” e “Personagens”.
- ★ Finalmente “O Que Mais” apresenta diversas regras variantes e opcionais que podem ser combinadas da

maneira que preferir, permitindo que descubra outras maneiras de jogar Carson city.

Ao ler a regras, tenha isso em mente:

Se você for iniciante, siga o conselho marcado com esse símbolo: ★. Ele irá evitar que precise ler todas as regras (com uma redução de cerca de 30% das regras dessa maneira). As regras são escritas com a fonte normal. **Os tópicos mais importantes estão escritos em negrito, como agora.**

Exemplos ou legendas estão em itálico para se diferenciar das regras normais.



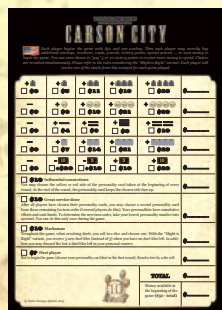
*Finalmente, há as **Dicas de Xerife**, escritas em itálico com um fundo bege-acinzentado. Essas dicas dão informações temáticas ou conselhos sobre a partida.*

COMPONENTES DO JOGO



O tabuleiro representa o território da futura Carson City, dividida em 64 lotes, cada um representado por um espaço no tabuleiro.

As ações diferentes na partida estão representadas acima do mapa da cidade. O tabuleiro tem dois lados, e o lado de trás inclui o rio Carson. Aconselhamos que jogue a(s) primeira(s) partida(s) no lado do tabuleiro sem o rio.



1 bloco de notas
“UM NOVO COMEÇO”



30 palitos pretos
representando
estradas.



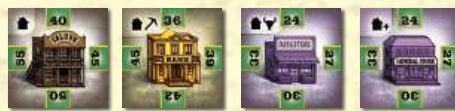
27 marcadores de
revólver representando
o poder de fogo e nível de
treino de seu cowboy



1 marcador especial
“3 revólveres”



38 Peças de edifícios: 6 Ranchos, 6 Minas, 4 Farmácias, 4 Bancos, 3 Saloons, 3 Hotéis, 2 Igrejas, 2 Prisões, 2 Mercearias, 2 Escolas, 2 Ferreiros, 1 Prefeitura, 1 Estação de Trem



13 peças de edifícios de “alto rendimento” que substituem as peças de edifício existentes no fornecimento geral. Essas peças devem ficar separadas do fornecimento geral. É possível distingui-las pelo traçado dourado ao redor dos números de renda.



19 peças de Casa mostrando Casas normais (frente) e Casas da Cidade (verso)



1 peça de Início



9 peças de
montanhas



1 bolsa para se comprar os edifícios



20 peças de Personagens numerados de 0 a 19



1 marcador de rodada



2 dados básicos



6 tabuleiros de jogador que também incluem os estábulos necessários para se jogar a variante “cavalos”



6 auxílios ao jogador



Dinheiro: moedas de \$1, \$5 e \$10 e notas de \$20



72 peças de propriedade (12 em cada uma das seis cores de jogadores) que permitem que os jogadores marquem os lotes que compraram



60 cowboys (10 figuras por cor), usados para selecionar ações



12 marcadores de jogador (2 por cor) para contar Pontos de Vitória (PV) e indicar a ordem do turno



6 dados de combate (1 por cor) para os duelos

Componentes do Jogo usados apenas com certas variantes



30 peças de duelo usadas com a variante “O DIREITO DO MAIS FORTE”



3 peças de Fora da Lei e 9 figuras de Fora da Lei usadas com a variante “FORA DA LEI”



25 marcadores de cavalos usados com a variante “CAVALOS”



4 marcadores de rodeio usados com a variante “CAVALOS”



15 Peças de Rio usadas com a variante “RIO CARSON”

Componentes do Jogo usado apenas com certas personagens



1 cowboy branco (usado com personagem nº 1: o Xerife)



7 marcadores de dinamite (usados com personagem nº 9: o Garimpeiro ou personagem nº 10: o Armeiro)



2 peças de “sem duelo” (usadas com personagem nº 11: a Cantora)



2 peças de leilão (usadas com personagem nº 12: o Leiloeiro)

Limite de componentes

Dinheiro, revólveres, Casas e estradas são ilimitados. Na situação rara de você ficar sem um destes, use qualquer outro item como substituto. Se acabarem suas estradas, você pode remover estradas redundantes.

Os cowboys, peças de propriedades e cavalos são limitados aos componentes disponíveis na caixa.

PREPARAÇÃO DA PARTIDA

A imagem abaixo mostra um exemplo de preparação para três jogadores.



Cada jogador recebe \$15, 1 estrada, 1 marcador de revólver, 1 tabuleiro de jogador, assim como 1 auxílio ao jogador, 12 peças de propriedade, 1 dado de combate e 3 cowboys de sua cor. Esses componentes constituem o fornecimento pessoal daquele jogador e são posicionados em seu tabuleiro do jogador nos espaços apropriados.



O dinheiro restante está empilhado próximo ao tabuleiro e constitui o Banco Central. As Casas, estradas e cowboys restantes são deixados próximos ao tabuleiro no fornecimento geral.

1 Um Rancho é colocado no espaço de construção de “\$3” e outro no espaço de “\$10”.

2 Uma Mina é colocada no espaço de construção de “\$4” e outra no espaço de “\$12”. Todas as 34 peças de edifício restantes vão para a bolsa.

✪ Para sua primeira partida, aconselhamos que use apenas as seguintes 26 construções: 4 Ranchos, 4 Minas, 4 Farmácias, 4 Bancos, 3 Saloons, 3 Hotéis, 2 Prisões, 2 Igrejas. As outros edifícios serão deixados na caixa e não serão usados nesta partida.

3 Três outros edifícios são comprados aleatoriamente da bolsa e deixados nos espaços de construção restantes de “\$5”, “\$6” e “\$8”. Se o edifício da “Prefeitura” for comprado, ignore-o e compre um 4º edifício. Coloque a peça da Prefeitura de volta à bolsa para terminar.

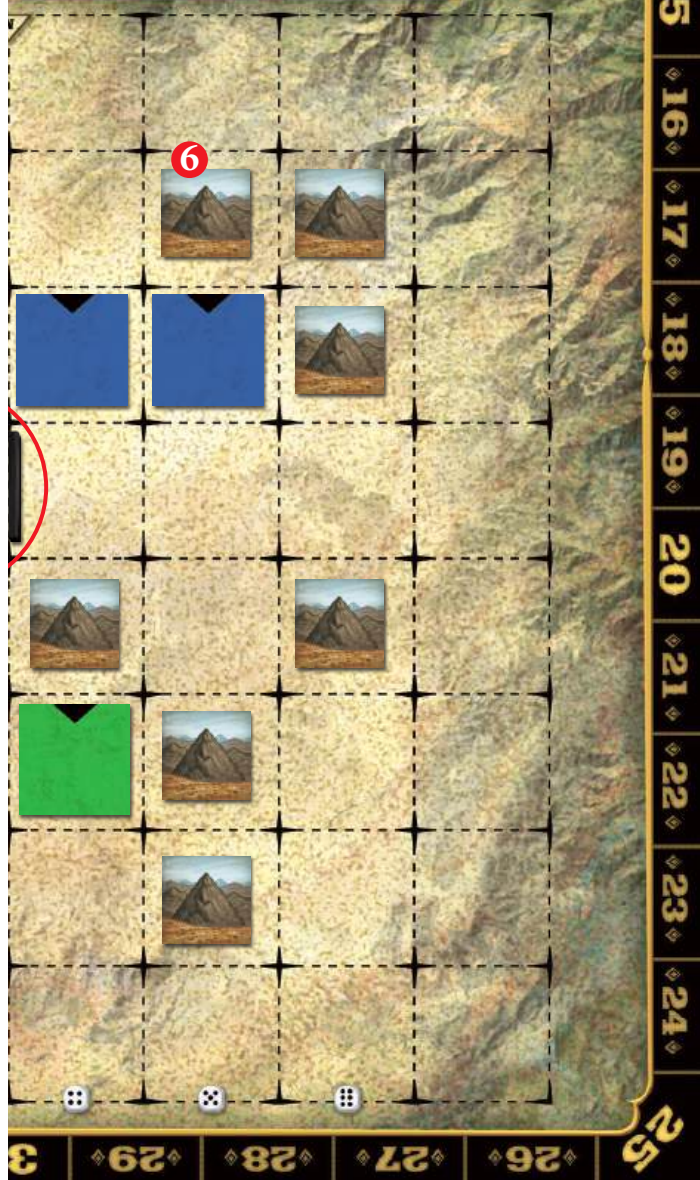
4 O centro de Carson City é determinado ao se rolar os dois dados básicos, com a coluna designada pelo dado branco e a linha, pelo dado preto.

5 A peça de Início é colocada naquele lote e 4 estradas são postas ao redor da Casa, uma de cada lado. Novas estradas da cidade serão construídas a partir dessas quatro estradas iniciais.

6 Nove montanhas são colocadas aleatoriamente no tabuleiro usando o mesmo método de colocação utilizado na Etapa 4 acima. Se a área selecionada já estiver ocupada, role novamente os dados básicos.

7 O marcador especial de “3 revólveres” é colocado em seu espaço designado.





8 O marcador redondo é colocado na posição inicial.

9 Para a primeira rodada, escolha aleatoriamente a ordem de turno. Os marcadores do jogador correspondente são colocados na trilha de ordem de passe (a trilha de ordem acinzentada) como um lembrete da ordem de turnos. Cada jogador então coloca seu marcador no espaço "o" da trilha de Pontos de Vitória (PV).

10 Na ordem inversa de turnos, cada jogador escolhe um lote e coloca uma de suas peças de propriedade nele. Em seguida, dessa vez seguindo a ordem de turnos, cada jogador escolhe um segundo lote e coloca uma peça de propriedade nele. Qualquer lote que não pertença a ninguém pode ser escolhido, incluindo um lote com uma montanha ou o centro de Carson City. Atenção: ao colocar peças de propriedade, sempre coloque-as sob uma Casa, montanha ou edifício, não sobre elas.

11 Finalmente, 7 peças de personagem são postas próximas ao tabuleiro de jogo. Se um desses personagens é O Jornaleiro, acrescente um 8^a personagem. Para sua primeira partida, recomendamos que use as personagens numeradas de 1 a 7 em seu lado amarelo. Há escolhas de personagens adicionais recomendados na página 17 para uso em partidas futuras.

COMO JOGAR

Carson City acontece em quatro rodadas. Cada rodada é dividida em 4 fases, nas quais todos os jogadores participam:

- ★ **A Fase 1 permite que cada jogador escolha um personagem.** Essa escolha tem três consequências:
 - ★ Cada personagem te dá uma habilidade específica;
 - ★ Personagens determinam a ordem de turno na fase 2;
 - ★ Cada personagem tem um limite para a quantidade de dinheiro que um jogador pode manter para a próxima rodada (ou a pontuação final).
- ★ **Na Fase 2, cada jogador planejará as ações que deseja fazer.** Seguindo a nova ordem de turnos, cada jogador coloca um cowboy em um espaço de ação, um lote, um edifício, ou decide passar a vez. Esse processo se repete até que todos os jogadores tenham passado a vez.
- ★ **As ações dos jogadores são resolvidas na fase 3.** Quando vários jogadores estiverem competindo por uma ação que só pode ser tomada por um único jogador, como a compra de terra, um duelo acontece entre esses jogadores para definir quem consegue fazer a ação.
- ★ **A Fase 4 marca o fim da rodada, durante a qual você prepara o jogo para a próxima rodada,** com a chegada de novos cowboys para lutar por você.

COMO JOGAR

“Sem saber que era impossível, foi lá e fez.” Mark Twain

Carson City acontece em quatro rodadas. Cada rodada é dividida em 4 fases, nas quais todos os jogadores participam:

FASE 1: ESCOLHA DE PERSONAGEM

Todos personagens são colocados perto do tabuleiro. Então, cada jogador, de acordo com a ordem de turnos, escolhe um deles. Certas escolhas podem ser seguidas diretamente por uma ação, dependendo do personagem (consulte as páginas 14, 15 e 16 para ver a descrição das personagens).

Quando todos os jogadores tiverem escolhidos um personagem, a ordem de turnos se altera. Os marcadores são colocados na trilha de ordem de turnos (a trilha de ordem superior) em ordem ascendente, de acordo com o número indicado nos personagens escolhidos (no topo da peça).

FASE 2: POSICIONAMENTO DE COWBOYS

De acordo com a nova ordem de turnos, cada jogador deve posicionar um cowboy ou passar a vez. Esse processo se repete até que todos os jogadores tenham passado a vez. Quando for sua vez, escolha uma das quatro opções:

- ★ **Escolher uma ação.** Coloque um cowboy de seu fornecimento pessoal em um dos espaços de ação sobre o mapa da cidade (tenha paciência, explicaremos as ações disponíveis no próximo capítulo).
- ★ **Escolher um lote.** Coloque um cowboy de seu fornecimento pessoal em um lote que não contenha uma peça de propriedade, marcando sua intenção de comprá-lo. Você pode comprar vários lotes em uma rodada (usando um cowboy por lote desejado).
- ★ **Atacar ou defender um edifício.** Ponha um cowboy de seu fornecimento pessoal no edifício de um rival para atacá-lo, ou em um de seus edifícios para defendê-lo.
- ★ **Passar.** Mova seu marcador na primeira posição desocupada da trilha de ordem de passe. Seu turno acabou. Você não pode colocar mais cowboys nessa rodada.

A ordem em que jogadores passam é importante. Se você foi a primeira pessoa a passar, você ocupa a primeira posição na trilha de ordem de passe. Essa trilha determina a ordem em que cada jogador escolherá personagens na próxima rodada. Se você for a primeira pessoa a passar, será a primeira a escolher o personagem na próxima rodada. A ordem de passe também faz todos os desempates durante a partida (como em duelos, para resolver certas ações, ou pontuação de final de partida).

Nenhuma ação é necessária. Você pode passar antes de posicionar todos os seus cowboys disponíveis. Você pode até passar imediatamente sem posicionar cowboy algum.

Os cowboys de outros jogadores não evitam que você escolha alguma ação. Você pode posicionar seu cowboy em qualquer espaço de ação ou lote no tabuleiro de jogo já selecionados por outro jogador. Na maioria dos casos isso resulta em um duelo.

FASE 3: FAZENDO AÇÕES E DUELOS

Ordem de resolução de ações

Após todos os jogadores terem passado, as ações são feitas uma a uma de acordo com a sequência no tabuleiro, ou seja, seguindo o caminho formado pelas caixas de ação. A descrição das ações que se seguem nas próximas páginas (páginas 7 a 9 - “descrição das ações”) respeita a ordem em que as ações são resolvidas.

Assim que uma ação é feita, o cowboy volta ao fornecimento principal.

Você sempre pode decidir não fazer uma ação (caso perceba que não tem dinheiro o bastante para fazer tudo o que deseja, por exemplo). Você pode inclusive decidir não fazer uma ação ao vencer um duelo. Se você desistir da ação, seu cowboy retorna ao fornecimento principal, como se você a tivesse feito.



Após terem escolhido um personagem, a ordem de turnos se altera. Por exemplo, aqui **John** escolheu O Xerife (1), **Randy**, a Merceeira (3) e **Sarah**, O Mercenário (7).



Assim que quem estiver jogando passa, seu peão se move de sua posição atual na trilha de ordem de turnos para o primeiro espaço disponível na trilha de ordem de passe (nesse exemplo, **Randy** é o primeiro a passar).



Duelos

Se vários jogadores colocaram um cowboy no mesmo espaço ou lote, um duelo acontece (com duas exceções: os espaços de ação “Renda” e “Estrada”, veja adiante). O resultado do duelo determina quem faz a ação e quem não faz. Para resolver o duelo, cada jogador envolvido rola um dado de combate, acrescenta esse número ao seu **poder de fogo** (poder de fogo: o número de marcadores de revólver e cowboys no **fornecimento pessoal** de um jogador. Note que certos elementos do jogo, como o marcador de “3 revólveres” e o personagem o Mercenário, também podem ajudar a aumentar seu poder de fogo). O vencedor é o jogador com a maior força.

Em caso de empate, o jogador mais à esquerda na trilha de ordem de passe é o vencedor. O vencedor então faz a ação. O vencedor também pode escolher não fazer a ação. Independentemente de sua escolha, o cowboy então retorna ao fornecimento geral. O(s) perdedor(es) não farão a ação escolhida, mas seu(s) cowboy(s) retornam ao fornecimento pessoal do(s) respectivo(s) jogador(es).

Dicas do Xerife 1: Você agora entende porque pode valer a pena passar cedo e não posicionar todos os seus cowboys disponíveis. Quanto mais cowboys houver em seu fornecimento pessoal, mais forte você é em duelos.

Dicas do Xerife 2: Ao perder um duelo, por que seu cowboy retorna ao seu fornecimento pessoal? Ele não teria morrido? Para responder a essa pergunta, assistimos a 1.858 filmes e séries de TV de faroeste em busca de estatísticas. Se entendermos “duelo” como um todo, como um confronto entre várias pessoas que desejam fazer a mesma coisa, nossas estatísticas mostram que em 56,78% dos casos, o perdedor sobrevive. Às vezes está meramente ferido, foge, se rende, ou desiste por falta de munição. Então, estatisticamente, é mais realista considerar que o perdedor sobrevive ao duelo, e que seu cowboy retorna ao seu fornecimento pessoal.

Dicas do Xerife 3: Essas estatísticas destacam um fato interessante: Quando o duelo (ou confronto) ocorre entre um homem e uma mulher, na maioria dos casos (até 90% dos casos se for o confronto final de um filme), os dois oponentes encontram uma solução criativa e original para chegar onde ambos queriam.

Dicas do Xerife 4: Hora de voltar às regras do jogo...

Ações



Renda

Cada cowboy colocado nesse espaço te rende \$4. Não ocorre nenhum duelo nesse espaço: você pode posicionar um ou mais cowboys nesse espaço, mesmo que cowboys de outro jogador estejam presentes. Se você estiver jogando com a variante “cavalos”, você pode, em vez de receber \$4, pagar \$4 para comprar um cavalo novo. Cada jogador pode comprar apenas um cavalo por rodada (consulte a página 20).



Munição

O jogador que vencer essa ação recebe o marcador especial “3 revólveres” pelo resto da rodada. Em outras palavras, esse jogador soma 3 ao seu poder de fogo por toda a rodada atual.



Estradas (1)

O jogador que vencer essa ação recebe 3 novas estradas, e então as coloca em seu fornecimento pessoal. As estradas no fornecimento pessoal de um jogador estão sempre disponíveis para construção e podem ser colocadas no tabuleiro a qualquer momento da partida.



Estrada (2)

Cada cowboy colocado nesse espaço te dá uma estrada, que você coloca em seu fornecimento pessoal. Não ocorre nenhum duelo nesse espaço: você pode posicionar um ou mais cowboys nesse espaço, mesmo que cowboys de outro jogador estejam presentes.

Importante: uma estrada recém-construída deve sempre estar conectada a estradas já existentes.



Exemplo: Randy, John e Sarah estão envolvidos em um duelo para comprar terra.

Todos os três lançam um dado de combate e somam os revólveres e cowboys presentes em seus fornecimentos pessoais.

Randy: : + + 0 = 6
Randy tira 5 + 1 revólver + 0 cowboy = 6

John: : + + = 6
John tira 3 + 2 revólveres + 1 cowboy = 6

Sarah: : + + 0 = 3
Sarah tira 2 + 1 revólver + 0 cowboy = 3



Randy e John estão empatados, mas, como Randy vem antes de John na trilha de ordem de passe (ele passou antes de John ao posicionar seus cowboys), é Randy quem vence esse duelo e pode comprar a terra. John e Sarah recuperam seus cowboys e colocam-nos de volta ao seu fornecimento pessoal. Randy coloca seu cowboy no fornecimento geral.



Compra de Lote

Para comprar um lote sem dono, o jogador deve colocar um cowboy sobre esse lote (e não no espaço de “compra de lote”) durante a fase de posicionamento de cowboys.

Esse lote não pode pertencer a ninguém (não é possível comprar um lote pertencente a outro jogador). Qualquer lote não-construído, assim como um lote contendo uma Casa, uma Casa na Cidade ou montanha, pode ser comprado. O preço de um lote é \$1, mais \$1 para cada edifício, montanha ou Casa que está no lote ou adjacente a ele (seja ortogonalmente ou diagonalmente). O preço mínimo é \$1 e o preço máximo pode chegar a \$10. Para cada lote disputado, o jogador que vence essa ação põe seu cowboy no fornecimento geral, paga a quantidade necessária ao Banco Central, e põe uma peça de propriedade de sua cor neste lote.

Se diversos duelos precisarem ser resolvidos antes da compra do lote, é o primeiro jogador a passar (dentre os jogadores envolvidos em pelo menos um duelo) quem decide a ordem na qual os duelos serão resolvidos.

Importante: Cada Montanha ou Casa/Casa na Cidade posicionadas sobre uma de suas peças de propriedade é considerada como sua. Você agora “possui” a Montanha/Casa/Casa na Cidade.



Compra de Edifícios

Há sete espaços de ação de “Compra de Edifícios”, cada um permitindo que compre e construa um edifício pagando o preço indicado na parte de baixo da caixa. Para poder construir, você deve cumprir três condições:

1. Você deve possuir a terra na qual pretende construir.

Aviso: Você só pode construir um edifício ou uma Casa em um lote desocupado, ou seja: um lote sem nenhuma montanha, Casa/Casa na Cidade ou outro edifício.

2. Sua peça de propriedade deve estar conectada ao sistema de estradas de Carson City, o que significa que pelo menos uma estrada no tabuleiro deve tocar um canto de sua peça de propriedade, ou ser colocada em pelo menos um dos lados de seu lote (veja o exemplo na coluna à direita). Não se esqueça de que você pode construir estradas de seu fornecimento pessoal a qualquer momento durante a partida.

Exceções: Ranchos e Minas não precisam de uma estrada conectada.

3. Além disso, uma Casa precisa ser adicionada à cidade, para acomodar novos habitantes atraídos pela atividade recente. Construir essa Casa é gratuito (você apenas pega uma Casa do fornecimento geral) e ela deve ser colocada em um lote desocupado que é conectado ao sistema de estradas. Essa Casa não precisa estar adjacente ao seu novo edifício. Uma Casa pode ser colocada em uma das suas peças de propriedade, em um lote que pertença a outra pessoa que estiver jogando que esteja de acordo, ou a um lote sem dono.

Exceções: NÃO adicione uma casa à cidade ao construir um Rancho, Mina ou Estação de Trem.

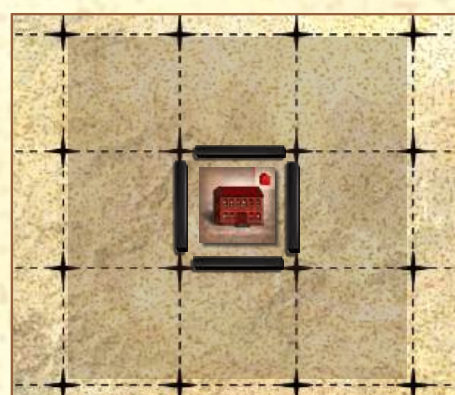
CASAS NA CIDADE: Quando você precisa colocar uma Casa no tabuleiro, é possível, em vez de colocar uma Casa adicional, substituir a Casa existente por uma Casa na Cidade, virando a Casa para seu lado Casa na Cidade. Para substituir uma Casa existente por uma Casa na Cidade, todos os lotes cercando a Casa devem estar ocupados por outros edifícios, Casas, montanhas, rio ou peças de propriedade. Isso significa que não se podem colocar Casas na Cidade nas extremidades do tabuleiro! Caso você queira virar uma casa que pertence a outro jogador para uma Casa na Cidade, você só poderá fazê-lo caso o dono permita.



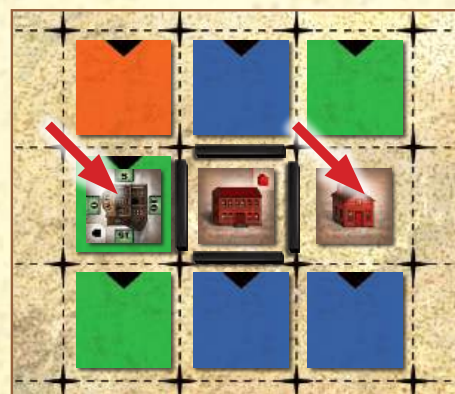
Adiando o Posicionamento: Em vez de colocar seu edifício no tabuleiro de jogo, um jogador pode mantê-lo à sua frente e esperar para colocá-lo no tabuleiro (por exemplo: por não ter ainda comprado o lote correto, porque o lote em que quer construir ainda não está conectado ao sistema de estradas (e não possui estradas disponíveis), ou porque ainda não teve a oportunidade de construir a Casa necessária). Ao final da ação de “Compra de Edifício”, cada jogador tem a oportunidade de colocar o(s) edifício(s) que manteve em seu fornecimento pessoal anteriormente. Se vários jogadores estiverem envolvidos, colocam seus edifícios na “ordem de passe” atual. Cada jogador pode ter vários edifícios esperando para ser posicionados.



Exemplo: Randy compra terra que custa \$6 (\$1 + \$2 por Casas, + \$2 por Saloons, + \$1 pela montanha).



No começo da partida, apenas nove lotes estão conectados ao sistema de estradas: o lote central e os oito adjacentes.



Exemplo de “Compra de Edifícios” e construção: John, Sarah e Randy acabaram de comprar lotes novos e estão prontos para comprar e posicionar alguns edifícios. John compra um Saloon por \$10 e o posiciona em uma de suas peças de propriedade vagas que esteja conectada a uma estrada. Ele também coloca uma casa no último lote livre (sem dono) que está conectado a uma estrada. [continua na página 9]



Renda de lotes

O jogador que vencer essa ação recebe \$2 por lote que possui. Todos os seus lotes contam, quer estejam ocupados, quer não.



Renda de cowboys

O jogador que ganha essa ação recebe \$2 por poder de fogo que possui. O poder de fogo de um jogador é o número de cowboys e revólveres em seu abastecimento pessoal, potencialmente ampliado por bônus temporários (ação "Munição", mercenário...).



Renda de apostas

O jogador que vencer essa ação deve rolar os dois dados básicos e receber a quantidade obtida em dinheiro. Por exemplo, um 3 e um 5 resultaria em \$8.



Renda de edifício

Cada edifício dá dinheiro a seu dono, dependendo dos edifícios e Casas nos seus arredores (consulte as páginas 12 e 13, "descrição de edifícios"). Essa ação é automática. não é preciso colocar um cowboy nesse espaço de ação para receber essa renda.

Importante: Quando uma Casa não pertence a um jogador específico (quando é construída em um lote sem dono), ela pode aumentar o valor de todos os edifícios vizinhos, independentemente de quem seja o dono. Todavia, ao ser construída em um lote pertencente a um jogador, essa Casa irá beneficiar apenas os edifícios daquele jogador (veja o exemplo nesta página). O mesmo se aplica a montanhas e Minas.

Ataques a edifícios: é possível posicionar um cowboy em um edifício de outro jogador para atacá-lo. Isso significa que o atacante roubará metade da renda daquele edifício em particular (arredondado para baixo) de quem o possui durante a fase de "Renda de Edifício". Um jogador também pode posicionar um cowboy em seu próprio edifício para ajudar a defendê-lo do atacante em um duelo e proteger sua renda. Se há mais de um cowboy em um edifício, acontece um duelo. Se o dono do edifício defender sua propriedade com sucesso, ele recebe sua renda normalmente durante a fase de "Renda de Edifício". Se diversos duelos precisarem ser resolvidos, é o primeiro jogador a passar (dentro dos jogadores envolvidos em pelo menos um duelo) quem decide a ordem na qual os duelos serão resolvidos.



Pontos de Vitória por lotes

O jogador que vence essa ação recebe uma quantidade de PV correspondentes à metade dos lotes que possui (arredondados para baixo). Todos os seus lotes contam, quer estejam ocupados, quer não.



Pontos de Vitória por Cowboy

O jogador que vence essa ação recebe uma quantidade de PV correspondentes à metade de seu poder de fogo (arredondados para baixo). Lembre-se: O poder de fogo de um jogador é o número de cowboys e revólveres em seu abastecimento pessoal, potencialmente ampliado por bônus temporários (marcador de "3 revólveres", personagem "Mercenário"...).



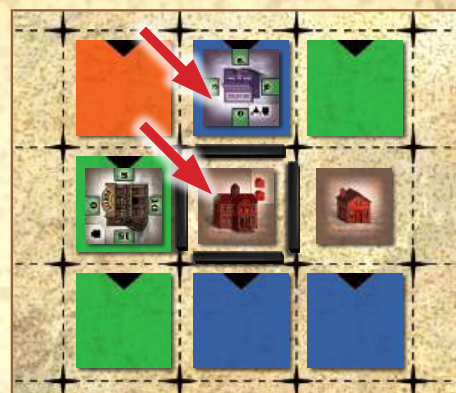
Pontos de Vitória por edifícios

O jogador que vence essa ação recebe uma quantidade de pontos de vitória correspondentes à quantidade de EDIFÍCIOS que possui em seus lotes. Perceba que apenas edifícios te rendem PV, montanhas e Casas NÃO.



Compra de Pontos de Vitória

O jogador que vence essa ação pode comprar PV ao preço de \$2, \$3, \$4 ou \$5 por PV.



[continuação da página 8] Então, Sarah compra uma Farmácia por \$8 e a coloca em uma de suas peças de propriedade vazias. Em vez de colocar outra Casa em um de seus lotes vazios, ela transforma a Casa central em uma Casa na Cidade.



Finalmente, Randy compra um banco por \$5. Ele gostaria de colocar seu Banco em sua Propriedade, mas não há local para colocar a Casa que acompanha o Banco. Vamos supor por um segundo que Randy não tenha nenhuma estrada em seu fornecimento pessoal. Ele pergunta a John e Sarah se ele pode colocar uma Casa em um de seus lotes desocupados, mas eles recusam. Logo, Randy não pode posicionar seu Banco e o mantém em seu fornecimento pessoal, esperando poder colocá-lo na próxima rodada.



Exemplo de renda de Edifício: O Saloon de Randy gera \$15 (3 Casas adjacentes), enquanto o Saloon de Sarah gera apenas \$10 (uma Casa pertence a Randy).

FASE 4: FINAL DA RODADA

Assim que todas as ações forem resolvidas, a rodada termina.

- ★ Se você joga com a variante “CAVALOS” (veja página 20) o jogador com o maior rodeio ganha o marcador de rodeio.
- ★ O marcador de rodada avança (para esquerda), bloqueando um espaço de “compra de PV” pelo resto da partida.
- ★ Enquanto houver cowboys em seu fornecimento pessoal (cowboys não utilizados ou que perderam um duelo), cada jogador recebe um número indicado de cowboys para a próxima rodada do fornecimento geral (+4 cowboys no final da rodada 1, + 5 cowboys no final da rodada 2 e +5 cowboys no final da rodada 3, com o máximo de 10 cowboys).
- ★ Todo o dinheiro que possuir além de seu limite de dinheiro deve ser gasto. Cada jogador deve gastar o dinheiro que excede seu limite de dinheiro (indicado em vermelho no personagem escolhida). Você pode gastar mais que a quantidade acima de seu limite de dinheiro. Se aplicável, você recebe 1 PV a cada \$10 gastos.
- ★ O marcador especial de “3 revólveres” é devolvido a seu espaço de ação.
- ★ Os edifícios que não foram comprados são arrastados sequencialmente para os espaços com preços mais baixos. Para cada posição restante disponível, um edifício é retirado da bolsa e posicionado na trilha de Ação antes do começo da próxima rodada.
- ★ Peças de personagem são então agrupadas próximas ao tabuleiro de jogo em ordem crescente. Se necessário, as peças ou marcadores relacionados a esse personagem são devolvidos (cowboy branco do Xerife etc.).



Exemplo: Randy tem \$54. Graças ao Banqueiro, ele pode guardar todo o seu dinheiro para a próxima rodada. John termina sua rodada com \$28 e tem o Xerife. Ele precisa gastar um mínimo de \$8 (para descer a \$20) e decide gastar \$10 para ganhar 1 PV. Sarah, que escolheu o Trabalhador Chinês, termina sua rodada com \$34. Ele gasta \$4 para descer a 30 e não ganha nenhum PV.

Dicas do Xerife: O limite de dinheiro de um personagem que você escolher representa a habilidade dela de te aconselhar em relação a dinheiro e protegê-lo das ameaças diferentes que pode sofrer (roubo, apostas, corrupção, impostos, investimentos arriscados...).

FINAL DA PARTIDA

A partida termina após a quarta rodada, após os jogadores terem gastado o dinheiro que estava além do limite de dinheiro de seu personagem naquela rodada.

Além dos PV pontuados durante a partida, todos os jogadores ganham PV adicionais para os seguintes:

1. O dinheiro restante que você possui é trocado em uma proporção de \$6 por PV.

Dicas do Xerife: deve ser importante terminar a partida com um personagem que tenha um limite alto de dinheiro (como o Banqueiro). Na verdade, durante a última rodada, há apenas um espaço de ação disponível onde você pode comprar PV por um preço bom (\$5 por PV) e a briga costuma ser intensa para fazer essa ação.

2. Cada edifício, Casa/Casa na Cidade e montanha que você possui te dá 2 PV. Um edifício que foi comprado, mas não construído (ainda em seu fornecimento pessoal) não te dá PV. O mesmo vale para peças de propriedade vazias. Se você jogar com a Variante “RIO” (consulte a página 18), cada um de seus edifícios, Casas/Casa na Cidade e montanhas construídos de forma adjacente a uma ponte te oferece 3 PV (em vez de 2).
3. Se você jogar com a Variante “CAVALOS” (consulte a página 20), cada cavalo que você possui te fornece 1 PV. Além disso, para cada marcador de rodeio que você possuir, você recebe um PV adicional por cavalo.
4. Se você possui a Professora (lado vermelho, consulte a página 16) você ganha 2 PV para cada Escola, Prisão ou Igreja que possuir, e também ganha 2 PV se não possuir nenhum Saloon.
5. Se você possui a Estação de Trem, ganha 1 PV para cada dois símbolos de Casa em toda a cidade, arredondado para baixo.
6. Se você jogar com a variante “KIT CARSON” (consulte a página 18), recebe 1 PV por jogador atrás de você na trilha de ordem de passe.

O jogador com mais PV totais é o vencedor! Em caso de empate, o jogador empatado que passou primeiro na rodada final vence.

$$1 \quad \$6 \times 1$$

$$2 \quad \text{[Edifício]} \times 2$$

$$\text{[Edifício]} \times 3$$

$$3 \quad \text{[Cavalo]} \times 1$$

$$\text{[Cavalo]} : \text{[Cavalo]} \times +1$$

$$4 \quad \text{[Professora]} : \text{[Escola]} \times 2$$

$$5 \quad \text{[Estação de Trem]} : \text{[Casa]} \times 1$$

$$6 \quad \text{[Trilha de Ordem de Passe]}$$

Exemplo: Nessa situação, Sarah ganharia 2 PV, Randy ganharia 1 e John, nenhum.



EDIFÍCIOS

“Eu jamais poderia planejar algo e fazer com que saísse da forma que eu planejei. Acontecia de outra maneira - outra maneira com a qual eu não havia contado.” Mark Twain

Indicação de renda de edifício

Cada peça de propriedade tem uma seta preta. É aconselhável sempre colocar a seta na mesma direção, voltada ao norte. Ao colocar seu edifício na posição correta, a seta indicará a renda total do edifício. Durante a partida, quando a renda de um edifício mudar, você rotaciona ou vira o edifício para indicar sua nova renda.

Para edifícios que geram renda, cada edifício possui 8 indicações de renda. **Se a renda máxima de um edifício é ultrapassada, a peça deve ser substituída pela peça de um edifício de “renda maior” do mesmo tipo.** Essas peças de substituição são reconhecidas pelo contorno dourado nos indicadores de renda.



Não é possível ultrapassar a renda indicadas nessas peças substitutas. A renda máxima é \$33 por uma Farmácia ou Merceria, \$40 por um Ferreiro, \$45 por um Banco e \$55 por um Saloon.

Peças de substituição devem ficar separadas dos outros edifícios básicos. Elas **NÃO** devem ser colocadas na bolsa preta.

Dicas do Xerife: Você sempre deve jogar, no mínimo, com os edifícios do jogo base. (Rancho, Farmácia, Mina, Banco, Saloon, Hotel, Igreja, Prisão). Quanto aos outros edifícios, fique à vontade para adicioná-los -ou não- de acordo com suas preferências.

★ Se você jogar com as construções recomendadas para uma primeira jogada, leia apenas a explicação desses edifícios (Rancho, Farmácia, Mina, Banco, Saloon, Hotel, Igreja, Prisão) e explicação sobre Casas e Casas na Cidade.

Renda total desse edifício
(8 posições)

Esse ícone indica a
fonte da renda



Esse edifício também é consi-
derado como uma Casa para
edifícios adjacentes

Construir esse edifício permite
que acrescente 1 revólver a seu
fornecimento pessoal

Cada edifício mostra 8 indicações
de renda, indo do mínimo até seu
máximo.



Coloque cada edifício no topo da peça de pro-
priedade, para que a seta preta aponte para
a renda total desse edifício



Peça de reposição quando
a renda indicada em uma
peça básica é excedida



Casa (x19)

Condições de posicionamento: O lote no qual a Casa é construída deve ser conectada ao sistema de estradas.

Renda: -

Regra Especial: Casas nunca são compradas. Elas entram em jogo quando outros edifícios são construídos.



Casa na Cidade (x19)

Condições de posicionamento: Quando você precisa colocar uma Casa no tabuleiro, é possível, em vez de colocar uma Casa adicional, substituir a Casa existente por uma Casa na Cidade, virando a Casa para seu lado Casa na Cidade. Para substituir uma Casa existente por uma Casa na Cidade, todos os lotes cercando a Casa devem estar ocupados por outros edifícios, Casas, montanhas, peças de propriedade ou pelo rio. Isso significa que não se podem colocar Casas na Cidade nas extremidades do tabuleiro.

Renda: -

Regra Especial: Uma Casa na Cidade é considerada duas Casas ao se calcular as rendas de Farmácia, Banco, Saloon e Merceria.



Mina (x6)

Condições de posicionamento: Nenhuma **Renda:** \$3 por montanha adjacente. Várias Minas podem se beneficiar da mesma montanha. Quando você possui uma montanha, ela não beneficia mais as Minas de outros jogadores.

Regra Especial: Uma Mina acrescenta 1 ponto ao seu poder de fogo (você recebe um marcador de revólver extra).



Hotel (x3)

Condições de posicionamento: O lote no qual o Hotel é construído deve ser conectado ao sistema de estradas, e o jogador também deve construir uma Casa.

Renda: \$6

Regra Especial: Um Hotel é considerado duas Casas ao se calcular as rendas de Farmácia, Banco, Saloon e Merceria.



Igreja (x2)

Condições de posicionamento: O lote no qual a Igreja é construída deve ser conectado ao sistema de estradas, e o jogador também deve construir uma Casa.

Renda: -

Regras Especiais: Uma Igreja é considerada uma Casa ao se calcular as rendas de Farmácia, Banco, Saloon e Merceria. Uma igreja permite que o jogador evite ataques de outros jogadores. Todos os seus edifícios diretamente adjacentes à sua igreja não podem ser atacados. Se você construir uma igreja perto de um dos edifícios que está sendo atacado, o ataque é cancelado. O atacante devolve seu cowboy a seu fornecimento pessoal. A Igreja em si nunca pode ser atacada.



Rancho (x6)

Condições de posicionamento: Nenhuma **Renda:** \$1 para cada lote livre vizinho, o que significa um lote que não contém nenhuma Casa, edifício ou montanha, mas um que possa

conter peças de propriedade. (com uma renda mínima de \$1). Vários Ranchos podem se beneficiar do mesmo lote vazio.

Regras Especiais: Um Rancho acrescenta 1 ponto ao seu poder de fogo (você recebe um marcador de revólver extra). Um Rancho é considerado uma Casa ao se calcular as rendas de Farmácia, Banco, Saloon e Merceria.



Farmácia (x4)

Condições de posicionamento: O lote no qual a Farmácia é construída deve ser conectado ao sistema de estradas, e o jogador também deve construir uma Casa.

Renda: \$3 por Casa adjacente e por Rancho possuídos pelo jogador. O Rancho não precisa estar adjacente à Farmácia para aumentar sua renda.

Exemplo: Se um jogador possui uma farmácia com um Rancho vizinho do qual seja dono e três Casas vizinhas, ele recebe \$15 (na verdade, o Rancho é contado duas vezes, da primeira vez como uma Casa vizinha, e a segunda vez como um Rancho).



Banco (x4)

Condições de posicionamento: O lote no qual o Banco é construído deve ser conectado ao sistema de estradas, e o jogador também deve construir uma Casa.

Renda: \$3 por Casa adjacente e por Mina possuídas pelo jogador. A Mina não precisa estar adjacente ao Banco para aumentar sua renda.

Exemplo: Um jogador que possui um Banco e uma Mina, com uma Casa e um Hotel adjacentes ao seu banco, ganha uma renda de \$12.



Saloon (x3)

Condições de posicionamento: O lote no qual o Saloon é construído deve ser conectado ao sistema de estradas, e o jogador também deve construir uma Casa.

Renda: \$5 por Casa adjacente.



Ferreiro (x2)

Condições de posicionamento: O lote no qual o Ferreiro é construído deve ser conectado ao sistema de estradas, e o jogador também deve construir uma Casa.

Renda: A renda é de \$5 na primeira rodada, \$10 na segunda rodada, \$15 na terceira rodada e \$20 na última rodada, mais \$5 por cada Rancho possuído pelo jogador. O Rancho não precisa estar adjacente ao Ferreiro para aumentar sua renda.

Dicas do Xerife: À medida que Carson City cresce, a necessidade por cavalos, especialmente cavalos com ferradura, aumenta, aumentando a renda do Ferreiro. Os lucros do Ferreiro também estão ligados aos Ranchos, uma vez que eles trazem seus clientes fieis e usam cavalos. Esse é naturalmente um local altamente disputado por seus oponentes.



Prisão (x2)

Condições de posicionamento: O lote no qual a Prisão é construída deve ser conectado ao sistema de estradas, e o jogador também deve construir uma Casa.

Renda: -

Regra Especial: Uma Prisão acrescenta 2 pontos ao seu poder de fogo (você recebe dois marcadores de revólver extra). Uma Prisão não pode ser atacada.



Estação de Trem (x1)

Condições de posicionamento: A Estação de Trem pode apenas ser construída ao longo de uma estrada que cruza todo o mapa em uma linha reta.

Renda: -

Regras Especiais: A Estação de Trem não fornece renda, mas permite que se obtenha PV ao final da partida de acordo com o desenvolvimento da cidade. Ao final da partida, a Estação de Trem dá 1PV a seu dono para cada dois ícones de Casa presentes na cidade, arredondados para baixo. Uma Estação de Trem é considerada duas Casas ao se calcular as rendas de Farmácia, Banco, Saloon e Merceria. A Estação de Trem não pode ser atacada para se roubar PV.

Exemplo: Ao final da Partida, há 12 Casas, 2 Hotéis, 4 Ranchos, 1 Igreja e 1 Estação de Trem na cidade, em um total de 23 ícones de Casa. O dono da Estação de Trem pontua 11 PV (23/2).



Escola (x2)

Condições de posicionamento: O lote no qual a Escola é construída deve ser conectada ao sistema de estradas, e você deve construir três Casas. Se estiver jogando com a variante

do rio, apenas uma Escola pode ser construída de cada lado do rio.

Renda: -

Regras Especiais: A Escola não fornece renda. Uma Escola é considerada uma Casa ao se calcular as rendas de Farmácia, Banco, Saloon e Merceria.

Dicas do Xerife: As escolas contribuem para o sucesso de uma cidade por incentivarem o crescimento familiar; quando trabalhadores viajam para outras cidades em busca de trabalho, as Escolas os incentivam a trazer suas famílias consigo. Logo, o efeito das Escolas é o de aumentar mais rapidamente a população de Carson City e, conseqüentemente, o número de Casas.



Merceria (x2)

Condições de posicionamento: O lote no qual a Merceria é construída deve ser conectado ao sistema de estradas, e o jogador também deve construir uma Casa.

Renda: \$3 por Casa adjacente e \$6 por Casa adjacente que seja possuída pelo jogador. A Merceria é o único edifício que ganha renda de Casas possuídas por outros jogadores.

Exemplo: uma Merceria com duas Casas adjacentes (mas apenas uma pertencente ao Jogador), e uma Igreja adjacente pertencente a outro jogador gerará \$12 de renda.

Dicas do Xerife: O atrativo da Merceria é tão forte que todos os vizinhos querem desfrutar dela, mesmo moradores que preferiam que o dono da loja fosse diferente.



Prefeitura (x1)

Condições de posicionamento: O lote no qual a Prefeitura é construída deve ser conectada ao sistema de estradas.

Renda: -

Regras Especiais: A prefeitura não fornece renda. Uma Prefeitura é considerada uma Casa ao se calcular as rendas de Farmácia, Banco, Saloon e Merceria. O jogador recebe esse benefício (mas somente **uma vez** para a Merceria) mesmo se outro jogador ocupa a Prefeitura.

Assim que a Prefeitura é comprada da bolsa, o primeiro jogador (na ordem de passe atual) imediatamente a posiciona na cidade em qualquer lote sem dono (sem pagar). Se nenhum lote estiver disponível que esteja conectado ao sistema de estradas, o primeiro jogador então posiciona novas estradas do fornecimento geral (o mínimo possível) para criar um lote válido. Então, continua a colocar novos edifícios na trilha de ações normalmente.

A Prefeitura não pode ser comprada por nenhum jogador. Para receber o benefício da prefeitura, você deve posicionar um cowboy sobre ela durante a fase de posicionamento de cowboys. Apenas um cowboy pode ocupar a Prefeitura. Quando a Prefeitura é disputada, acontece um duelo. Esse duelo é resolvido no início da fase de “renda de edifícios”.

O jogador ocupando a Prefeitura aumenta a renda de todos os seus edifícios. Cada edifício que possui aumenta seus lucros em um nível (ou seja, Farmácia, Banco, Saloon, Merceria e Ferreiro), com exceção de Ranchos, Minas e Hotéis (uma vez que o último tem apenas 1 indicador de renda). Se um jogador perde a posse sobre a Prefeitura, os lucros de seus edifícios diminuem em um nível. Em outras palavras, o aumento em um nível é temporário e acabará no instante em que aquele jogador não estiver mais ocupando a Prefeitura. Ao final da rodada, o cowboy que ocupar a Prefeitura fica no tabuleiro.

Dicas do Xerife: Ao ocupar a Prefeitura, você tem uma influência política considerável que pode afetar o sucesso de seus edifícios. Uma vez que a Prefeitura é construída, é altamente disputada e geralmente acontecem muitos duelos para controlá-la.



Exemplo: É a terceira rodada da partida, e Sarah atualmente ocupa a Prefeitura. Randy decide desafiar Sarah pela ocupação da Prefeitura. Randy consegue vencer o duelo, e aumenta o valor de seu Saloon, Ferreiro e Banco, mas não do Rancho. Sarah agora deve diminuir o valor de sua Farmácia e Banco.

PERSONAGENS

“Eu não gosto de me comprometer com o Céu e o Inferno, sabe? Tenho amigos em ambos os lugares.”

Mark Twain

Cada peça de personagem tem dois poderes diferentes. Os poderes básicos são encontrados no lado amarelo. Os poderes variantes, no lado vermelho, só devem ser usados quando todos estiverem familiarizados com o jogo.

★ Durante sua primeira partida, é aconselhável usar os personagens de 1 a 7, e usar o lado amarelo. Leia apenas as regras básicas desses personagens (e não as variantes vermelhas). Em partidas futuras, você pode escolher o poder de personagem que será usado na partida para cada personagem individualmente. Você pode fazer essa escolha aleatoriamente ou em um acordo com os outros jogadores. Após a descrição dos personagens, apresentaremos algumas combinações possíveis de personagens, dependendo da atmosfera que você deseja para sua partida.



0. Jornaleiro

Pague \$3 e escolha imediatamente outra peça de personagem em jogo, com exceção do Xerife. Você aplica as habilidades do personagem novo normalmente, incluindo o limite de dinheiro, mas você

conta o valor “0” dessa carta para determinar a ordem de turnos. Limite de dinheiro: \$0.

Variante: Escolha imediatamente outra carta de personagem (das peças em jogo), com exceção do Xerife. Você aplica as habilidades do personagem novo normalmente, incluindo o limite de dinheiro, mas você desconta \$5 do limite de dinheiro desse personagem. Você conta o valor “0” dessa carta para determinar a ordem de turnos. Limite de dinheiro: -\$5.

IMPORTANTE: Se for jogar com o Jornaleiro, você deve usar 8 peças de personagem em sua partida em vez de 7.

Dicas do Xerife: o jornaleiro está sempre pronto para ajudar por um pequeno valor, como ajudar a procurar por uma pessoa específica. Mas como ele frequentemente está metido em confusões, ele nunca ousará me perturbar.



1. Xerife

O jogador auxiliado pelo Xerife ganha o cowboy especial “Xerife” do fornecimento geral (cowboy branco). Isso permite que ele selecione uma ação sem medo de ser atacado (ninguém desafia o Xerife para um duelo).

O Xerife não pode ser usado para atacar um edifício de um oponente, nem para provocar um duelo. Limite de dinheiro: \$20.

Variante: Você não pode atacar edifício nenhum nem entrar em um duelo (exceto para defender seus edifícios). Para cada duelo perdido, você recebe 3 PV. Limite de dinheiro: \$20.



2. Banqueiro

Ao escolher o Banqueiro, você recebe \$9 imediatamente. O limite de dinheiro desse personagem é particularmente alto: \$120.

Variante: Antes do final da rodada, você pode comprar 3, 5 ou 7 pontos de vitória por \$3, \$12 ou \$25, respectivamente. Limite de dinheiro: \$60.



3. Merceeira

A merceeira permite que você:

- Dobre a renda para um tipo em específico de edifício (por exemplo, todos os seus Bancos) durante a

fase de “renda de edifícios”. Se um edifício com renda dobrada for atacado, você e o atacante recebem a renda normal.

Exemplo: Randy tem dois bancos que o rendem \$18 e \$12. Abigail decidiu atacar o banco mais lucrativo de Randy; Apesar de um de seus bancos estar sendo atacado, Randy decide duplicar sua renda através da Merceeira. Abigail recebe \$18 e Randy, \$18 + \$24. Se Randy não duplicasse a renda de seus bancos com a Merceeira, Abigail teria recebido \$9 e Randy, \$9 + \$12.

- Ou receba \$8 (imediatamente ou durante a fase de “renda de edifício”). Limite de dinheiro: \$60.

Variante: Você ou recebe \$8 imediatamente ou pontua 1 PV por Casa que possui ao final da rodada (sem incluir Ranchos, Hotéis, Igrejas, Escolas ou Estação de Trem). Uma Casa na Cidade rende 1 PV como uma Casa comum. Limite de dinheiro: \$60.



4. Trabalhador Chinês

Ao escolher o Trabalhador Chinês, você recebe duas estradas imediatamente. Além disso, o preço de compra de qualquer edifício é reduzido à metade (arredondado para cima).

Limite de dinheiro: \$30.

Variante: Você paga \$5 e pega um dos edifícios disponíveis. Você pode construí-lo imediatamente, ou guardá-lo para construir depois. Os edifícios restantes são imediatamente virados para um valor menor, e um edifício novo é comprado da bolsa. Limite de dinheiro: \$30.



5. Colono

O colono te dá imediatamente um lote. O lote não pode ter nenhum dono no momento que você o pega. Limite de dinheiro: \$30.

Variante: Você ou recebe \$8 imediatamente ou recebe 1 PV por Montanha que possui ao final da rodada. Limite de dinheiro: \$20.



6. Capitão

Ao escolher o capitão, você pode pagar imediatamente \$1 e receber um cowboy, pagar \$4 e receber dois cowboys, ou \$9 e receber três cowboys (todos vindos do fornecimento geral). Limite de dinheiro: \$25.

Variante: Você paga imediatamente \$3 para receber um marcador de revólver ou \$9 para receber dois marcadores de revólver. Você possui esses marcadores de revólver até o final da partida. Tome cuidado: com essa variante, seus marcadores de revólver podem acabar. Nesse caso, use outro objeto para representar os revólveres que faltarem. Limite de dinheiro: \$20.



7. Mercenário

O Mercenário fornece 3 pontos de poder de fogo extra durante esta rodada. Limite de dinheiro: \$20.

Variante: O Mercenário fornece 2 pontos de poder de fogo extra durante esta rodada. Limite de dinheiro: \$30.



8. Indígena

Você recebe imediatamente 2 lotes aleatórios. Role os dados básicos para determinar o local, e role novamente se esse local já tiver dono. Limite de dinheiro: \$20.

Variante: O preço máximo para qualquer lote é \$3 independentemente dos modificadores em jogo para aquele lote. Limite de dinheiro: \$30.



9. Garimpeiro

Você paga imediatamente \$10 e recebe uma Mina dentre as disponíveis na trilha de edifícios (ou da Bolsa, se não houver nenhuma disponível). Posicione uma de suas peças de propriedade em qualquer lote desocupado e posicione a Mina que acabou de receber naquela peça de propriedade. Os edifícios disponíveis são então movidos para o início da trilha e um novo edifício é retirado da bolsa e posicionado no espaço de \$12. Se todas as seis Minas já foram compradas, vire o Garimpeiro para seu lado vermelho pelo resto da partida. Limite de Dinheiro: \$20.

Variante: O Garimpeiro recebe dois marcadores de dinamite (se disponíveis). Com um marcador de dinamite, você pode fazer um dos dois:

- Triplicar a renda de uma Mina (uma vez por mina por rodada). Você pode gastar o marcador de dinamite a qualquer momento ao fazer a ação de "Renda de Edifício". Se um cowboy de outro jogador estiver presente, ele obtém metade desse valor triplicado (arredondado para baixo). **Você não pode fazer essa ação em conjunto com a carta de personagem da Merceira;**
- Coloque o marcador de dinamite com um cowboy durante a fase de posicionamento de cowboys. Em caso de um duelo, você rola dois dados de combate (em vez de apenas um dado, use o dado de combate de outro jogador para isso) e some o resultado dos dois dados para determinar sua força. (Importante: com a variante "O DIREITO DO MAIS FORTE", você também gastaria duas peças de duelo). Se não houver um duelo, o marcador de dinamite é perdido.

Importante: Se um marcador de dinamite é colocado juntamente com um cowboy na mina pertencente ao jogador que os posicionou, o jogador ganha **ambos** os benefícios do dinamite (renda tripla da mina ALÉM DE rolar dois dados de combate em um duelo por aquele espaço, se acontecer algum). Além disso, você pode ficar com os marcadores de dinamite não utilizados e usá-los em rodadas futuras. Limite de dinheiro: \$20.



10. Armeiro

Ganhe imediatamente 2 PV para cada duelo vencido nessa rodada, incluindo aquele contra um Fora-da-lei. Limite de dinheiro: \$30.

Variante: O Armeiro se orgulha de seu arsenal, e apenas o melhor é bom

o bastante para ele. Em todos os duelos (incluindo aqueles contra um Fora-da-Lei), o armeiro pode rolar o dado de combate novamente (uma vez) se desejado. Além disso, o armeiro recebe um marcador de dinamite (veja as regras do Garimpeiro). Com a variante "O DIREITO DO MAIS FORTE", você escolhe e resolve sua peça de duelo após seus oponentes mostrarem as suas. Limite de dinheiro: \$20.



11. Cantora

Você recebe dois marcadores de "sem duelo" para a rodada atual. Você pode posicionar esses marcadores com um cowboy ao escolher qualquer uma dessas ações: pegar 3 estradas, ganhar dinheiro (Banco do Estado de Nevada) ou ganhar PV (Conselho Municipal de Carson City). Um cowboy com um marcador de "sem duelo" nunca entra em um duelo, e a ação pode ser feita independentemente da presença de outro cowboy (mesmo o Xerife). Se apenas um cowboy de outro jogador for posicionado no mesmo espaço, não ocorrerá nenhum duelo, e ambos os jogadores podem fazer a ação. Se um duelo ocorre entre dois ou mais jogadores, o resultado do duelo não afeta o cowboy com o marcador de "sem duelo". Perceba que a Cantora resolve a ação antes de qualquer outro jogador. Peças de "sem duelo" não usadas são descartadas ao final da rodada. Limite de dinheiro: \$15.

Dicas do Xerife: Nenhum cavaleiro deveria lutar na presença de uma dama. Sendo assim, a cantora pode te proteger de alguns duelos.

Variante: A Cantora pode te dar sorte. Durante a fase de posicionamento de cowboys, a cantora pode posicionar um cowboy do fornecimento geral com uma peça de "sem duelo" no espaço de "apostar renda". Durante a terceira fase (fazer ações), o jogador ignora qualquer duelo se houver outros cowboys neste espaço e rola os dados básicos, mas multiplica os resultados, para uma recompensa de \$1 a \$36. Limite de dinheiro: \$40.



12. Leiloeiro

O Leiloeiro escolhe imediatamente 2 lotes que não pertençam a nenhum jogador e coloca os marcadores de leilão ali para indicar um leilão por esses dois lotes.

Todos os jogadores podem se juntar ao leilão (se tiverem dinheiro o bastante para pagar por seus lances). Começando com o Leiloeiro e então indo em sentido horário, cada jogador pode fazer um lance que deve ser maior do que o lance anterior. Após um jogador passar, ele não pode mais se juntar ao leilão. Quando houver apenas 1 jogador restante, ele paga metade de seu lance (arredondado para baixo) ao Banco Central e a outra metade ao leiloeiro (arredondado para cima) e coloca as duas peças de lote nos locais leiloados. Se o Leiloeiro vencer o leilão, ele paga metade dos custos ao Banco Central (arredondado para baixo). Se ninguém fizer uma oferta, as terras permanecem sem dono. Mesmo que o Leiloeiro pague apenas metade do preço que ofereceu, ele ainda precisa ter todo o valor disponível. Limite de dinheiro: \$30.

Variante: O Leiloeiro pega imediatamente o marcador de “3 revólveres” e leiloa a munição. Todos os jogadores podem participar do leilão, incluindo o Leiloeiro. Nenhum jogador pode fazer um lance com mais dinheiro do que possui. Como antes, os jogadores continuam a aumentar seus lances até que permaneça apenas um. O vencedor não precisa colocar um cowboy no espaço de ação “Munição”, mas, em vez disso, paga o valor vencedor diretamente ao leiloeiro e pega o marcador de “3 revólveres”. Se o Leiloeiro vencer, ele não paga. Limite de dinheiro: \$30.



13. Governador

O Governador recebe imediatamente 1 estrada. Além disso, o Governador pontua 1 PV a cada vez que posiciona uma estrada nova na cidade, desde que essa estrada chegue ao menos a um lote novo (ou seja: sem uma estrada). Com a

variante “RIO CARSON”, um jogador ganha dois PV se construir uma ponte (com duas estradas) desde que essa ponte chegue a ao menos um lote novo. Limite de dinheiro: \$50.

Variante: O Governador imediatamente decide se cobrará impostos sob armas ou dinheiro. Se escolher armas, ele ganha \$1 dos outros jogadores para cada marcador de revólver que tiverem (apenas marcadores, não os revólveres do mercenário). Se escolher dinheiro, ele ganha \$1 dos outros jogadores para cada \$10 que tiverem, arredondados para cima. Os jogadores não podem se recusar a pagar o imposto. Limite de dinheiro: \$50.



14. Médico / Canalheiro

Ao escolher o Médico/Canalheiro, você pode escolher ou o lado amarelo (Médico) ou o vermelho (Canalheiro) da peça. Quando um jogador perde um duelo, ele

pode pagar ao Médico \$3 para reposicionar seu cowboy derrotado (em um duelo com outro jogador ou Fora-da-lei) em um espaço de ação que não esteja sendo disputado em vez do fornecimento pessoal do jogador. O Médico não pode se recusar. Se mais de um jogador puder reposicionar um cowboy derrotado em um duelo, então o cowboy do Médico sempre vai primeiro, e outros seguem de acordo com a ordem de passe. O Médico não paga para curar seus próprios cowboys. Além disso, o Médico recebe \$3 do Banco Central para cada Fora-da-lei derrotado. Limite de dinheiro: \$60.

Variante: Para cada cowboy derrotado, o jogador deve escolher entre pagar \$2 ao Canalheiro ou perder 1 PV. Além disso, o Canalheiro ganha imediatamente \$2 do Banco Central para cada Fora-da-lei derrotado na rodada atual. O Canalheiro não precisa estar envolvido no duelo para ganhar dinheiro. O Canalheiro não paga por seus cowboys derrotados. Limite de dinheiro: \$90.



15. Cowboy

Receba imediatamente um novo marcador de cavalo que você coloca em seu fornecimento pessoal. Limite de dinheiro: \$20.

Variante: Ao escolher O Cowboy, você paga imediatamente \$8 e recebe um Rancho dentro os disponíveis na trilha de edifícios. Coloque um de seus marcadores de propriedade em qualquer lote desocupado e posicione o Rancho que acabou de receber naquele marcador de propriedade. Os edifícios disponíveis são todos movidos para a esquerda e um edifício novo é retirado da bolsa e colocado no espaço de \$12. Se não houver Ranchos disponíveis, pegue um da bolsa. Se todos os seis ranchos já foram comprados, vire o cowboy para seu lado amarelo. Limite de dinheiro: \$20.



16. Heróis

Durante toda a rodada, todos os seus edifícios são protegidos do ataque inimigo, seja por jogadores ou Foras-da-lei. Você não pode atacar os edifícios de outros jogadores. Ao posicionar os Foras-da-lei, considere a renda de seus edifícios como sendo de \$0. Se um Fora-da-lei estiver em um de seus edifícios durante a etapa de renda, você ganha renda daquele edifício normalmente. Limite de dinheiro: \$240.

Variante: Escolha uma dentre as três opções disponíveis:

- Pontue 3 PV;
- Devolva 1 de seus cowboys disponíveis ao fornecimento geral e pontue 6 PV;
- Devolva 2 de seus cowboys disponíveis ao fornecimento geral e pontue 9 PV.

Limite de dinheiro: \$40.



17. Professora

Ao usar a professora, você deve usar o lado amarelo nas rodadas 1-3 e o lado vermelho na rodada 4. Ao jogar com A Professora, você será o primeiro jogador a escolher um personagem na próxima rodada, independentemente de

quando você passar essa rodada. Limite de dinheiro: \$60.

Variante (apenas disponível na última rodada): Durante a pontuação final, você ganha 2 PV para cada Escola, Prisão ou Igreja que possuir, e também ganha 2 PV se não possuir nenhum Saloon. Limite de dinheiro: \$60.



18. Advogado / Editor

O Advogado deve comprar imediatamente um lote que não pertença a nenhum jogador. Ele paga o preço normalmente. Além disso, ninguém pode desafiar o advogado ao comprar um lote. No caso de um duelo com o Advogado para se comprar um lote, o cowboy desafiante volta à reserva do jogador antes do duelo ser resolvido. Para as outras ações, duelos contra o Advogado são resolvidos normalmente. Limite de dinheiro: \$60.

Variante: O Editor publica uma história inspirada por seu sucesso. Ao fim da sua fase de renda, você ganha um ponto de vitória para cada \$5/\$10/\$15/\$20 de renda de todos os seus edifícios (arredondado para cima), nas rodadas 1/2/3/4 respectivamente. Você não ganha PV ou renda por ataques a edifícios de outros jogadores ou pelo dinheiro que outros jogadores roubarem de você. **Exemplo:** na rodada 2, você obtém uma renda total de \$33 por seus edifícios, então você recebe 4 pontos de vitória. Limite de dinheiro: \$40.



19. Papai Noel

Feliz Natal! Pontue imediatamente 5 PV como um presente, já que você foi uma pessoa boazinha esse ano. Limite de dinheiro: \$10.

Variante: Receba imediatamente 2 PV e escreva uma carta para o Papai Noel. Jogue o dado branco para ver se foi uma pessoa boazinha ou levada:

- 1-2: você foi uma pessoa muito levada: você não ganha nada.
- 3-4: você foi mais ou menos: receba \$5,
- 5-6: você foi uma pessoa muito boazinha: receba \$5 e 1 cowboy na sua cor de jogador do fornecimento principal (se disponível).

Limite de dinheiro: \$10.

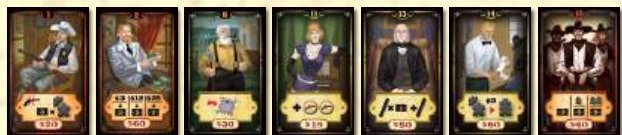


ESCOLHENDO OS PERSONAGENS EM CARSON CITY

Apresentamos abaixo algumas combinações possíveis de peças de personagens interessantes, dependendo da atmosfera que você deseja para sua partida.

Carson City, uma cidade quieta?

Essas personagens permitirão que evite conflitos o máximo possível. Também é uma boa combinação se jogar uma partida de 5 e 6 jogadores e preferir que não seja tão agressiva. 1V, 2V, 5A, 11A, 13A, 14VA, 16V



Carson City, uma cidade onde você pode prosperar

Essas personagens certamente trarão a você muitas riquezas. 0A, 2A, 3A, 4V, 6A, 8V, 12A, 16A



Carson City, a cidade perfeita para se ter uma casa.

Essas personagens permitem que jogue focando no desenvolvimento da cidade e compras de terra. 0A, 3V, 4A, 5V, 8A, 9A, 12A, 15V



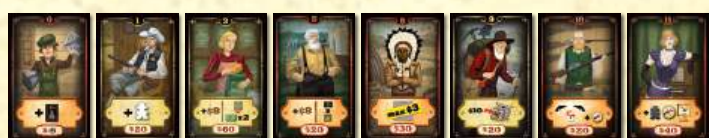
Acertando as contas em Carson City

Essa seleção de personagens é a mais agressiva possível. Almas sensíveis devem evitar essa seleção. 0V, 6V, 7A, 9V, 10A, 12V, 13V, 14VA



Corrida do Ouro

Essas personagens podem fazer com que obtenha a maior renda das Minas. São perfeitas para se jogar com a variante "RIO CARSON", mas com o posicionamento de 9 montanhas (em vez de 6) 0V 1A 3A 5V 8V 9A 10V 11V



~ O QUE MAIS? ~

"A brincadeira se constitui de tudo o que um corpo não é obrigado a fazer." Mark Twain

Essa parte final do Livro de Regras apresenta 6 variações de regras que você pode combinar livremente da forma que desejar.

Para te ajudar a saber se essas variantes correspondem a seu estilo de jogo, cada módulo recebe três números:

- ★ O nível de complexidade (★simples, ★★média, ★★★maior),
- ★ O nível de estratégia (★mais sorte, ★★equilíbrio de sorte e estratégia equivalente ao jogo base, ★★★mais estratégia e controle da partida)
- ★ O impacto na duração da partida (-mais curta, =mesma duração, +mais longa).

Variante	Complexidade	Estratégia	Duração
Um Novo Começo	★★	★★★	=
Rio Carson	★	★★	=
O Direito do Mais Forte	★★	★★★	+
Kit Carson	★	★★	-
Foras-da-lei	★★★	★	+
Cavalos	★★★	★★★	+

VARIANTE "UM NOVO COMEÇO"

Durante a preparação da partida, cada jogador recebe uma ficha de "UM NOVO COMEÇO" que é preenchida em segredo. Assim que todos os jogadores tiverem feito suas escolhas, as fichas são reveladas e cada jogador recebe o material com o qual escolheu iniciar a partida.

Dicas do Xerife: Essa variante não é recomendada para iniciantes. Ela deixa que escolha em segredo com quais elementos começará a partida: dinheiro, cowboys, lotes, estradas, etc. Com essa variante, cada jogador inicia a partida com os elementos que mais se encaixam com a estratégia que deseja desenvolver.

A VARIANTE “RIO CARSON”



Para jogar essa variante, use o lado oposto do tabuleiro que mostra um rio OU use as peças de rio para criar seu próprio rio.

Mudanças na Preparação: Todos os lotes com o rio devem ficar vazios (sem montanhas ou centro da cidade);

Se você jogar com o **lado do tabuleiro com o rio**, são colocadas 6 montanhas em vez de 9.

Se jogar com as **peças de rio**, os jogadores devem usar o lado do tabuleiro sem o rio. Antes de preparar a partida normalmente, os jogadores devem concordar quanto ao tamanho e

forma do rio. E para cada 3 peças de rio que puser no tabuleiro, os jogadores posicionarão uma montanha a menos

Exemplo: 8 peças de rio = 7 montanhas em vez de 9).

Sobre a compra de Edifícios e Lotes: Não é permitido comprar um lote com o rio nem construir uma Casa ou edifício nesse lote.

A VARIANTE “O DIREITO DO MAIS FORTE”



Essa variante torna os duelos menos aleatórios, substituindo dados de combate por peças de duelo. Para jogar essa variante, faça as seguintes modificações.

Durante a preparação da partida:

- ★ **Para uma partida de dois jogadores**, cada jogador recebe 6 peças de duelo, numeradas de 0 a 5, e \$15.
- ★ **Para uma partida de três a cinco jogadores**, pegue 6 peças de duelo (de 0 a 5) por jogador, e as misture. Cada jogador recebe 6 peças de duelo aleatoriamente e as mantém ocultas. Cada jogador anuncia o total de pontos em suas peças de duelo. A soma dos totais deve ser 45 (3 jogadores), 60 (4 jogadores) ou 75 (5 jogadores). Como dinheiro inicial, cada jogador recebe \$30 menos o valor total de suas peças de duelo.
- ★ **Para uma partida de seis jogadores**, seguem-se as mesmas regras de 5 jogadores, exceto que cada jogador recebe 5 peças de duelo aleatórias em vez de 6.

A VARIANTE “KIT CARSON”



Essa variante, não recomendada para jogadores inexperientes, diminui a duração da partida ao permitir a colocação simultânea dos cowboys.

O posicionamento dos cowboys recebe as modificações a seguir:

Assim que o primeiro jogador da rodada posicionar seu primeiro cowboy no tabuleiro, todos os jogadores, simultaneamente, podem posicionar seus cowboys nas ações que desejarem. Qualquer jogador pode decidir trocar um de seus cowboys de lugar e colocá-lo em outra ação repetidamente. Quando um jogador decide parar de posicionar seus cowboys ou trocá-los de lugar, ele coloca seu marcador na primeira posição livre da trilha mais baixa de ordem de passe. A partir desse momento, ele não pode mais posicionar ou trocar seus cowboys de lugar nessa rodada.

Sobre a construção de estradas:

São necessárias duas estradas para cruzar o rio. Uma estrada dupla cruzando o rio é chamada de ponte. Se construir uma ponte, você deve fazer isso sem ajuda (as duas estradas devem vir de seu fornecimento pessoal).



Para calcular a renda de edifício:

- ★ **Ranchos:** Um lote de rio é considerado um lote vazio ao calcular a renda de ranchos (logo, +\$1 por lote de rio).
- ★ **Minas:** Se uma Mina está em contato com o rio, a renda da mina aumenta em \$3, independentemente do número de lotes de rio adjacentes.

Ao final da partida, qualquer lote particular com uma montanha, edifício ou Casa que for adjacente à ponte te fornece 3 PV em vez de 2.

Dicas do Xerife: Essa variante é recomendada para dois jogadores, uma vez que de certa forma limita o espaço disponível para desenvolver a cidade.

Como fazer duelos: Em vez de rolar dados de combate, cada jogador desafiado a um duelo escolhe e usa uma peça de duelo que se soma com o valor de poder de fogo do jogador. Peças de duelo são descartadas em uma pilha de descarte comunal após o uso para formar uma nova pilha de compras. Quando um jogador não tem mais peças de duelo, pega três novas aleatoriamente da pilha de compra. Alguém pode, antes disso, embaralhar essa pilha de compra.

Dicas do Xerife: Dentre jogadores, muitos são alérgicos à sorte, especialmente com dados. Esses jogadores naturalmente apreciam essa variação, e a recomendo bastante a eles. Já me perguntaram o porquê de “O DIREITO DO MAIS FORTE” não ser a regra básica do jogo, porque essas pessoas a preferiram. O motivo é o seguinte: para mim, o fato de se arriscar em um duelo envolve um elemento de sorte. Em meus olhos, para se tornar famoso no Velho Oeste, não basta ser a pessoa mais esperta, também é preciso ter a coragem de contar com a sorte e entrar em uma briga sem saber o resultado final. Você tem que ter a coragem de sacar seu “dado de seis tiros”. Por esse motivo, prefiro jogar Carson City usando dados.

Regras durante a fase de posicionamento de cowboys:

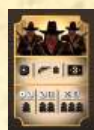
- ★ Apenas uma mão pode ser usada para posicionar os cowboys no tabuleiro;
- ★ Faça movimentos calmos e precisos, não derrube peças ou empurre o tabuleiro;
- ★ Você não pode pensar enquanto estiver segurando a peça sobre o tabuleiro para posicionar o cowboy.

Ao final da partida, os jogadores podem pontuar PV extras nas seguintes situações: Cada jogador recebe 1 PV por jogador atrás dele na trilha de ordem de passe.

Variante “CAVALOS”: Se você jogar com a variante “CAVALOS” junto à variante “KIT CARSON”, o segundo estábulo não é utilizado.



A VARIANTE “FORAS-DA-LEI”



Preparação

Os Foras-da-lei não precisam de uma preparação especial. Você só precisa manter as 9 figuras de Foras-da-lei e três peças de Foras-da-lei próximas ao tabuleiro de jogo.

Foras-da-lei

Ao começo da segunda, terceira e quarta rodadas da partida, Foras-da-lei perigosos atacarão a cidade em uma tentativa de roubar sua fortuna.

Como determinar onde aparecem os Foras-da-lei:

- ★ No começo da fase 1, antes da escolha dos personagens, o atual primeiro jogador joga um dado preto e um branco;

- ★ O dado preto (mais 7) determina a força dos Foras-da-lei (que varia entre 8 e 13).

A peça de Fora-da-lei correspondente é posta no tabuleiro de jogo, sobre a caixa laranja para a “renda de edifício”;



- ★ O dado branco mostra o número de Foras-da-lei que atacam a cidade. Um resultado de 1 ou 2 significa que apenas 1 Fora-da-lei chega, um resultado de 3 ou 4 indica 2 Foras-da-lei e um resultado de 5 ou 6 significa que 3 Foras-da-lei chegam na cidade;



- ★ Finalmente, para cada figura de Fora-da-lei que chega na cidade, o primeiro jogador rola ambos os dados básicos para determinar onde essa figura específica é posta no tabuleiro de jogo usando as referências padrão da grade indicadas no tabuleiro. Role novamente os dados básicos se:

- ★ o local indicado estiver ocupado por outro Fora-da-lei;
- ★ há um edifício de Prisão adjacente.

Movimentos dos Foras-da-lei

Ao final da Fase 1, todos os Foras-da-lei no tabuleiro se movem em 1 quadrado. O jogador que for o primeiro na ordem do turno decide a ordem em que os Foras-da-lei se movem. Os Foras-da-lei se movem de acordo com as seguintes regras:

- ★ para escolher se mudará de lugar e em que direção, um Fora-da-lei leva em consideração os 8 espaços ao seu redor e o espaço em que está posicionado.
- ★ um Fora-da-lei se move para um edifício adjacente que fornece a maior renda. Se esse Fora-da-lei está situado no edifício com maior renda, ele não se move;
- ★ um Fora-da-lei não considera edifícios adjacentes a uma Prisão, ou edifícios onde outro Fora-da-lei já está presente.
- ★ quando mais de um edifício disponível tem renda igualmente alta, decida aleatoriamente para onde o Fora-da-lei se move.
- ★ quando nenhuma renda pode ser obtida dos arredores do Fora-da-lei, ele não se move.

Efeitos dos Foras-da-lei

- ★ Um lote onde um Fora-da-lei estiver presente não pode ser comprado, e também não pode ter Casas/Casas na Cidade ou edifícios construídos.
- ★ Um edifício com um Fora-da-lei nele perde metade da sua renda (a renda restante é arredondada para baixo).
- ★ Um Fora-da-lei não afeta construções adjacentes.

Como lutar contra um Fora-da-lei?

É possível posicionar um cowboy em um lote ou edifício com um Fora-da-lei para lutar contra ele. A luta entre o cowboy e o Fora-da-lei funciona como um duelo no jogo básico, com a luta sendo resolvida antes da fase de “renda de edifício”.

A força total de um Fora-da-lei é indicada na peça de Fora-da-lei no tabuleiro no começo da rodada, próximo ao ícone de revólver (você nunca rola um dado de combate para o Fora-da-lei).

Para derrotar um Fora-da-lei, a força do jogador mais forte no duelo deve ser igual ou maior à força do Fora-da-lei. Como no jogo básico, há apenas um vencedor no duelo, ou o jogador, ou o Fora-da-lei. Quaisquer cowboys derrotados são devolvidos ao fornecimento pessoal dos jogadores envolvidos. Um Fora-da-lei derrotado é devolvido ao fornecimento geral. Um Fora-da-lei vitorioso fica no tabuleiro para a próxima rodada.

Assim que um jogador derrota um Fora-da-lei, recebe o número de PV mostrados na peça do Fora-da-lei. Todavia, se o jogador vitorioso estiver em um edifício de um oponente, ele pode escolher atacar o prédio que acabou de libertar para roubar metade da renda de seu oponente em vez de receber os PV. Independentemente de sua escolha, o cowboy retorna ao fornecimento geral.

Igrejas e Prisões

As Igrejas não têm influência sobre os Foras-da-lei. Se um Fora-da-lei for tolo o bastante para iniciar uma rodada em uma Prisão, ele é encarcerado e devolvido imediatamente ao fornecimento geral. Quem possui a Prisão recebe o número de PV mostrados na peça do Fora-da-lei.

Uma Prisão pode evitar a chegada ou recolocação de um Fora-da-lei (veja acima), mas não evita que o Fora-da-lei faça seu serviço sujo se a Prisão for construída adjacente a um Fora-da-lei que já está em jogo.



Exemplo de movimento do Fora-da-lei: É a segunda rodada da partida. O Fora-da-lei superior irá do Saloon de Randy à Farmácia de Abigail, porque, ainda que seja adjacente à igreja, Foras-da-lei ignoram os efeitos da Igreja. O Fora-da-lei mais abaixo NÃO se move, uma vez que os edifícios adjacentes não dão renda (Casa, Igreja) ou sua renda é menor do que a atual do Ferreiro (Banco, Rancho)

A VARIANTE “CAVALOS”

O cavalo é o companheiro essencial do cowboy. Sem cavalos, o gênero Faroeste não seria Faroeste. Os cavalos te fornecem oportunidades novas: você se sairá melhor nos duelos, posicionará os cowboys primeiro e evitará duelos arriscados... e também permitem que participe em rodeios para exibir a qualidade de seus cavalos.



Preparação

Cada jogador recebe um cavalo e usa o



lado “cavalos” de seu tabuleiro do jogador onde a parte de baixo representa os estábulos onde pode posicionar seus cavalos.

Essa seção de seu tabuleiro do jogador ilustra os diferentes usos de seus cavalos. Os outros cavalos são posicionados no fornecimento geral. Quatro marcadores de rodeio são empilhados sobre o marcador de turno.

Comprando cavalos

No começo da partida você terá um cavalo. Há duas maneiras de se obter mais cavalos:

- ★ escolhendo o lado amarelo do personagem “Cowboy” (se estiver disponível) durante a fase de “Escolher um Personagem”,
- ★ posicionando um cowboy na primeira ação do tabuleiro. De fato, o primeiro espaço de ação, “renda”, permite que você compre um cavalo por \$4 em vez de receber \$4.

Ao comprar um cavalo, você deve colocá-lo imediatamente em um dos estábulos. Se múltiplos cowboys estiverem presentes no espaço de ação “Renda”, resolva esta ação em ordem de passe.

Usando cavalos e estábulos

Durante a fase de posicionamento de cowboys, você tem a escolha de colocar um cavalo em um dos seus estábulos imediatamente após posicionar um de seus cowboys. Você pode colocar um cavalo após cada cowboy que você posicionar no tabuleiro. Cada estábulo pode manter qualquer número de cavalos. Você também pode escolher colocar um cowboy em um de seus estábulos em vez de usá-lo para a ação normal (você só pode fazer isso uma vez por estábulo). A presença de um cowboy em um estábulo duplica o valor de rodeio nesse estábulo (consulte a próxima seção: Rodeios).

Ações de cavalos

Colocar um cavalo nos seus estábulos permite que faça uma das seguintes cinco ações:



Ter um cavalo no primeiro estábulo permite que seus cowboys tenham +1 poder de fogo pelo resto da rodada. Ter três ou mais cavalos dá +2 poder de fogo.



Colocar um cavalo no segundo estábulo permite que você imediatamente:

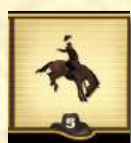
- ★ coloque um cowboy extra do seu fornecimento pessoal (permitindo que coloque um cavalo extra), OU
- ★ mova um cowboy já colocado para outro local (seja o colocando em outro local no tabuleiro ou o devolvendo à seu fornecimento), OU
- ★ passe (mova seu marcador de ordem de turno para o primeiro espaço disponível na trilha de ordem de passe, finalizando sua fase de posicionamento de cowboys).



Colocar um cavalo no terceiro estábulo permite que duplique a renda de um de seus Ranchos. Cada cavalo aqui colocado pode dobrar a renda de apenas um Rancho. Cada um de seus ranchos pode ter sua renda duplicada dessa maneira uma vez por rodada. Esse poder não se acumula com a habilidade da Merceeira (duplicar a renda de um edifício).



Colocar um cavalo no quarto estábulo te dá imediatamente \$2.



Colocar um cavalo no quinto estábulo te fornece +5 pontos bônus de rodeio ao determinar o vencedor do rodeio a seguir.

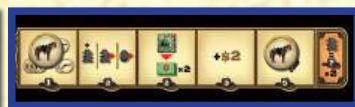
Não é obrigatório colocar todos os seus cavalos em um estábulo (por exemplo, se você quiser jogar com menos cowboys do que o número de cavalos que possui).

Rodeios



Ao final de cada rodada, acontece um rodeio. Todos os jogadores participam neste evento.

Cada jogador calcula sua pontuação de rodeio ao acrescentar os pontos de rodeio ganhos por cada estábulo. Pontos de rodeio são ganhos ao multiplicar o número de cavalos presentes em um estábulo pelo valor de “chapéu” do espaço (duplique esse número se houver um cowboy presente nesse espaço). A pontuação de rodeio mais alta ganha o Rodeio de Carson City e ganha o marcador de rodeio, que aumenta o valor de cada cavalo que você possui ao final da partida em um PV. Em caso de empate, o jogador mais à esquerda na trilha de ordem de passe vence o rodeio.



Exemplo: John tem um cavalo no segundo estábulo e dois cavalos + um cowboy no quarto. Ele obtém $2 + (3+3) \times 2 = 14$ pontos de Rodeio. Sarah tem 1 Cavalo em seu primeiro e quinto estábulo. Ele obtém $1 + 5 = 6$ Pontos de Rodeio. John vence o Rodeio de Carson City e ganha o precioso Marcador de Rodeio.

Final da rodada

Ao final da rodada, remova todos os seus cavalos de seus estábulos e os devolva a seu fornecimento pessoal.

Final da Partida

Ao final da partida, cada cavalo que você possui te dá 1 PV. Além disso, para cada marcador de rodeio que você possuir, você recebe um PV adicional por cavalo.

Exemplo: Se você terminar a partida com três cavalos e venceu 2 rodeios, seus cavalos renderão $3 \times (1+2) = 9$ PVs.



A VARIANTE SOLO

O ano é 1858. Foram postos à venda lotes de terreno para a nova cidade de Carson City. O seu oponente, Jeb Standish, é um homem de negócios astuto. Ele é muito mais rico do que você e nada irá impedi-lo de estabelecer o seu domínio sobre a cidade. No entanto, você tem apoio da maioria das personalidades notáveis da cidade. A ajuda delas será necessária, porque Standish não irá desistir tão facilmente.

Como em uma partida normal, o seu objetivo é ganhar mais PV do que seu adversário: Jeb Standish.

Componentes do Jogo



4 cartas de estratégia



4 personagens solo



18 cartas de cowboy

Compatibilidade com variantes

O modo solo só pode ser jogado com certas variantes, como indicado abaixo:

Variante	Compatível?
Um novo Começo	Sim. Não há leilão para ser o primeiro jogador. Nada muda para Standish.
Rio Carson	Sim. Standish só é capaz de construir uma ponte durante a partida; ele a constrói assim que for necessário.
O Direito do Mais Forte	Sim. A preparação é a mesma que em uma partida para dois jogadores. Nada muda para Standish.
Kit Carson	Não.
Foras-da-lei	Não.
Cavalos	Não.

Nível de dificuldade

Durante a partida, seu adversário adotará uma de quatro estratégias, cada uma com um nível de dificuldade diferente:

- ☛ Rancheiro: Quase Fácil
- ☛ Mineiro: Média
- ☛ Força: Difícil
- ☛ Urbana: Especialista

O nível de dificuldade do seu jogo será moderada ou intensificada pela aleatoriedade das cartas compradas, do mapa, dos edifícios e dos personagens disponíveis.

Preparação

Escolha uma cor de jogador para Standish, o seu adversário. Ele possui todos os cowboys, não usa marcadores de revólver, e tem sempre o dinheiro e as estradas necessárias para executar suas ações.

A preparação segue exatamente como em uma partida para dois jogadores, com as seguintes mudanças:

- 3** Os seguintes edifícios não são utilizados: Igreja, Escola, Prefeitura e Estação de Trem. Retire-os do da bolsa preta antes da etapa 3 da preparação.



- 9** Coloque o marcador de Standish no primeiro espaço na trilha de ordem do turno e o seu no segundo espaço.

- 10** Standish não recebe nenhum lote durante a preparação. Somente você fará o item 10 da preparação.

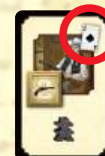
- 11** No lugar do passo 11, encontre as 11 peças de personagens a seguir: 2 - Banqueiro, 3 - Mercceira, 4 - Trabalhador Chinês, 5 - Colono, 6 - Capitão, 7 - Mercenário, 8 - Indígena, 9 - Garimpeiro, 10 - Armeiro, 11 - Cantora, 16 - Heróis.

- 12** Escolha, aleatoriamente, 7 desses personagens, e determine de forma aleatória qual lado desses personagens será visível durante a partida. Devolva os personagens restantes para a caixa.

- 13** Selecione 1 das 4 cartas de estratégia de acordo com a dificuldade desejada, e coloque-a virada para cima perto do tabuleiro. Esta é a carta de estratégia de Standish. Devolva as cartas restantes para a caixa.



- 14** Pegue o personagem solo que corresponda à carta de estratégia de Standish. Este será o personagem dele. Coloque então próximo à carta de estratégia de Standish:



- Médico, copas, trabalha com a estratégia do Rancheiro,
- Governador, paus, trabalha com a estratégia do Mineiro,
- Xerife, espadas, trabalha com a estratégia da Força,
- Advogado, ouros, trabalha com a estratégia Urbana.
- Encontre as 12 cartas de cowboy marcadas na carta de estratégia de Standish (com o respectivo naipe: copas, paus, espadas, ouros) embaralhe-as e forme um baralho com a face para baixo.



COMO STANDISH JOGA?

Standish tem sempre o dinheiro para pagar seus lotes e edifícios, bem como quaisquer estradas necessárias para executar suas ações.

Standish não recebe marcadores de revólver dos edifícios ou da ação "Munição", e apenas sua força representada nas cartas jogadas por ele conta para força dele.

Você terá que fazer certas escolhas por Standish. Você receberá instruções sobre como fazê-las, mas em alguns casos encontrará várias opções equivalentes. Neste caso, role um dado para determinar o que Standish faz.

Se por acaso você encontrar uma situação não des-

crita nessas regras, ou se as regras não forem suficientemente precisas porque há múltiplas opções, pergunte a si mesmo: "O que é que eu não quero que o Standish faça"? A sua resposta é o próximo passo dele.

As instruções seguintes podem parecer complicadas, mas tudo deve correr sem problemas quando se compreende as ações de Standish. É normal ter dificuldade em derrotar Standish - ele é difícil! Para vencer, paciência e criatividade são necessárias, assim como fazer o melhor uso das personalidades da cidade. Veja as dicas de jogo no final das regras.

Se você conseguir vencê-lo, será certamente um oponente formidável contra todos os outros jogadores!

A PARTIDA

As regras são as mesmas que para o jogo normal, com as seguintes alterações:

FASE 1: ESCOLHA DE PERSONALIDADE

Standish, considerado um homem desonesto e inescrupuloso, não é muito popular. Recebe pouca ajuda de políticos ou de cidadãos da cidade.

Você pode escolher 1 dos 7 personagens da cidade no seu primeiro turno. No entanto, só pode recorrer a cada personagem uma vez. Qualquer personagem que escolher será descartado ao final do rodada, e não será utilizado mais na partida.

FASE 2: POSICIONAMENTO DOS COWBOYS

Standish é mais rápido que você – ele é sempre o primeiro a cada rodada.

Standish joga tantas cartas de cowboy quanto você recebe de figuras: 3 cartas na primeira rodada, 4 cartas na segunda, e 5 cartas para cada uma das duas últimas rodadas.

Você deve alternar entre:

a) comprar uma carta de cowboy por Standish, e

b) alocar um dos seus cowboys, até você jogar todas as cartas de Standish e passar. É possível terminar seu turno depois ou antes dele. (por posicionar cowboys adicionais após todas as cartas de Standish terem sido reveladas). Como em uma partida normal, você não pode posicionar um cowboy após ter passado.

No turno de Standish, compre uma carta e coloque-a com a face para cima ao lado de qualquer outra carta dele já revelada. Então, aplique os efeitos da carta conforme explicado a seguir.

Na maioria das vezes Standish será indiferente ao posicionamento dos seus cowboys, e colocará seus próprios cowboys sem tentar evitar duelos. A única exceção é para a compra de lotes: neste caso, se Standish for mais fraco que você (soma da força de Standish < soma dos seu poder de fogo), ele não tentará comprar um lote em que você já tenha colocado um cowboy.

Se o baralho estiver vazio e ainda tiver de tirar cartas para Standish, embaralhe o baralho de descarte dele num novo baralho sem tocar em nenhuma das cartas reveladas durante a rodada atual.

FASE 3: RESOLUÇÃO DE AÇÕES

Resolva ações na mesma ordem em que o faria em uma partida normal. Como normalmente, retire os cowboys do tabuleiro à medida que suas ações são resolvidas.

Standish irá fazer ações para comprar lotes e edifícios. Se Standish colocar um cowboy em um tipo de ação diferente, ele não realizará essa ação - ele está apenas provocando um duelo.

Compra de lote: Quando Standish compra um lote, coloque o marcador de propriedade dele sem nenhum custo. Você pode duelar contra os cowboys de Standish que querem comprar o lote para derrotá-lo. Quando vários duelos por lotes acontecem na mesma rodada, você escolhe a ordem de resolução.



Compra de Edifícios: Quando Standish compra um edifício, coloque esse edifício em um lote sem pagar nada. Você pode atacar o cowboy de Standish que está comprando o edifício.



Se faltar o lote para Standish colocar o edifício, ele ficará com o edifício para colocar posteriormente.

Colocação Adiada: Caso Standish tenha algum edifício à espera para ser colocado, coloque-o no final de qualquer ação de "Compra de Edifícios".



Se necessário, Standish também colocará uma nova casa ou transformará uma Casa em uma Casa na Cidade. Siga os seguintes critérios:

- 1) Standish escolhe primeiro a solução que resulta no máximo de receita (Se ele puder criar uma Casa na Cidade a partir de uma Casa em um lote que pertence a ele, ele o faz como prioridade);
- 2) depois ele tenta evitar aumentar sua receita;
- 3) em seguida, coloca a Casa nova o mais próxima possível de seus outros lotes vazios;
- 4) e, finalmente, coloca o menor número possível de novas estradas.



Renda: Calcule a renda de Standish durante a fase de cálculo de renda. Leve em consideração qualquer receita que ele tenha roubado de você caso ele tenha atacado qualquer um dos seus edifícios, então converta a receita dele em PV conforme abaixo:

- ★ Rodada 1: 1 ponto para cada \$2
- ★ Rodada 2: 1 ponto para cada \$3
- ★ Rodada 3: 1 ponto para cada \$4
- ★ Rodada Final: 1 ponto para cada \$5

Standish converte todo o dinheiro (arredondado para baixo) em PV, mesmo que ele não tenha um cowboy na ação "Comprar PV".

Resolução de Duelos

A força de Standish é igual a soma dos valores de poder das cartas de cowboy reveladas nesta rodada. Esse é total do poder de fogo dele - não role dados extra para Standish. Para derrotá-lo, marque mais pontos que a força dele (Standish sempre vence empates). Se você vencer o duelo, coloque o cowboy derrotado na carta de personagem de Standish.



O Médico: Cada cowboy de Standish na carta do Médico aumenta a força dele em 1. Isso significa que sempre que você ganhar um duelo contra Standish, ele fica mais difícil de duelar.



O Governador: O Governador quer desencorajar a violência, então cowboys de Standish na carta do Governador não irão aumentar a força dele. No entanto, no final da rodada, cada cowboy na carta garante 1 PV para Standish.



Xerife: O Xerife e Standish são velhos amigos, mas é difícil dizer se essa amizade está associada à corrupção. Cada cowboy de Standish na carta do Xerife aumenta a força dele em 2. Você deve pensar duas vezes antes de derrotá-lo mais de uma vez na rodada!

Exemplo: O total das cartas de cowboy de Standish é 9. Em um duelo anterior, você venceu Standish. Este cowboy derrotado adiciona 2 à froça dele pela ajuda do Xerife ($9 + 2 = 11$). Você tem que ter 12 para derrotá-lo, adicionando seu poder de fogo.



Advogado: O Advogado irá defender Standish em proporção aos danos sofridos. Cada cowboy de Standish na carta do Advogado aumenta a força dele em 1. Cowboys de Standish no Advogado ganham PV a cada rodada:

- ★ 1 cowboy vale 1 PV,
- ★ 2 cowboys valem 2 PV,
- ★ 3 cowboys valem 4 PV,
- ★ 4 cowboys valem 6 PV e
- ★ 5 ou mais cowboys valem 10 PV.

FASE 4: FINAL DA RODADA

Conduza o final de rodada como em uma partida normal, com as seguintes exceções:

- ★ **Descarte** a carta de personagem que você escolheu no início da rodada. Ela não será mais utilizada nessa partida.
- ★ **Devolva ao fornecimento geral qualquer cowboy de Standish que tenha sido colocado na sua carta de personagem.** Se necessário, conceda a Standish os PV ganhos pelo Governador ou pelo Advogado.
- ★ **Se a carta X for revelada nesta rodada, embaralhe todas as cartas de cowboys e monte um novo baralho.**



Final da partida

Calcule PV como faria em uma partida normal.

Standish Recebe 2 PV para cada edifício, Casa (ou Casa na Cidade) e montanha que possua, mais os bônus de PV indicados em sua carta de estratégia.

Exemplo: Standish termina a partida com 33 PV e 6 lotes ocupados por edifícios e Casas. A carta de estratégia Urbana proporciona 5 pontos adicionais porque ele tem um Saloon, uma Mercadoria e um Banco. Portanto, a sua pontuação total é $33 + 12 + 5 = 50$ pontos.

Dicas do Xerife: A melhor maneira de vencer Standish é manter o seu rendimento baixo, combater os seus cowboys e impedi-lo de comprar edifícios ou lotes. Para isso, é preciso aumentar ao máximo seu poder de fogo. Você terá certamente de manter cowboys na sua reserva e comprar minas, ranchos ou uma prisão.

Há também uma estratégia mais pacifista (e possivelmente mais difícil): a corrida de PV. Tente maximizar os seus próprios rendimentos e PV, evitando ao mesmo tempo o duelo com Standish.

Antes de escolher uma estratégia, dê uma boa olhada nos personagens disponíveis no início da partida - alguns podem ser mais úteis do que outros.

Autor:
Xavier Georges

Gerente de Projeto:
Rafaël Theunis

Ilustrações e design gráfico: **Alexandre Roche**
www.alexandre-roche.com

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

AGRADECEMOS

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

O autor e editor gostariam de agradecer a quem testou o jogo e as expansões. E a todo mundo que, ao redor do mundo, compartilhou de seu entusiasmo por Carson City.

VERSÃO MOSAICO

Tradução: Carine Ribeiro
Revisão: Vinicius Carlos Vieira
Designer Gráfico: Fábio Ribeiro
Supervisão: Fábio Ribeiro.

somosmosaico@mosaicogogos.com.br
www.mosaicogogos.com.br



VISÃO GERAL DAS CARTAS

Carta	Efeito
A	Posicione 2 cowboys de Standish: 1 no espaço de ação “Munição” e 1 no espaço de ação “Pontos de Vitória de Cowboy”.
B	Posicione 2 cowboys de Standish: 1 no primeiro espaço de ação “Estradas” e 1 no espaço de ação “Pontos de Vitória dos edifícios”.
C	Posicione 2 cowboys de Standish: 1) O 1º cowboy é colocado no melhor espaço de ação de “Compra de Edifícios” possível: - Se Standish possuir um lote vazio e não tiver um edifício para colocar sobre ele (ou um edifício cuja compra tenha sido planejada colocando um cowboy), ele seleciona o melhor edifício disponível para colocar sobre o lote vazio; - Em outros casos, o edifício é escolhido de acordo com a carta de estratégia de Standish. Standish tenta primeiro comprar o edifício nº 1. Se este tipo de edifício não estiver disponível, ele tenta comprar o edifício nº 2, e assim por diante; - Se vários edifícios do tipo exigido estiverem disponíveis para compra, Standish escolhe o mais barato. 2) O 2º cowboy é colocado no melhor espaço de ação de “Compra de Lotes” possível: - Se esta compra estiver ligada à compra de um edifício (escolhido na etapa 1, acima), ou você pretende colocar um edifício que Standish comprou em uma rodada anterior, você deve escolher o lote de acordo com a seguinte ordem de prioridade: - o lote que renderá mais dinheiro a Standish para este tipo de edifício; - o mais próximo possível de outros lotes de Standish; - com espaço livre à volta (oferecendo assim a melhor progressão possível quando outras casas forem acrescentadas); Exceção: quando Standish compra um lote para a colocação de uma Prisão ou de um Ferreiro, ele escolhe um lote próximo de um que pertença ao seu oponente, acrescentando o menor número possível de novas estradas. Eficiência: Se Standish tem vários edifícios para colocar, ele segue a ordem de prioridade indicada na sua carta de estratégia, e seleciona um lote de acordo. - Em outros casos, Standish escolhe um lote para construir o melhor edifício disponível nos espaços de ação “Compra de Edifícios”. Neste caso, “o melhor” significa ir pela ordem de prioridade indicada na sua carta de estratégia.
D	Se Standish tiver um número de lotes vazios igual ou superior ao número de edifícios que tem de colocar (tendo em conta quaisquer lotes e edifícios que espera comprar nesta rodada), coloque 1 cowboy de Standish no espaço de “Compra de Edifícios” (ver carta C, passo 1). Se os edifícios não colocados pelo Standish ultrapassarem o número dos seus lotes vazios (tendo em conta quaisquer lotes e edifícios que ele espera comprar nesta rodada), coloque 1 cowboy de Standish no espaço de “Compra de Lotes” (ver carta C, passo 2).

Carta	Efeito
E	Ataque a Edifícios: Se tiver um edifício com um rendimento de pelo menos \$12, coloque 1 cowboy de Standish no edifício que lhe der o maior rendimento. Durante a fase de rendimento, Standish irá retirar metade do rendimento deste edifício (arredondado para baixo), a menos que vença aquele cowboy em duelo. Se Standish tem uma escolha entre edifícios, ele escolhe aquele com maior probabilidade de crescimento (por exemplo, a maior parte do espaço livre para colocação de casas). Ataque a Cowboys: Se não tiver um edifício com rendimento mínimo de \$12, ou se todos estes edifícios já estiverem sob ataque, coloque 1 cowboy de Standish em um espaço de ação onde você já tenha colocado um cowboy. Se houver várias possibilidades, coloque o cowboy de Standish no espaço de ação mais próximo do símbolo do contador de turnos (fim da sequência do tabuleiro). Se nenhum dos dois for possível, Standish recebe 2 PV.
F	Duelos: Standish tenta impedir que você invista na cidade. 1) Coloque 1 cowboy de Standish em um espaço de ação de “Compra de Edifícios” onde já tenha colocado um cowboy. Se houver várias possibilidades, coloque o cowboy de Standish no edifício mais barato. 2) Se 1) não for possível, coloque 1 cowboy de Standish no lote mais caro que deseja comprar, onde já colocou um cowboy. Escolha aleatoriamente em caso de empate. 3) Se 2) não for possível, coloque 1 cowboy de Standish na compra de um lote (ver carta C passo 2).
G	Se Standish segue a estratégia Urbana (ouros), coloque 1 cowboy de Standish sobre uma casa (ou Casa na Cidade) que ainda não tenha dono. Standish tenta comprar os lotes com casas (ou Casas na Cidade) que mais penalizam o rendimento dos seus edifícios, ou, em caso de empate, a casa que melhor protege o próprio rendimento dele. Se não houver mais casas para comprar, coloque o cowboy na carta de personagem. Se Standish segue a estratégia de Mineração (paus), coloque 1 cowboy do Standish em uma montanha que ainda não tenha dono. Standish escolherá a montanha que mais penaliza o rendimento das suas minas, ou, em caso de empate, a montanha que melhor protege o rendimento das minas dele. Se não houver mais montanhas para comprar, coloque o cowboy na carta de personagem.
H	Coloque 1 cowboy de Standish na compra de um lote (Ver explicações da carta C passo 2).
I	Coloque 2 cowboys de Standish nas duas ações mais à direita da “Câmara Municipal de Carson City”. Se uma ação já estiver ocupada por um cowboy de Standish, escolha a ação mais à direita da Câmara Municipal que não esteja já ocupada por um cowboy de Standish.
X	O mesmo que a carta “I”. Além disso, é necessário embaralhar novamente as 12 cartas de cowboy e criar um novo baralho no final da rodada.