

XAVIER GEORGES

CARSON CITY

LOVAK & HŐSÖK

Artwork: Alexandre Roche

A ló az igazi cowboy nélkülözhetetlen társa. Lovak nélkül a távoli Vadnyugat nem is igazán lenne Vadnyugat. Most, a lovak új lehetőségeket kínálnak számotokra is: a harcokban erősebbek lesztek, előbb helyezhettek le cowboyokat, elkerülhettek a kockázatos párbajokat, ... emellett rodeókon mutathatjátok be páratlan paripáitok képességeit.

TARTOZÉKOK



3 személyiség kártya (variánssal a hátoldalán)

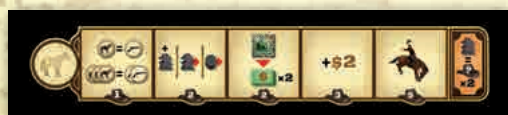


12 tulajdon jelző lapka
10 cowboy
2 jelző

5 fekete út jelző



4 rodeó jelző
25 ló jelző



6 egyéni játékos tábla



1 takaró lapka
Amikor a Lovak variánssal játszotok, tegyétek ezt a lapkát a játéktábla első akciómezőjére (Munkabér).



1 játékos sorrendjelző sáv takaró lapka

6 játékos esetén ezzel fedjétek le az eredeti sorrend jelző sávot a játéktáblán.

VARIÁNS: LOVAK



Előkészületek

Minden játékos kap egy lovat és egy saját

játékos táblát, amely azokat a karámokat ábrázolja, ahová a játékos majd a lovait teheti.

Ezek a mezők megmutatják, hogy mire is használhatóak fel a lovak. A többi ló a közös készletbe, a 4 rodeó jelző pedig egy kupacban a körjelzőre kerül.

Lovak vásárlása

A játék kezdetekor csupán egy lovad van. Két módon lehet még többhöz jutni: ha karakterválasztáskor a Cowboy „sárga oldalát” választod, vagy ha egy cowboyt a játéktábla első akciómezőjére teszel. Ez a mező („Munkabér”) lehetővé teszi, hogy 4\$-ért vegyél EGY lovat, ahelyett, hogy 4 \$-t keresnél.

Megjegyzés: körönként csak egyszer teheted ezt meg.

Miután vettél egy lovat, azt azonnal a játéktáblád egyik karámjába kell terelned. Ha több cowboy is tartózkodik a Munkabér mezőn egyszerre, az akciót passz sorrendben kell végrehajtani.

Lovak és karámok használata

A cowboyok lehelyezésének fázisában lehetőség van egyik lovad karámba terelésére rögtön az egyik cowboyod lehelyezése után. Minden lehelyezett cowboy után használhatsz egy lovat.

Sőt, cowboyt helyezhetsz karámba is a megszokott akciók helyett (egy karámba egyet). Jelenlétével megduplázza a rodeó értékét az adott helyen (lásd Rodeók).

Lovas akciók

Lovad karámba terelése az alábbi akciók egyikét teszi lehetővé:

★ Ha került ló az első karámodba, +1 tüzert kapnak cowboyaid a kör hátralevő részében. 3 vagy több ló a karámban már +2 tüzert biztosít.

★ Egy ló második karámba terelése lehetőséget ad, hogy azonnal:

- plusz cowboyt helyezz le a tartalékból (megadva a lehetőséget plusz egy ló elhelyezésére), VAGY
- egy már lehelyezett cowboyt áttegyél egy másik helyre (vagy a játéktáblán, vagy visszaveheted a tartalékból), VAGY

- passzolj (mozgassd a sorrend jelzőt a passz sáv első szabad mezőjére, ezzel jelezve a cowboy lehelyezési fázis végét számodra).

★ A harmadik karám lehetővé teszi, hogy megduplázd egyik Farmod bevételeit. Minden egyes ide helyezett ló egy Farmod bevételeit tudja megduplázni. Minden Farmod bevétele csak egyszer duplázható meg körönként ily módon. Ez nem kombinálható a Boltos képességével (bármely épülettípus bevételeinek megduplázása).

★ A negyedik karámba terelt ló azonnal 2\$ bevételt hoz.

★ Az ötödik karámba helyezett ló +5 rodeó pont bónuszhoz juttat a következő rodeón.

Nem szükséges minden lovat karámba terelni (például ha kevesebb cowboyt szeretnél lehelyezni, mint ahány lovad van).



Rodeók

Minden kör végén megrendezik a Rodeót. Minden játékos részt vesz ezen a jelentős versenyen. A játékosok összeadják rodeó pontjaikat, melyek a karámok után járnak. Ezt úgy kapják meg, hogy összeszorozzák az egyes karámok „kalap” értékét a benne található lovak számával (megduplázzák ezt az értéket, ha egy cowboy is jelen van a karámban).

Az nyeri meg a Carson City Ródeót, aki a legtöbb rodeó pontot gyűjti így összesen. A győztes jutalma egy rodeó jelző, ami megnöveli minden lova értékét a játék végén 1 Győzelmi ponttal. Döntetlen esetén, a passz sávon előrébb helyezkedő cowboy lesz a Rodeó győztese.

Kör vége

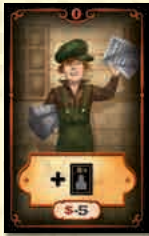
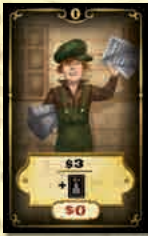
Egy kör végeztével a lovakat ki kell engedni a karámokból, és visszatérlni őket a játékosok saját készletébe.

Játék vége

A játék végén minden birtokodban lévő ló után 1 GyP-t kapsz. Emellett minden egyes általad birtokolt Rodeó jelző +1 GyP-t biztosít lovanként.

Példa: Ha 3 lóval birtokodban, és 2 Rodeó győzelemmel a hátad mögött fejezed be a játékot, a lovaidd 3 X (1+2)=9 GyP-t érnek számodra.

ÚJ SZEMÉLYISÉGEK



Az Újságos Fiú

Fizess 3\$-t és válassz egy másik személyiség kártyát (a játékban lévők közül), kivéve a Sherifft. Alkalmazd a választott karakter képességét a megszokott módon, beleértve a pénz limitet, de az Újságos Fiú „o” értékét kell figyelembe venni a játékos sorrend meghatározásakor. Pénz limit: 0\$.

Variáns: Válassz egy másik személyiség kártyát (a játékban lévők közül), kivéve a Sherifft. Alkalmazd a választott karakter képességét a megszokott módon, de 5\$-ral csökkentsd a pénz limitét. Játékos sorrend meghatározásakor az Újságos Fiú „o” értékét kell figyelembe venni.

Pénz limit: -5\$.

FONTOS: Ha az Újságos Fiú játékban van, 8 Karakterrel játszatszok, a megszokott 7 helyett!

Tippek a Sherifftől: az Újságos Fiú egy kis zsebpénzért mindig rávehető, hogy segítsen, és megtalálja azt a bizonyos személyt, akit keresel. De mivel gyakran rosszban sántikál, esze ágában sem lesz a Sherifft zavarni.

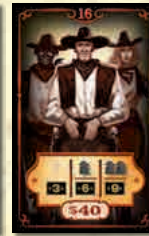
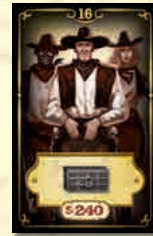


A cowboy

Azonnal kapsz egy új lovat, a jelzőjét tedd a saját készletedbe. Pénz limit: 20\$.

Variáns: A Cowboy választása után rögtön fizess be 8\$-t, és kapsz cserébe egy Farmot az Építkezés mezők egyikéről.

Helyezd az egyik tulajdon jelző lapkádat bármely szabad parcellára a városban, és tedd rá a most szerzett Farmot erre a tulajdon lapkára. A megvásárolható épületek mind lejjebb csúsznak a sávon, húzzatok egy új épületet, amelyet a 12\$-os mezőre tesztel. Ha nincs eladó Farm, akkor vegyél egyet ki a zsákból. Ha mind a 6 Farm felvásárlásra került már, fordítsd a Cowboyt sárga oldalára. Pénz limit: 20\$.



A Hősök

Ebben a körben az összes épületed védve van a támadásoktól, legyen az egy másik játékos vagy a banditák által. Te sem támadhatod meg másik játékos épületeit. A banditák mozgásakor épületeid bevételeit 0\$-nak kell tekinteni. Épületeid után normál módon megkapod a teljes bevételt, akkor is, ha egy bandita van rajta. Pénz limit: 240\$.

Variáns: Válassz az alábbi lehetőségek közül egyet:

- kapsz 3 GyP-t;

- tedd vissza egyik cowboyod a saját készletedből a közös készletbe, és kapsz 6 GyP-t.

- tedd vissza két cowboyod a saját készletedből a közös készletbe, és kapsz 9 GyP-t.

Pénz limit: 40\$.

6. JÁTÉKOS



Ez a kiegészítő tartozékokat biztosít egy 6. játékos számára (piros). Ahogy 5 játékosal, úgy 6 játékosal is, Carson City egy könyörtelen, agresszív hely lesz. Éppen ezért nem javasoljuk sem kezdőknek, sem a folyó oldalon játszva. Ha az „Ököljog” útján játszotok, a megszokott 5 személyes szabályokat használjátok, azzal a kivétellel, hogy 6 véletlenszerű párbaj lapka helyett, csak 5-t kapnak a játékosok.

Author:
Xavier Georges

English translation: **Rafaël Theunis**

Illustrations & graphic design : **Alexandre Roche**
www.alexandre-roche.com

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

KÖSZÖNET

A szerző és a szerkesztő szeretne köszönetet mondani az új kiegészítő minden tesztelőjének, és mindazoknak szerte a világon, akik osztoznak a Carson City iránt érzett rajongásban.

Fordítás: NagyDagy, Szerkesztés: Artax

Megvásárolható: www.jatekmester.com