

CARSON CITY Big Box - Aide de jeu - Le Nain Braillard

VARIANTES :

Chevaux	Hors-la-loi	Kit Carson	La loi du plus fort	Carson River	Nouveau départ
---------	-------------	------------	---------------------	--------------	----------------

Préparation :

Placer le plateau face normale ou Rivière.

Soit variante "Nouveau départ" (bloc-note) soit préparation standard =>	Chaque joueur reçoit \$15, 1 Route, 1 Revolver, 3 Cow-boys de sa couleur et ses 12 Titres de propriété.	Si variante La loi du plus fort : avoir en \$ différent =>	Préparer un lot de tuiles Duel (de 0 à 5) par joueur (5 lots si 6 joueurs).
			Mélanger ces tuiles et distribuer en 6 face cachée à chaque joueur (5 si 6jrs).
			Chaque joueur annonce le total sans les révéler.
			Chaque joueur reçoit \$30 - la valeur totale de ses jetons Duel.

Si variante Chevaux, chaque joueur reçoit une tuile Enclos et 1 Cheval.

Constituer la Réserve bancaire (\$) et la Réserve générale (Maisons, Routes et Cow-boys).

Placer un Ranch sur la case \$1 et un autre sur \$10, une Mine sur la case \$4 et une autre sur \$12.

Mettre les autres bâtiments dans le sac et piocher trois bâtiments pour les cases \$5, \$6 et \$8.

Lancer les deux dés pour placer la tuile de départ et 4 Routes.

Lancer 9 fois les deux dés pour placer les 9 Montagnes (relancer si déjà occupée; 6 Montagnes si variante Carson River).

Placer les jetons "3 Revolvers" et Compte-tour sur le plateau.

Définir au hasard l'ordre du premier tour, puis placer les autres pions des joueurs sur le compteur de points.

En commençant par le dernier joueur, chaque joueur place un Titre de propriété, puis en commençant par le premier joueur, chaque joueur place un second Titre.

Placer 7 cartes Personnalité (8 si Garçon des rues).

Placer les 9 Hors-la-loi et les 3 tuiles à côté du plateau.

Déroulement d'un tour :

Aux 2e, 3e et 4e tours uniquement.

Prologue Hors-la-loi :

Le premier joueur lance les deux dés.	Définir la force des Hors-la-loi (dé noir+7) et placer la tuile correspondante sur la case "Revenus des bâtiments". Le dé blanc indique le nombre de Hors-la-loi.
Pour chaque Hors-la-loi, lancer les deux dés pour connaître sa case d'arrivée.	Relancer si la case est déjà occupé par un Hors-la-loi ou si elle est adjacente à une Prison. Si case Prison, le Hors-la-loi n'est pas mis en jeu et le propriétaire de la Prison gagne les PV de la tuile Hors-la-loi.
Déplacer chaque Hors-la-loi :	Vers le bâtiment au revenu le plus élevé, sauf si Hors-la-loi déjà présent ou si adjacent à une Prison. Ne se déplace pas si le bâtiment où il est est le plus intéressant ou si il n'y a pas de revenu à proximité.

Phase 1 : Choisir une Personnalité.

Chaque joueur choisit une Personnalité disponible.
Rédéfinir l'ordre des joueurs selon l'ordre croissant de leurs Personnalités.

Phase 2 : Programmation des actions.

Chaque joueur place 1 Cow-boy provenant de sa réserve personnelle ou passe.	Choisir une action du plateau.	
	Choisir un Terrain (case terrain libre nu, Montagne ou Maison du plateau).	
	Attaquer un bâtiment adverse ou défendre un de ses bâtiments.	
	Choisir une action d'enclos (un seul cow-boy par enclos).	
	Passer : déplacer son pion sur la première case disponible de la piste d'ordre du tour.	
	1er enclos : si 1 ou 2 chevaux = +1 Revolver; si 3 ou + = +2 Revolvers.	
	Si Chevaux, possibilité de placer un Cheval disponible dans un enclos après le placement de chaque cow-boy.	2e enclos : soit jouer un autre cow-boy, soit déplacer un cow-boy (retour possible dans la réserve personnelle), soit placer son pion sur la piste d'ordre du tour.
	3e enclos : double le revenu d'un de vos ranchs (non cumulable avec la Commerçante).	
	4e enclos : gain immédiat de \$2.	
	5e enclos : valeur enclos pour Rodéo de 5.	
Recommencer jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.		
Si variante Kit Carson :	Dès que le premier joueur a placé son premier cow-boys, tous les joueurs peuvent placer leurs cowboys en même temps.	Usage d'une seule main. Possibilité de changer d'avis Interdiction de rester la main au-dessus du plateau sans rien faire.
		Si variante Chevaux, le 2e enclos n'est pas utilisé.
	Dès que ses placements sont terminés, le joueur déplace son pion sur la piste d'ordre du tour.	Dès cet instant, il n'a plus le droit de toucher à ses cow-boys.

Salaires : \$4 par cow-boy placé ou \$4 pour l'achat d'un cheval (doit être placé dans un enclos).

Munitions : gain du jeton "3 Revolvers" pour le restant du tour.

3 Routes : gain de 3 Routes.

La pose d'une Route est possible à tout moment. Il faut 2 Routes pour traverser la rivière (en 1x et même joueur).

1 Route : gain d'un Route par cow-boy présent.

Achat de terrains :

Le prix du terrain est de \$1 +\$1 pour chaque bâtiment, maison ou montagne adjacent.

Impossible si Hors-la-loi.

Construction sur un de ses terrains nus.

Une route longue ou touche la case terrain.

Une Maison doit être

Sur un de ses terrains, adverse avec l'accord du propriétaire, ou nu.

Achat de bâtiments : Construire le bâtiment si : rajoutée sur une case libre équipée d'une Route de la Ville (sauf Ranch ou Mine).

Possibilité de retourner une tuile Maison déjà placée en Maison de ville si tous les Terrains voisins sont occupés (tuiles ou Titres)

Impossible si Hors-la-loi (construction du Bâtiment ou pose d'une Maison ou d'une Maison de ville).

Possibilité de garder en réserve un Bâtiment acheté.

Possibilité de poser des bâtiments provenant de sa réserve personnelle après les actions d'achat des bâtiment.

Revenus des terrains : \$2 par terrain en sa possession.

Revenus des cow-boys : \$2 par point de force (cow-boys en réserve + revolvers).

Revenus des jeux : \$1 par point du résultat de 2D6.

Revenus des bâtiments : Chaque bâtiment rapporte à son propriétaire le revenu indiqué par la flèche.

Une Maison ou une Montagne bénéficie uniquement à son propriétaire OU à tous si elle n'appartient à personne.

Si un cow-boy adverse est joué sur un bâtiment (et gagne un duel), il s'approprie la moitié du revenu (arrondi à l'inférieur).

Une case Rivière compte comme une case vide pour un Ranch et +\$3 pour une Mine adjacente à la rivière.

Si Hors-la-loi, revenu divisé par deux, arrondi à l'inférieur.

Points de victoire des terrains : 1PV par tranche entière de 2 terrains.

Points de victoire des cow-boys : 1PV par tranche entière de 2 points de force (cowboys + revolvers).

Points de victoire des bâtiments : 1PV pour chaque bâtiment.

Achat de points de victoire : 1PV contre la valeur indiquée, à volonté.

Un joueur peut renoncer à une action.

Si plusieurs duels lors d'une phase Action, l'ordre est défini par le premier joueur de la piste d'ordre de jeu parmi les joueurs impliqués dans les duels.

Quand plus d'un cow-boy convoite une action ou un achat, effectuer un Duel.

Tous les joueurs concernés lancent simultanément 1D6 et ajoute le nombre de Revolver et de Cow-boys de sa réserve personnelle.

Si variante La loi du plus fort :

Au lieu de lancer un dé, chaque joueur joue une tuile Duel face cachée, puis les tuiles sont révélées simultanément.

Les tuiles Duel sont ensuite défaussées.

Si un joueur n'a plus de tuiles Duel, il en repioche 3 dans la réserve générale.

Le plus fort gagne le duel.

Le cow-boy gagnant va dans la réserve générale et les perdants dans les réserves personnelles respectives.

Si Hors-la-loi, effectuer un Duel avec le lancé uniquement pour le joueur concerné ayant la plus grande Force.

Si Hors-la-loi battu, le Hors-la-loi est défaussé et le joueur gagne les PV indiqués sur la tuile Hors-la-loi ne jeu.

Si Hors-la-loi gagnant, il reste pour le prochain tour et le cow-boy retourne dans sa réserve personnelle.

Quand l'action est résolue ou si le joueur renonce à l'action, le cow-boy est défaussé dans la Réserve générale.

Effectuer le Rodéo :

Chaque joueur calcule sa valeur de Rodéo soit la somme des 5 enclos (valeur x Chevaux x2 si Cow-boy).

Le gagnant prend un jeton Rodéo.

Défausser tous les Chevaux sur la tuile Enclos dans la réserve personnelle.

Avancer le pion du Compteur de tour d'une case (rendant indisponible cette case au prochain tour).

Chaque joueur reçoit un nombre de cow-boys indiqués par le pion Compte-tour (en plus de ceux présents dans les réserves personnelles).

L'argent qui dépasse la limite indiquée par la Personnalité est dépensé.

1PV par tranche de \$10.

Possibilité de dépenser plus que le surplus.

Regrouper les Personnalités, replacer le jeton "3 Revolvers" et descendre les pions des joueurs sur la piste d'ordre de tour.

Les bâtiments non achetés sont décalés vers les valeurs faibles et tirés un bâtiment pour chaque case libre.

Fin de partie : après la phase 4 du 4e tour.

Chaque joueur ajoute des PV :

1PV par tranche entière de \$6.

2PV pour chaque Bâtiment, Maison et Montagne (ou 3PV si en contact avec un pont).

1PV (+1PV par rodéo gagné) pour chaque Cheval.

1PV pour chaque autre joueur placé après sur la piste d'ordre du tour (Kit Carson).

Le gagnant est le joueur ayant le plus de PV. Si égalité, le plus avancé sur la piste d'ordre du tour.