

XAVIER GEORGES

# CARSON CITY

THE CARD GAME

ARTWORK: ALEXANDRE BOSCH

 Dans Carson City – the Card Game, chaque joueur est à la tête d'une ville qu'il doit développer. Vous tentez, face à vos adversaires, de choisir les terrains et bâtiments les plus lucratifs. Ensuite, vous devez les placer judicieusement afin de rendre votre ville la plus prospère possible. Vous pouvez aussi gagner l'appui des personnalités les plus influentes de la ville pour vous aider. Cependant, vous ne pouvez pas ignorer vos adversaires qui vont essayer de réaliser les meilleurs coups à votre place !

## MATERIEL DE JEU



**66 cartes enchère** (11 cartes par joueur : chapeau, étoile, cactus, botte, fer à cheval ou tête de vache. Une carte enchère représente les risques que vous prenez – en argent, influence, temps, hommes, matériel, etc. – pour acquérir des cartes terrain et personnalité).



**96 cartes terrain** qui représentent le territoire de Carson City (96 cartes réparties en deux époques, soit 48 cartes par époque. Chaque carte terrain est divisée en 4 parcelles).



**Aides de jeu** (2 de chaque en français, néerlandais, anglais et allemand).



**21 cartes personnalité.**

Une règle du jeu et un carnet de feuilles de score.

## BUT DU JEU

Votre but est de développer la ville la plus prospère. La prospérité de votre ville est symbolisée par des points de victoire. Ces points sont accordés par certains bâtiments, en fonction des éléments qui les entourent et/ou de la composition de votre ville, ainsi que par certaines personnalités.

## MISE EN PLACE DU JEU

Un joueur est désigné comme « donneur ». Il sera chargé de révéler les cartes personnalité et terrain.

**① Battre les cartes terrain de l'époque I pour constituer la première pioche.** On fait de même avec les cartes terrain de l'époque II. La pioche de l'époque II est mise de côté pour le moment.

**② Battre les 21 cartes personnalité et les poser en une pile, faces cachées, à côté de la pioche des cartes terrain.** Le donneur fait couper le jeu par son voisin de droite. Ces 21 cartes constituent la pioche de cartes personnalité.

③ Chaque joueur reçoit les 9 cartes enchère de sa couleur (chapeau, étoile, cactus, botte, fer à cheval ou tête de vache), numérotées de 1 à 9. Le jeu se joue avec un minimum de 4 joueurs, qui peuvent être des joueurs réels et/ou des joueurs « virtuels ». Ainsi, avec moins de 4 joueurs réels, il y a de 1 à 3 joueurs « virtuels » qui s'ajoutent à la partie pour avoir toujours au moins 4 joueurs au total. Chaque joueur virtuel reçoit ses 9 cartes enchère (de 1 à 9) placées en une pioche, faces cachées. La position des joueurs virtuels autour de la table n'a pas d'importance. Avec 4 ou 5 joueurs réels, les joueurs peuvent décider, d'un commun accord, d'ajouter 1 ou 2 joueurs virtuels, pour une partie encore plus disputée. **La partie est prête à commencer.**

**Force des joueurs virtuels :** Pour une première partie avec des joueurs virtuels, il est conseillé de jouer contre des joueurs virtuels « débutants », qui utilisent les mêmes cartes enchère que les joueurs (1 à 9). Par la suite, si vous désirez augmenter le niveau de difficulté, vous pouvez attribuer à chaque joueur virtuel un niveau de connaissance du jeu : intermédiaire (supprimer la carte enchère 1 et ajouter la carte 10) ou expert (supprimer les cartes enchère 1 et 2 et ajouter les cartes 10 et 11).

**Conseil pour la mise en place du jeu :** Dans le Far West, la concurrence est toujours rude. N'oubliez pas d'inclure les joueurs virtuels dans votre partie pour atteindre le nombre minimum de 4 joueurs au total. Pensez aussi à donner aux joueurs virtuels une force suffisante par rapport à votre propre connaissance du jeu. Sans cela, la partie risque de vous paraître trop facile !

## 🎭 DÉROULEMENT DU JEU 🎭

Le jeu se déroule en deux époques, chacune composée de 9 tours de jeu. Lors d'un tour de jeu, chaque joueur va devoir choisir et jouer une de ses 9 cartes enchère dans le but d'acquérir une carte terrain ou personnalité. Un tour de jeu est composé de 3 étapes. Voici la description détaillée de ces 3 étapes :

① Le donneur révèle 1 carte personnalité et 4 cartes terrain, et les place faces visibles au centre de la table. Les cartes sont alignées en s'éloignant de la pioche.

**EXCEPTION :** À 5 ou 6 joueurs, le donneur révèle 5 cartes terrain au lieu de 4.



**Tête de mort :** Si le dos de la prochaine carte personnalité visible (sur la pioche des cartes personnalité) montre une tête de mort, la personnalité qui vient d'être tirée est remise face cachée en-dessous de la pioche, et la personnalité suivante est révélée. Plusieurs têtes de mort peuvent se suivre. Appliquer la règle plusieurs fois si le cas se présente.

② Chaque joueur choisit secrètement une carte enchère de sa main et la pose devant lui face cachée. Quand tous les joueurs sont prêts, ils dévoilent simultanément leur carte enchère. On dévoile également la première carte enchère de la pioche de chaque joueur virtuel.

③ Dans l'ordre décroissant de la valeur des cartes enchère, chaque joueur choisi de prendre, soit une carte terrain pour l'ajouter à sa ville, soit la carte personnalité révélée pour ce tour. La carte choisie reste acquise au joueur pour le reste de la partie. Chaque joueur défausse ensuite la carte enchère qu'il a jouée, et celle-ci n'est plus disponible pour le reste de l'époque en cours. Toutes les cartes enchère défaussées restent visibles de tous les joueurs. Pour finir, lorsque tous les joueurs ont choisi une carte, la carte restante (terrain ou personnalité) qui n'a pas été choisie est retirée du jeu. **EXCEPTION :** à 6 joueurs, il ne reste aucune carte.

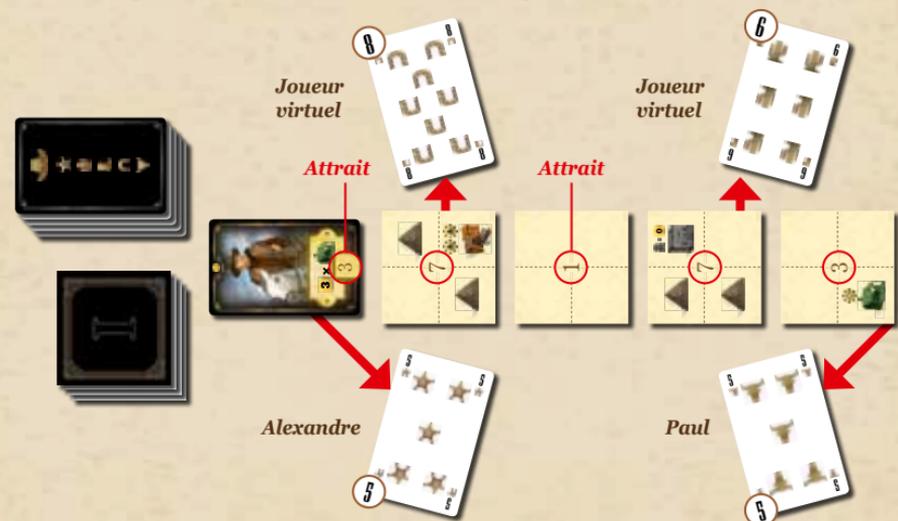
**Traitement des égalités :** lorsqu'il faut départager la plus forte de plusieurs cartes enchère de valeur identique, il suffit de regarder l'ordre de priorité visible sur le dos de la prochaine carte personnalité. Le symbole du dessus est considéré comme plus fort que les cinq autres, ensuite le symbole en dessous, et ainsi de suite jusqu'au plus faible situé tout en bas.

**Choix des joueurs virtuels :** lorsque c'est au tour d'un joueur virtuel de choisir une carte, il prend la carte ayant l'attrait le plus élevé. L'attrait est indiqué au centre des cartes terrain et en bas des cartes personnalité. En cas d'égalité, il prend la carte la plus proche de la pioche. Chaque joueur virtuel conserve ses cartes terrain et personnalité, mais ne construit pas de ville.

**Utilisation des personnalités :** Certaines cartes personnalités peuvent être utilisées pour influencer le cours du jeu. La phase du jeu où une personnalité peut être jouée est rappelée sur l'aide de jeu. Leur ordre de résolution y est aussi indiqué, si plusieurs joueurs veulent jouer une personnalité dans la même phase de jeu.

### Exemple de résolution d'un tour de jeu à 4 joueurs (dont 2 virtuels) :

Le premier joueur virtuel (valeur 8) prend la carte présentant l'attrait le plus élevé (7). Comme deux cartes ont un attrait de 7, il prend la carte la plus proche de la pioche (la mine). Ensuite, le deuxième joueur virtuel prend l'autre carte ayant un attrait de 7 (la prison).



Alexandre et Paul étant à égalité (valeur 5), ils sont départagés par le dos de la pioche de cartes personnalité. Pour ce tour, l'étoile a priorité sur la tête de vache. C'est donc Alexandre qui choisit en premier et prend la carte personnalité. Pour finir, Paul choisit le ranch restant.

**Conseil de jeu :** Ce qui fait la prospérité d'une ville, ce sont ses habitants. À Carson City, les habitants sont représentés par des maisons. Aussi, dans vos choix de cartes, ne négligez surtout pas les maisons, elles sont la source de points de victoire de la majorité des bâtiments de la ville.

#### 4 Après 9 tours de jeu, l'époque I se termine. On procède alors au changement d'époque :

- La pioche de cartes terrain restantes de l'époque I est retirée du jeu et la pioche suivante (époque II) devient la pioche active ;
- Chaque joueur reprend en main ses 9 cartes enchères. Mélangez chaque pile de cartes des joueurs virtuels et placez-les face cachée à leur emplacement sur la table.
- Les cartes personnalité acquises par les joueurs qui ont été inclinées sont redressées (voir plus bas, « Pouvoirs des personnalités ») **EXCEPTION :** le Gouverneur ne se redresse pas une fois incliné.

## ❧ RÈGLES DE CONSTRUCTION ❧

Les cartes terrain que vous jouez devant vous constituent votre ville. Lorsque vous ajoutez une carte terrain à votre ville, vous devez respecter les règles suivantes :

- 1 La taille maximale de votre ville ne peut pas dépasser un carré de 8 x 8 parcelles (rappel : une carte terrain est divisée en 2x2 parcelles. Votre ville est donc composée au maximum de 4 x 4 cartes terrain mises bord à bord).
- 2 La nouvelle carte doit longer au moins un côté de parcelle déjà posée (toucher un coin ne suffit pas).
- 3 Les cartes sont toujours posées dans le même sens (on ne peut pas les faire pivoter) et à côté ou par-dessus des cartes déjà présentes (voir point 4). On ne peut pas glisser une carte en dessous des autres.

④ Il est possible de poser une nouvelle carte en recouvrant partiellement (ou même totalement) une ou des cartes existantes, pour autant que les parcelles recouvertes soient vides. Trois exceptions à cette règle :

- Un bâtiment peut être recouvert par un bâtiment identique, et une montagne par une autre montagne ;
- Une maison peut être recouverte par une maison OU une maison de ville ;
- Lorsqu'un joueur a le shérif (carte personnalité) ou s'il a construit une prison dans sa ville, les parcelles avec des hors-la-loi (Outlaws) sont alors considérées comme des parcelles vides. Les hors-la-lois ne peuvent pas être recouverts par d'autres hors-la-lois.

**Exemple de pose d'une carte terrain :**

Alexandre doit ajouter une carte terrain à sa ville qui compte déjà une mine, une prison et quatre montagnes.

**Cette position est autorisée.** Elle permet de maximiser les points de la nouvelle mine, qui rapporte des points pour les montagnes adjacentes.

**Cette position n'est pas autorisée** car la nouvelle carte terrain ne longe pas la ville existante sur au moins une parcelle.



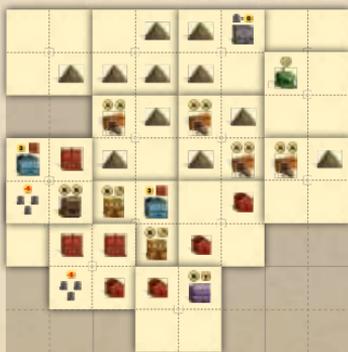
Bien qu'il soit possible de construire la mine sur un terrain vide, **cette position n'est pas autorisée** car on ne peut pas faire disparaître un bâtiment existant (ici la prison).

**Cette position est autorisée** car il est possible de recouvrir un élément (montagne, maison ou bâtiment) par un élément identique (ici la montagne).

**FIN DU JEU**

À la fin de la deuxième époque, le décompte des points de victoire a lieu. Vous pouvez pour cela utiliser une feuille de score afin de faciliter le décompte et noter le score de chaque joueur, y compris le score des joueurs virtuels. Les points gagnés grâce à vos bâtiments et grâce à vos cartes personnalité sont additionnés pour donner votre score final. Le joueur (réel ou virtuel) avec le score le plus élevé gagne la partie ! En cas d'égalité, il faut rejouer une partie pour départager les joueurs ex-aequo.

Voici, en guise d'exemple, à quoi ressemble la ville d'Alex en fin de partie :



## 1 Décompte des points de victoire des joueurs réels

Symbole	Points de victoire	Exemple de décompte
	Chaque ranch vous rapporte 1 point par parcelle vide adjacente (maximum 8 points par ranch).	Avec 6 parcelles vides adjacentes, le ranch d'Alex rapporte <b>6 points</b> .
	Chaque mine vous rapporte 2 points par montagne adjacente (maximum 16 points par mine).	Deux mines d'Alex rapportent 10 points et deux autres 4 points, pour un total de <b>28 points</b> .
	Chaque drugstore vous rapporte 1 point par maison adjacente (maximum 16 points si un drugstore est entouré par 8 maisons de ville ou hôtels).	Grâce à ses deux maisons adjacentes, le drugstore rapporte <b>2 points</b> .
	Chaque banque vous rapporte 1 point par maison adjacente (maximum 16 points si une banque est entourée par 8 maisons de ville ou hôtels).	Grâce aux maisons (ou hôtel) adjacentes, ses deux banques lui rapportent <b>15 points</b> .
	Chaque saloon vous rapporte 2 points par maison adjacente (maximum 32 points si un saloon est entouré par 8 maisons de ville ou hôtels).	Grâce aux maisons (ou hôtel) adjacentes, le saloon d'Alex lui rapporte <b>16 points</b> .
	Un general store ou le city hall vous rapporte 1 point par maison adjacente (maximum 16 points si entouré par 8 maisons de ville ou hôtels).	Sans general store ni city hall, Alex ne marque pas de point.
 × 	Pour chaque symbole de ce type (drugstore, blacksmith), vous gagnez autant de points que de ranchs présents dans votre ville.	Avec un seul ranch et 1 drugstore, Alex marque <b>1 point</b> .
 × 	Pour chaque symbole de ce type (banque, blacksmith), vous gagnez autant de points que de mines présentes dans votre ville.	Avec 4 mines et 2 banques, Alex marque <b>8 points</b> .
 × 	Pour chaque symbole de ce type (église, general store), vous gagnez autant de points que de maisons présentes dans votre ville.	La ville d'Alex compte 14 maisons, mais il ne marque pas de points car il n'a ni église ni general store.
 × 	Chaque hôtel rapporte 3 points.	Les deux hôtels d'Alex lui rapportent <b>6 points</b> .
 × 	Le City Hall rapporte 1 point par bâtiment présent dans la ville, à l'exception des maisons et des maisons de ville.	Même avec son avocat, Alex n'a pas réussi à s'emparer du seul City Hall que compte le jeu.
 / -6 × 	Chaque groupe de hors-la-loi vous coûte 6 points de victoire. Cependant, si votre ville a au moins une prison ou si vous avez le shérif, cette pénalité est réduite à 0.	Grâce à sa prison, Alex n'est pas pénalisé par les deux groupes de hors-la-loi qui ont tenté de piller sa ville.
	Certaines personnalités rapportent des points de victoire à la fin du jeu (voir le chapitre suivant qui décrit les effets de chaque personnalité).	Le docteur rapporte <b>5 points</b> à Alex, la maîtresse d'école <b>14 points</b> , et le banquier <b>8 points</b> , pour un total de <b>27 points</b> .
		<b>Total : 109 points.</b>

**Note:** « adjacent » inclus les terrain connectés de façon orthogonale et diagonale. Les Maisons de Ville et Hôtels comptent pour 2 Maisons.

② **Décompte des points de victoire des joueurs virtuels.** Les points gagnés par un joueur virtuel sont calculés en totalisant les attrait des différentes cartes (terrain et personnalité) récoltées par ce joueur virtuel.



## POUVOIRS DES PERSONNALITÉS

Les cartes personnalité peuvent avoir deux types d'effets sur le jeu :

-  Les cartes à points qui vous feront gagner des points de victoire supplémentaires lors du décompte de fin de partie. Ces cartes sont identifiées par le symbole « \$ » .
-  Les cartes inclinables qui ont un pouvoir sur le déroulement du jeu. Ces cartes doivent être inclinées lorsqu'elles sont utilisées et sont redressées lors du changement d'époque. Elles sont identifiées par une flèche courbée.

**Attention :** les cartes personnalité inclinables se jouent dans un certain ordre (voir aide de jeu).

**Attention :** les pouvoirs des cartes personnalité inclinables modifiant la valeur des cartes enchère peuvent se cumuler.

### DESCRIPTION DES PERSONNALITÉS :



**L'armurier :** Vous pouvez décider d'utiliser l'armurier avant le choix des cartes enchère. Vous devez annoncer aux autres joueurs que vous utilisez son pouvoir. Il ajoute 6 à la valeur de la carte enchère que vous choisissez pour ce tour.



**L'avocat :** Après la révélation des cartes terrain mais avant le choix des cartes enchère, vous pouvez annoncer que vous utilisez le pouvoir de l'avocat. Prenez alors immédiatement une carte terrain (ou personnalité) parmi celles disponibles. La carte enchère que vous choisissez ce tour-ci sera simplement défaussée.



**Le banquier :** Le banquier vous fait gagner 4 points de victoire pour chaque banque présente dans votre ville.



**Le capitaine :** Le capitaine vous rapporte 6 points de victoire à la fin du jeu. En outre, il augmente la taille maximale de votre ville à une grille de 8 x 9 parcelles (9 en hauteur ou en largeur) au lieu de 8 x 8. Vous devez tenir compte de cette taille maximale (8 x 9 = 72 parcelles) pour le calcul des points accordés par l'Indien.



**La chanteuse :** La chanteuse vous rapporte autant de points que votre meilleur saloon (un seul saloon).



**Le colon :** Le colon vous fait gagner 1 point de victoire pour chaque parcelle vide adjacente à un ou plusieurs ranchs, y compris en diagonale.



**Le commissaire-priseur :** Il vous permet de vendre jusqu'à trois cartes terrain de votre ville. Ces cartes terrain peuvent être vendues à des moments différents ou en une fois. Les cartes terrain vendues sont retirées de votre ville et placées en-dessous du commissaire-priseur.

**Attention :** une carte terrain qui recouvre (ou qui est recouverte) totalement ou partiellement par une autre carte terrain ne peut pas être vendue. Lorsque vous retirez une carte terrain de votre ville, vous ne pouvez pas séparer votre ville en deux parties non connectées. Chaque carte vendue vous rapporte 7 points à la fin du jeu (maximum 21 points de victoire).



**Le cowboy :** Le cowboy vous fait gagner 3 points de victoire pour chaque ranch présent dans votre ville.



**La commerçante :** La commerçante vous fait gagner 4 points de victoire pour chaque drugstore présent dans votre ville.



**Le croque-mort :** Le croque-mort vous fait gagner 2 points de victoire pour chaque personnalité que vous avez acquise, y compris le croque-mort.



**Le docteur :** Le docteur vous rapporte 5 points de victoire à la fin du jeu. Vous pouvez décider de l'utiliser après la révélation des cartes enchère par tous les joueurs, et avant le choix des cartes. Il ajoute 2 à la valeur de la carte enchère que vous avez jouée ce tour.



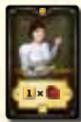
**L'éditeur :** L'éditeur vous fait gagner 1 point de victoire pour chaque carte à points (🟡) que vous avez acquise (y compris l'éditeur), et 4 points pour chaque carte inclinable (👉).



**Les héros :** Les héros vous rapportent 6 points de victoire à la fin du jeu. Vous pouvez décider de les utiliser avant le choix des cartes enchère. Vous devez annoncer aux autres joueurs que vous utilisez leur pouvoir. Il ajoutent 3 à la valeur de la carte enchère que vous choisissez pour ce tour.



**Le gouverneur :** Le gouverneur ne peut être utilisé qu'une seule fois. Si vous l'utilisez lors de l'époque I, il n'est pas redressé lors du passage à l'époque II. Il vous offre les mêmes pouvoirs que l'ouvrier chinois et que l'avocat combinés. Vous êtes obligé d'utiliser ces deux pouvoirs dans le même tour de jeu. Révélez une carte terrain supplémentaire et prenez immédiatement une carte terrain (ou personnalité) parmi celles disponibles. Ceci ne remplace pas votre action normale aux enchères.



**La maîtresse d'école :** Elle vous fait gagner 1 point de victoire pour chaque maison présente dans la ville (compter 2 points pour une maison de ville ou pour un hôtel).



**L'indien :** Il vous fait gagner 1/2 point de victoire pour chaque « case » ou parcelle de terrain qui n'est pas recouverte par une carte terrain. **Exemple :** si votre ville compte 40 parcelles, il vous fait gagner 12 points ( $8 \times 8 = 64$  parcelles maximum - 40 parcelles recouvertes = 24 non recouvertes,  $24 \times 1/2 = 12$  points). Les points gagnés sont arrondis au nombre supérieur.



**L'ouvrier chinois :** Avant que les joueurs ne choisissent leur carte enchère, vous pouvez annoncer que vous utilisez son pouvoir. Le donneur révèle alors une carte terrain supplémentaire. Cette carte supplémentaire est également disponible pour les autres joueurs. À votre tour, dans l'ordre normal de priorité, vous prendrez deux cartes (terrain ou personnalité) au lieu d'une seule.



**Le paperboy :** Le paperboy vous rapporte 3 points de victoire à la fin du jeu. En outre, à la fin du jeu, vous pouvez prendre une des cartes personnalité restante et l'ajouter à votre jeu. Il peut s'agir de personnalités défaussées (qui n'ont pas été choisies), de cartes personnalité non révélées, ou de cartes personnalité qui ont été remises en dessous de la pioche suite à l'apparition d'une tête de mort.



**Le prospecteur :** Le prospecteur vous fait gagner 1 point de victoire pour chaque mine et pour chaque montagne présente dans votre ville.



**Le shérif :** Le shérif a le même effet qu'une prison : il réduit à 0 le malus des Hors-la-loi. De plus, à la fin du jeu, il vous fait gagner 3 points de victoire pour chaque prison présente dans votre ville.



**Le tueur à gages :** Vous pouvez décider de l'utiliser après la révélation des cartes enchère par tous les joueurs et avant la prise des cartes. Si vous l'utilisez, ajoutez 5 à la valeur de la carte enchère que vous avez jouée ce tour.

L'auteur remercie celles et ceux qui ont participé au développement de Carson City – The Card Game : Laurent d'Aries, Géry Bauduin, Pascal Cadot, Sandrine Célis, Marc Dave, Sébastien Dujardin, Patrick Fautré, Maïlys Georges, Nell Georges, Stéphane Gobert, Etienne Goetyncq, Philippe Keyaerts, Thomas Laroche, Jean Michalski, Merlin Michalski, Johan Pierlot, Alain Orban, Yves Paploray, Guillaume Sacré, Miguel Sebastian Santamaria, Nicolas Seinlet, Aude Tefnin et Pierre Weets.

## POINTS DE VICTOIRE DES BÂTIMENTS

Le tableau ci-après présente les points de victoire accordés par les bâtiments en fin de partie, ainsi que le nombre de bâtiments, montagnes et maisons qui peuvent apparaître à chaque époque.

   Ces symboles indiquent que le bâtiment accorde 1 point par maison, mine ou ranch présent dans la ville. «Présent dans la ville» signifie qu'ils peuvent se trouver n'importe où dans la ville, et ne doivent donc pas forcément être adjacents.

   Ces symboles indiquent que le bâtiment accorde 1 point par maison, montagne ou parcelle vide adjacente (c'est-à-dire dans les 8 parcelles adjacentes, y compris en diagonale).

Epoque	I	II	Points de victoire	Epoque	I	II	Points de victoire
	32	12	-		1	4	Un hôtel rapporte <b>3 points</b> , et compte également comme une maison de ville (=2 maisons) pour le calcul des points des autres bâtiments.
	18	18	-				
	2	10	Une maison de ville compte comme 2 maisons pour le calcul des points des autres bâtiments (drugstore, bank, saloon, general store, church, city hall).		1	1	Un general store rapporte <b>1 point</b> par maison adjacente et <b>1 point</b> par maison présente dans la ville.
	10	4	Une mine rapporte <b>2 points</b> par montagne adjacente.		1	2	Une église rapporte <b>1 point</b> par maison présente dans la ville.
	10	4	Un ranch rapporte <b>1 point</b> par parcelle vide adjacente.		1	3	Si votre ville compte au moins une prison, la pénalité des hors-la-loi présents dans votre ville est réduite à 0. En outre, vos parcelles avec des hors-la-loi sont considérées comme des parcelles vides.
	2	1	Un maréchal-ferrant (blacksmith) rapporte <b>1 point</b> par mine et par ranch présent dans la ville.		-	1	Le City Hall rapporte <b>1 point</b> par maison adjacente et <b>1 point</b> par bâtiment présent dans la ville qui rapporte des points (tout les bâtiments à l'exception des maisons et des maisons de ville).
	3	8	Un drugstore rapporte <b>1 point</b> par maison adjacente et <b>1 point</b> par ranch présent dans la ville.		3	5	Chaque groupe de hors-la-loi vous coûte <b>6 points</b> de victoire. Il n'est pas possible de recouvrir un terrain occupé par des hors-la-loi, sauf si vous avez construit une prison ou si vous avez le shérif.
	3	8	Une banque rapporte <b>1 point</b> par maison adjacente et <b>1 point</b> par mine présente dans la ville.				
	1	5	Un saloon rapporte <b>2 points</b> par maison adjacente.				

Auteur: *Xavier Georges*  
Illustrations: *Alexandre Roche*

Livret de règles: *Alexandre Roche & Rafaël Theunis*  
Editeurs: *Arno Quispel & Paul Mulders*