



## DIE SOLO-VARIANTE

Wir schreiben das Jahr 1858. Die Parzellen für die neue Stadt Carson City stehen zum Verkauf. Dein Widersacher, Jeb Standish, ist ein berühmter Geschäftsmann. Er ist viel reicher als du und wird vor nichts zurückschrecken, um die Kontrolle über die Stadt zu erlangen. Du dagegen genießt die Unterstützung der meisten Persönlichkeiten der Stadt. Du wirst ihre Hilfe benötigen, denn Standish wird nicht so schnell klein beigeben.

Wie im normalen Spiel ist es dein Ziel, mehr Siegpunkte als dein (virtueller) Konkurrent Jeb Standish zu sammeln.

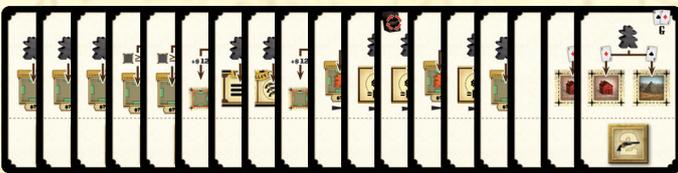
### Spielmaterial



4 Strategiekarten



4 Solo-Personenplättchen



18 Cowboykarten

### Kompatibilität mit den Varianten

Das Solo-Spiel kann nicht mit allen Regelvarianten kombiniert werden:

Variante	Kompatibel?
Ein neuer Anfang	Ja. Du kannst nicht für den Startspieler bieten. Für Standish ändert sich nichts.
Carson River	Ja. Standish kann im ganzen Spiel nur eine Brücke bauen. Er tut dies, sobald es nötig ist.
Das Recht des Stärkeren	Ja. Der Aufbau entspricht dem Spiel mit 2 Spielern. Für Standish ändert sich nichts.
Kit Carson	Nein
Outlaws	Nein
Pferde	Nein

### Schwierigkeitsgrad

Dein Gegner wird im Spiel eine von vier Strategien verfolgen, die unterschiedlich schwer zu schlagen sind:

- ★ Rancher: Fast einfach
- ★ Bergmann: Durchschnittlich
- ★ Stärke: Schwierig
- ★ Urban: Experte

Der jeweilige Schwierigkeitsgrad wird natürlich noch durch die zufällig gezogenen Karten, den Spielplan, die Gebäude und die verfügbaren Personen beeinflusst.

### Spielvorbereitung

Wähle eine Spielerfarbe für Standish, deinen virtuellen Widersacher. Standish verfügt über alle seine Cowboys, benutzt keine Revolver und hat immer genug Geld und Straßen, um seine Aktionen auszuführen.

Die Spielvorbereitung entspricht der des 2-Personen-Spiels mit den folgenden Änderungen:

**3** Die folgenden Gebäude werden nicht genutzt: Kirche, Schule, Rathaus, Bahnhof. Entferne sie vor Schritt 3 aus dem Beutel.



**9** Platziere den Spielstein von Standish auf Feld 1 der Passleiste, deinen eigenen auf Feld 2.

**10** Standish erhält in der Vorbereitung keine Parzellen. Du führst Schritt 10 alleine durch.

**11** Suche die folgenden 11 Personenplättchen heraus: 2. Der Bankier, 3. Die Krämerin, 4. Der Kuli, 5. Der Siedler, 6. Der Hauptmann, 7. Der Revolverheld, 8. Der Indianer, 9. Der Goldsucher, 10. Der Büchsenmacher, 11. Die Sängerin, 16. Die Helden.

Ziehe zufällig 7 dieser Plättchen und bestimme ebenso zufällig die Seite, mit der sie ausgelegt werden. Lege die übrigen Personenplättchen zurück in die Schachtel.

**12** Wähle 1 der 4 Strategiekarten je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad und lege sie offen neben dem Spielplan aus. Dies ist Standishs Strategiekarte. Lege die übrigen Strategiekarten zurück in die Schachtel.

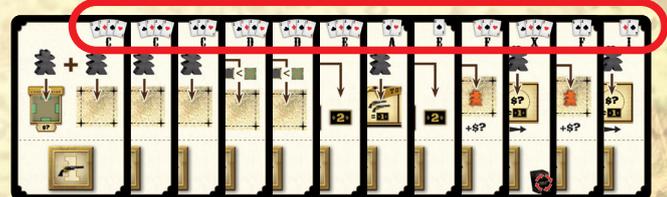


**13** Suche die zu Standishs Strategiekarte passende Solo-Personenkarte heraus und lege sie neben seiner Strategiekarte aus. Dies ist Standishs Personenkarte:



- Der Doktor (Herz) nutzt die Strategie Rancher (Rancher).
- Der Gouverneur (Kreuz) nutzt die Strategie Bergmann (Miner).
- Der Sheriff (Pik) nutzt die Strategie Stärke (Strength).
- Der Rechtsanwalt (Karo) nutzt die Strategie Urban (Urban).

**14** Suche die 12 Cowboykarten zu Standishs Strategiekarte (mit dem passenden Symbol: Herz, Kreuz, Pik oder Karo) heraus, mische sie und bilde daraus einen verdeckten Stapel.



## WIE SPIELT STANDISH?

Standish hat immer genug Geld, um für seine Parzellen und Gebäude zu bezahlen, und alle Straßen, die er zur Ausführung seiner Aktionen benötigt.

Standish bekommt keine Revolver von Gebäuden oder der Aktion „Munition“, und für seine Stärke wird nur die auf seinen gespielten Karten genannte Stärke berücksichtigt.

**Manchmal wirst du eine Wahl für Standish treffen müssen.** Du bekommst Anweisungen, welches die beste Wahl für Standish ist, aber ab und zu können mehrere Optionen gleichwertig sein. In diesen Fällen wirf einen normalen Würfel, um zu entscheiden, was Standish tut.

**Wenn du in eine Situation kommst, die in diesen Regeln nicht beschrieben wird oder in der die Regeln nicht präzise genug sind und in der Standish mehrere Optionen hat, stelle dir die Frage: „Was möchte ich nicht, das Standish macht?“ Deine Antwort darauf ist der nächste Zug von Standish.**

Die folgenden Anweisungen mögen zunächst kompliziert erscheinen, aber sobald du Standishs Aktionen verstanden hast, sollte alles flüssig laufen. Es ist normal, wenn Standish nur schwer zu schlagen ist – er ist sehr stark! Um zu gewinnen, musst du kreativ und ausdauernd sein und die Bürger der Stadt bestmöglich einsetzen. Am Ende dieser Regel findest du außerdem noch ein paar Tipps.

Wenn du Standish schlagen kannst, wirst du sicher ein harter Gegner für echte Mitspieler sein!

## SPIELABLAUF

Die Regeln entsprechen denen des normalen Spiels mit den folgenden Änderungen:

### PHASE 1: AUSWAHL DER PERSONEN

Standish, als unehrlicher und skrupelloser Geschäftsmann bekannt, ist nicht sehr beliebt. Er erhält wenig Unterstützung von den Honoratioren und Politikern der Stadt.

**Daher kannst du in jeder Runde 1 der 7 Personenplättchen wählen.** Du darfst aber jede Person nur einmal im Spiel nutzen. Die gewählte Person wird am Ende der Runde abgeworfen und kann in diesem Spiel nicht wieder genutzt werden.

### PHASE 2: EINSETZEN DER COWBOYS

**Standish ist schneller als du – er setzt in jeder Runde zuerst ein.**

Standish spielt so viele Cowboykarten wie du Cowboys bekommst: 3 Karten in der ersten, 4 Karten in der zweiten und 5 Karten in den letzten beiden Runden.

**Du führst immer abwechselnd aus:**

- eine Cowboykarte für Standish ziehen und**
- einen deiner eigenen Cowboys einsetzen**, bis du alle von Standishs Karten gezogen und gepasst hast. Es ist möglich, dass du deinen Zug vor oder nach Standish beendest (z.B. indem du weitere Cowboys platzierst, nachdem alle Karten von Standish gezogen wurden). Wie im normalen Spiel kannst du keine Cowboys mehr einsetzen, nachdem du gepasst hast.

Wenn Standish am Zug ist, ziehe eine Karte und lege sie offen neben bereits gezogenen Karten von Standish aus. Dann führe die Karte wie unten beschrieben aus.

In den meisten Fällen wird es Standish egal sein, wo du deine Cowboys einsetzt, und er wird beim Einsetzen seiner Cowboys Duellen nicht aus dem Weg gehen. Eine Ausnahme gibt es nur beim Kauf von Parzellen: Wenn Standish schwächer ist als du (Summe der Stärke auf Standishs Karten < deine Feuerkraft), wird er nicht versuchen, eine Parzelle zu kaufen, auf der du bereits einen Cowboy eingesetzt hast.

Wenn der Stapel leer ist und du noch Karten für Standish ziehen musst, mische seine Ablage als neuen Stapel. In der aktuellen Runde gezogene Karten bleiben aber liegen.

### PHASE 3: AUSFÜHREN DER AKTIONEN

Führe Aktionen in derselben Reihenfolge aus wie im normalen Spiel. Wie üblich werden Cowboys vom Spielplan entfernt, wenn sie ihre Aktion ausgeführt haben.

Standish führt nur Aktionen zum Kauf von Parzellen und Gebäuden aus. Wenn er einen Cowboy auf eine andere Art von Aktion setzt, wird er diese Aktion nicht ausführen – er versucht dich nur zu einem Duell zu provozieren.



**Kauf von Parzellen:** Wenn Standish eine Parzelle kauft, platziert er sein Besitzplättchen dort, ohne etwas zu bezahlen. Du kannst dich mit einem von Standishs Cowboys, der eine Parzelle kaufen will, duellieren und versuchen ihn zu besiegen. Wenn in einer Runde mehrere Duelle um Parzellen stattfinden, kannst du die Reihenfolge bestimmen.



**Kauf von Gebäuden:** Wenn Standish ein Gebäude kauft, platziert er es auf einer seiner Parzellen, ohne etwas zu bezahlen. Du kannst einen von Standishs Cowboys angreifen, der ein Gebäude kaufen möchte.

Wenn Standish keine Parzelle besitzt, auf der er das Gebäude platzieren kann, behält er es, um es später zu bauen.



**Nachträgliches Bauen:** Wenn Standish Gebäude besitzt, die noch platziert werden müssen, platziere sie für ihn am Ende jeder folgenden Aktion „Kauf von Gebäuden“.

Falls nötig, platziert Standish auch ein neues Wohnhaus oder baut ein bestehendes Wohnhaus zu einem Stadthaus aus. Gehe dabei nach den folgenden Kriterien vor:

- Standish wird zuerst den Zug wählen, der sein Einkommen am meisten steigert (wenn er ein Wohnhaus auf einer eigenen Parzelle zu einem Stadthaus ausbauen kann, ist das seine oberste Priorität);
- dann vermeidet er die Erhöhung deines Einkommens;
- dann platziert er das neue Wohnhaus möglichst nah bei seinen anderen leeren Parzellen;
- und zuletzt legt er so wenige neue Straßen wie möglich.



**Einkommen:** Berechne Standishs Einkommen in der Einkommensphase. Rechne auch Einkommen dazu, das er durch Angriffe auf deine Gebäude gestohlen hat, und wandle sofort alle Einnahmen nach dem folgenden Umrechnungskurs in Siegpunkte um:

- ⊛ Runde 1: 1 Punkt für \$2
- ⊛ Runde 2: 1 Punkt für \$3
- ⊛ Runde 3: 1 Punkt für \$4
- ⊛ Letzte Runde: 1 Punkt für \$5

Standish setzt sein gesamtes Geld (abgerundet) in Siegpunkte um, selbst wenn er keinen Cowboy auf der Aktion „Kauf von Siegpunkten“ eingesetzt hat.

## Duelle auflösen

**Standishs Stärke ist gleich der Summe der Stärken auf den in dieser Runde gezogenen Cowboykarten.** Das ist seine Gesamtstärke – Standish wirft keinen Kampf-würfel. Um Standish zu schlagen, muss deine Stärke Standishs übertreffen (Standish gewinnt jedes Unentschieden). Wenn du ein Duell gewinnst, setze den besiegten Cowboy auf Standishs Personenkarte.



**Der Rechtsanwalt:** Der Rechtsanwalt verteidigt Standish proportional zum erlittenen Schaden. Jeder von Standishs Cowboys auf der Karte erhöht seine Stärke um 1. Außerdem bekommt Standish für diese Cowboys Siegpunkte am Ende jeder Runde:

- ⊛ 1 Cowboy gibt 1 SP,
- ⊛ 2 Cowboys geben 2 SP,
- ⊛ 3 Cowboys geben 4 SP,
- ⊛ 4 Cowboys geben 6 SP und
- ⊛ 5 oder mehr Cowboys geben 10 SP.

## PHASE 4: RUNDENENDE

Das Rundenende läuft mit den folgenden Ausnahmen wie in einem normalen Spiel ab:

- ⊛ **Wirf das Personenplättchen ab**, die du am Anfang der Runde gewählt hast. Es kann in dieser Partie nicht mehr gewählt werden.
- ⊛ **Lege alle Cowboys auf Standishs Personenkarte zurück in den allgemeinen Vorrat.** Standish bekommt dafür ggf. Siegpunkte durch den Gouverneur oder den Rechtsanwalt.
- ⊛ **Wenn Karte X diese Runde gezogen wurde, mische alle Cowboykarten und bilde einen neuen Zugstapel.**



## SPIELENDE

Berechne die Siegpunkte wie in einem normalen Spiel.

Standish erhält 2 Siegpunkte für jedes Gebäude, jedes Wohnhaus (oder Stadthaus) und jeden Berg, den er besitzt, und zusätzlich den auf seiner Strategiekarte angegebenen Siegpunktbonus.

**Beispiel:** Standish beendet das Spiel mit 33 Siegpunkten und 6 mit Gebäuden und Wohnhäusern bebauten Parzellen. Die Strategie „Urban“ gibt ihm 5 weitere Punkte, da er einen Saloon, einen General Store und eine Bank hat. Seine Gesamtpunktzahl ist also  $33 + 12 + 5 = 50$  Punkte.

**Einwurf des Sheriffs:** Um Standish zu schlagen, hält man sein Einkommen am besten niedrig, bekämpft seine Cowboys und hindert ihn am Kauf von Gebäuden oder Parzellen. Um das zu erreichen, musst du deine eigene Stärke maximieren und Cowboys in der Reserve halten und Minen, Ranches oder ein Gefängnis bauen.

Es gibt auch eine friedlichere (und möglicherweise schwierigere) Strategie: das Rennen um Siegpunkte. Versuche dein eigenes Einkommen zu maximieren und Duellen mit Standish aus dem Weg zu gehen.

Bevor du dich auf eine Strategie festlegst, schau dir auf jeden Fall die Personen an, die zu Beginn des Spiels zur Verfügung stehen – einige können hilfreicher sein als andere.



**Der Doktor:** Jeder von Standishs Cowboys auf dem Doktor steigert seine Stärke um 1, d.h. mit jedem Duell, das du gegen Standish gewinnst, wird er stärker.



**Der Gouverneur:** Der Gouverneur möchte Gewalt vermeiden, daher erhöhen Cowboys auf der Karte seine Stärke nicht. Dafür bekommt er am Ende der Runde für jeden Cowboy auf der Karte 1 Siegpunkt.



**Der Sheriff:** Der Sheriff und Standish sind alte Freunde, aber es ist schwer zu sagen, ob dabei auch Korruption im Spiel ist. Jeder Cowboy auf dem Sheriff erhöht seine Stärke um 2. Überlege dir gut, ob du ihn mehr als einmal pro Runde schlagen möchtest!

**Beispiel:** Die Gesamtstärke von Standishs Cowboykarten ist 9. In einem früheren Duell hast du Standish geschlagen. Dieser besiegte Cowboy erhöht seine Stärke dank der Hilfe des Sheriffs um 2 ( $9 + 2 = 11$ ). Du musst mit einem Kampf-würfelwurf + deine Feuerkraft mindestens 12 erreichen, um ihn zu schlagen.

Autor: <b>Xavier Georges</b>	Projektleiter: <b>Rafaël Theunis</b>	Illustrationen: <b>Alexandre Roche</b>	Übersetzung: <b>Jens Kleine-Herzbruch</b>	Herausgeber: <b>Arno Quispel</b> <a href="http://www.quined.nl">www.quined.nl</a>
---------------------------------	---	---	--	--

## DANKSAGUNG

Frank Quispel - Chris Wood - Lee Ambolt - Luk Van Lokeren - Ryan Laukat - Anke Hahn - Carsten Neumann - Julia Hammes - Jeroen Hollander - Albert Gho Leonie Caljouw - Paul Mulders - Rafaël Theunis - Jules and Nicole Georges - Elliot Jenner - James Hébert - John Connors - Erwin Broens - Amandine Faurillou Tom Bidon - Benjamin Sauter - Larry Schneider - Joshua Wood - Andy Gorham - Martijn van der Vlag - Luis Hernandez

**Autor und Herausgeber möchten all denen danken, die die neue Erweiterung getestet haben oder rund um die Welt ihre Begeisterung für Carson City teilen.**

# ÜBERSICHT SOLOKARTEN



Karte	Erklärung
<b>A</b>	<b>Setze 2 Standish Cowboys:</b> 1 auf die Aktion „Munition“ und 1 auf die Aktion „Siegpunkte für Cowboys“.
<b>B</b>	<b>Setze 2 Standish Cowboys:</b> 1 auf die erste Aktion „Straßen“ und 1 auf die Aktion „Siegpunkte aus Gebäuden“.
<b>C</b>	<p><b>Setze 2 Standish Cowboys:</b></p> <p>1) 1 auf die bestmögliche Aktion „Kauf von Gebäuden“:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wenn Standish eine leere Parzelle besitzt, aber kein Gebäude, um es darauf zu bauen (und kein Gebäude, dessen Kauf er durch Setzen eines Cowboys geplant hat), wählt er das beste verfügbare Gebäude für die leere Parzelle;</li> <li>• Ansonsten wählt er das Gebäude anhand der Strategiekarte. Zuerst kauft er Gebäude #1. Wenn dieser Gebäudetyp nicht verfügbar ist, kauft er #2 und so weiter;</li> <li>• Wenn mehrere Gebäude des gewählten Typs verfügbar sind, wählt Standish das billigste.</li> </ul> <p>2) 1 auf die bestmögliche Aktion „Kauf von Parzellen“:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wenn dieser Kauf mit dem Kauf eines Gebäudes verbunden ist (in Schritt 1 oben gewählt) oder du ein Gebäude platzieren willst, das Standish in einer früheren Runde gekauft hat, musst du die Parzelle nach diesen Prioritäten wählen: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. die Parzelle, die Standish das meiste Geld für diesen Gebäudetyp bringt;</li> <li>b. möglichst nah an Standishs anderen Parzellen;</li> <li>c. mit freien benachbarten Parzellen (und damit verbundenen Chancen, wenn weitere Wohnhäuser gebaut werden);</li> <li>d. Ausnahme: Wenn Standish eine Parzelle für ein Gefängnis oder eine Schmiede kauft, wählt er eine Parzelle, die möglichst nah an einer seines Gegners liegt, wobei er möglichst wenige neue Straßen baut.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Präzisierung:</b> Wenn Standish mehrere Gebäude zu platzieren hat, folgt er der auf seiner Strategiekarte angegebenen Reihenfolge und wählt dementsprechend eine Parzelle aus.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anderenfalls wählt Standish eine Parzelle, um das beste bei den Aktionen „Kauf von Gebäuden“ ausliegende Gebäude zu platzieren. „Das beste“ bezieht sich hier wiederum auf die Priorität auf seiner Strategiekarte.</li> </ul>
	<b>D</b>

Karte	Erklärung
<b>E</b>	<p><b>Angriff auf Gebäude:</b> Wenn du ein Gebäude mit einem Einkommen von mindestens \$12 hast, setze 1 Standish Cowboy auf das Gebäude, das dir das meiste Einkommen bringt. In der Einkommensphase stiehlt Standish die Hälfte des Einkommens dieses Gebäudes (abgerundet), es sei denn, du besiegst diesen Cowboy in einem Duell. Wenn Standish die Wahl zwischen mehreren Gebäuden hat, wählt er das, dessen Einkommen sich am wahrscheinlichsten noch steigert (z.B. das mit den meisten leeren Parzellen zum Bau von Wohnhäusern).</p> <p><b>Angriff auf Cowboy:</b> Wenn du kein Gebäude mit einem Einkommen von \$12 oder mehr hast oder alle diese Gebäude bereits angegriffen werden, setze 1 Standish Cowboy auf ein Aktionsfeld, auf dem du bereits einen Cowboy eingesetzt hast. Gibt es mehrere solcher Felder, setze den Standish Cowboy auf das Aktionsfeld, das dem Rundenanzeiger am nächsten ist (am Ende der Aktionsfelder auf dem Spielplan).</p> <p>Ist keine dieser Optionen möglich, erhält Standish 2 Siegpunkte.</p>
	<p><b>Duell:</b> Standish versucht deine Investition in der Stadt zu verhindern.</p> <p>1) Setze 1 Standish Cowboy auf eine Aktion „Kauf von Gebäuden“, auf der du bereits einen Cowboy eingesetzt hast. Wenn es mehrere Optionen gibt, setze den Cowboy auf das billigste Gebäude.</p> <p>2) Wenn 1) nicht möglich ist, setze 1 Standish Cowboy auf die teuerste Parzelle, die du kaufen möchtest und auf der du bereits einen Cowboy eingesetzt hast. Gibt es mehrere Optionen, entscheide zufällig.</p> <p>3) Wenn 2) nicht möglich ist, setze 1 Standish Cowboy für eine Aktion „Kauf von Parzellen“ ein (s. Karte C, Schritt 2).</p>
<b>G</b>	<p><b>Wenn Standish die Strategie „Urban“ (Karo) verfolgt,</b> setze 1 Standish Cowboy auf eine Parzelle, auf der er ein Wohnhaus (oder Stadthaus) kaufen kann. Standish kauft zuerst Häuser, die dein Einkommen am stärksten reduzieren oder – bei einem Gleichstand – sein eigenes Einkommen am besten schützen. Wenn es keine Häuser mehr zu kaufen gibt, setze den Cowboy auf Standishs Personenkarte.</p> <p><b>Wenn Standish die Strategie „Bergmann“ (Pik) verfolgt,</b> setze 1 Standish Cowboy auf eine Parzelle, auf der er einen Berg kaufen kann. Standish kauft zuerst Berge, die das Einkommen deiner Minen am stärksten reduzieren oder – bei einem Gleichstand – das Einkommen seiner eigenen Minen am besten schützen. Wenn es keine Berge mehr zu kaufen gibt, setze den Cowboy auf Standishs Personenkarte.</p>
	<b>H</b>
<b>I</b>	Setze 2 Standish Cowboys auf die zwei Aktionen ganz rechts im „Town Council of Carson City“. Wenn eine Aktion bereits von einem Standish Cowboy besetzt ist, setze den neuen Cowboy stattdessen auf das Aktionsfeld, das am weitesten rechts liegt und noch nicht von einem Standish Cowboy besetzt ist.
<b>X</b>	Wie Karte I. Außerdem mische am Ende der Runde die 12 Cowboykarten und bilde einen neuen Stapel.