



В карточной игре Карсон-Сити каждый игрок отвечает за развитие города. Вы будете бороться за участки земли и ценные здания, вам придется размещать их с умом, чтобы сделать ваш город процветающим. Вы также можете заручиться поддержкой и получить помощь от влиятельных людей города, но следите за тем, как ваши соперники будут пытаться сделать все то же самое!

КОМПОНЕНТЫ



66 аукционных карт
(11 карт на игрока, 6 разных мастей: шляпа, звезда, кактус, ботинок, подкова и корова.)

Аукционные карты - это риск, который вы берете на себя с точки зрения влияния, времени, людей, для приобретения карт местности и персонажей.



96 карт местности, представляющих из себя территорию Карсон-Сити (по 48 карт Эры I и Эры II, отличающихся римскими цифрами на обороте. Каждая карта местности - это 4 участка земли).



21 карта персонажа



8 карт-памяток

Правила игры и блокнот для подсчета ПО

ПОБЕДА В ИГРЕ

Ваша цель - сделать город самым богатым в регионе. Богатство города представлено победными очками (ПО), которые зарабатываются путем размещения определенных зданий и окружающих их элементов, а также присутствия определенных персонажей.

ПОДГОТОВКА

Выбрать дилера; этот игрок будет открывать персонажей и карты местности по ходу игры.

- Перетасуйте карты местности эры I, чтобы сформировать колоду, лежащую лицом вниз. Поместите карты местности эры II в отдельную колоду и отложите; пока они вам не понадобятся.
- Перетасуйте 21 карту персонажа в колоду лицом вниз и положите около колоды карт местности.

3. Каждый игрок получает 9 аукционных карт (пронумерованных от 1 до 9) в выбранной масти (шляпа, звезда, кактус, ботинок, подкова или корова). В игру всегда должны играть минимум 4 игрока. Если у вас меньше 4 «реальных» игроков, вы должны добрать число игроков с помощью игроков-ботов. Раздайте каждому игроку-боту по 9 аукционных карт (пронумерованных от 1 до 9), помещенных в колоду лицом вниз; Позиции игроков-ботов за столом не имеют значения. Для более сложной задачи вы можете добавить в игру дополнительных игроков-ботов, но в сумме не более 6 игроков. Игра готова к старту.

Сила игроков-ботов: когда вы впервые играете с ботами, мы рекомендуем играть в роли новичка. Игроки-боты на уровне новичка используют карты аукциона, соответствующие картам реальных игроков (пронумерованы от 1 до 9). В более поздних играх вы можете настроить силу игроков-ботов. Для бота среднего уровня замените его аукционную карту «1» на карту «10». Для игрока-бота уровня эксперта замените его аукционные карты «1» и «2» на карты «10» и «11».

Советы по подготовке игры: конкуренция всегда в силе - не забудьте про игроков-ботов, которые соответствуют вашему уровню опыта. Иначе игра может показаться слишком простой!

ХОД ИГРЫ

Игра проходит в течение 2 эр, каждая из которых проходит в 9 раундов. В ход игрока он выбирает и разыгрывает 1 из своих 9 аукционных карт в попытке получить карту местности или персонажа.

Каждый раунд состоит из 3 этапов, описанных ниже:

1. Дилер открывает 1 карту персонажа и 4 карты местности и кладет их одна за другой лицом вверх. В этот момент могут использоваться определенные карты персонажей; порядок их игры можно найти на карте-памятке или далее в правилах вместе с их действиями.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: В играх с 5 или 6 игроками дилер открывает 5 карт местности вместо 4.

2. Каждый игрок тайно выбирает аукционную карту с руки и кладет ее на стол лицом вниз. Когда игроки готовы, все карты аукциона открываются одновременно с самой верхней картой из колоды каждого бота.

3. Начиная с игрока, сыгравшего карту с наибольшим номером, и продолжая в порядке убывания, каждый игрок выбирает либо карту местности для добавления в свой город, либо карту персонажа, которая была открыта в этом раунде. Выбранная карта остается у игрока до конца игры. Затем каждый игрок сбрасывает карту аукциона, которую он сыграл; эта карта недоступна до конца этой эры. Все сброшенные аукционные карты остаются лицом вверх перед игроком, который их сбросил. Как только все игроки выбрали свою карту для раунда, последняя оставшаяся карта (местность или персонаж) убирается из игры.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: в игре с 6 игроками карты не убираются.



Череп: если на верхней карте из колоды карт персонажей будет изображен череп, уберите только что взятого персонажа под низ колоды персонажей и откройте карту персонажа с черепом на обороте.

Череп могут открываться один за другим; если это произойдет, повторяйте этот шаг, пока на верхней карте из колоды не исчезнет череп.

Ничья. Если несколько аукционных карт имеют одинаковое значение, игрок, чей символ стоит первым на обратной стороне следующей карты персонажа, выигрывает ничью. Верхний символ на обратной стороне карты будет немного больше, чем другие символы, указанные на карте, и он считается самым сильным.

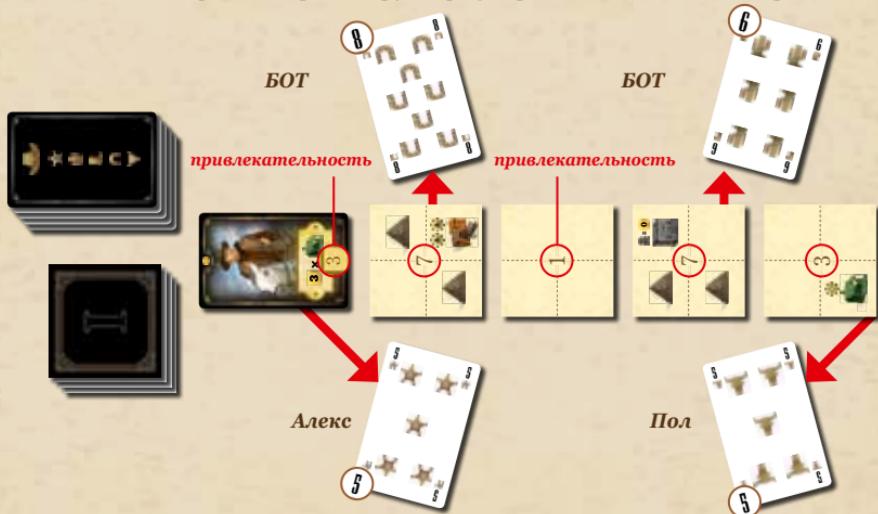
Боты. В свою очередь, игрок-бот берет карту с наивысшей привлекательностью. Ее значения находятся в центре карт местности и снизу карт персонажей. Если две или более карты равны по наибольшему значению привлекательности, бот возьмет карту, которая находится ближе всего к колодам розыгрыша. Игроки-боты хранят взятые карты местности и персонажей, но не строят города.

Персонажи. Игрок, который хочет использовать карту персонажа, должен объявить о своем намерении. Способность карты персонажа может быть сыграна до или после 2 этапа, в зависимости от того, какой персонаж используется. Если хотя бы 1 игрок объявляет о своем желании, следуйте порядку розыгрыша персонажей, начиная с Губернатора. **Примечание:** Игроки не обязаны использовать способности своих карт персонажей. Карты персонажей могут использоваться 1 раз за эру, а карта Губернатора 1 раз за игру.

Пример конца раунда в игре для 4 игроков (с 2 игроками-ботами):

Первый игрок-бот (значение 8) берет карту с наибольшей привлекательностью (7).

Т.к. 2 карты с привлекательностью 7, бот берет карту, ближайшую к колоде розыгрыша (шахта). Затем второй бот берет вторую карту с привлекательностью 7 (торьма).



У Алекса и Пола ничья (значение 5); задняя часть колоды карт персонажа определяет, кто выигрывает ничью. Звезда имеет приоритет над коровой в этом раунде. Это означает, что Алекс выбирает первым; он берет карту персонажа. Далее Пол берет оставшееся Ранчо.

Совет по игре: город обязан своим процветанием своим жителям. В Карсон-Сити жители представлены домами. Не пренебрегайте домами при взятии карт, так как большинству зданий нужны соседние дома, чтобы набрать победные очки.

4. Эра I заканчивается после 9 раундов. Затем игра переходит ко 2 эре:

- Все карты эры I, оставшиеся в колоде карт местности, убираются из игры. Берется колода эры II.
- Каждый игрок возвращает свои 9 аукционных карт в свою руку. Перетасуйте карты каждого бота.
- Любые приобретенные карты персонажей, которые были повернуты на бок, снова поворачиваются в вертикальное положение, исключая карту Губернатора (см. ниже, в разделе «Карты персонажей»).

ПОСТРОЙКИ

Карты местности, которые вы играете, составляют ваш город. При их игре есть следующие правила:

1. Максимальный размер вашего города: квадрат 8x8 клеток. Обратите внимание, что карта местности разделена на участки 2x2. Это значит, что ваш город не может быть больше, чем 4x4 карты местности.
2. Каждая новая карта должна быть присоединена к вашему городу как минимум одной стороной (карты нельзя соединять только в углу). Помните, что каждая карта местности делится на 4 участка.
3. Вы не можете вращать карты местности; все они должны иметь одинаковую ориентацию. Карты местности всегда должны быть размещены рядом или сверху одной или нескольких карт, которые уже присутствуют на столе (см. пункт 4). Вы не можете вставить карту под одну или несколько других карт.

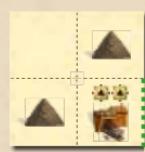
4. Вы можете поместить новые карты, чтобы они полностью или частично покрывали 1 или несколько существующих карт, при условии, что новая карта покрывает только пустые участки. 3 исключения:
- (а) здание может быть покрыто таким же зданием, а гора может быть покрыта другой горой;
 - (б) дом может быть покрыт другим домом или таунхаусом;
 - (в) если у игрока есть Шериф (карта персонажа) или он построил Тюрьму в своем городе, клетки с преступниками считаются пустыми. Преступники не могут быть охвачены другими исключениями.

Пример размещения карты местности:

Алекс добавляет карту местности в свой город, который уже состоит из шахты, тюрьмы и 4 гор.

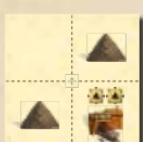
Это размещение верное:

Алекс увеличивает число ПО, которые он получает на своей новой шахте, которая приносит ПО за соседние горы



Это размещение НЕ верное:

Хотя и можно построить шахту на пустой клетке, игрок не может накрыть существующее здание (в данном случае, тюрьму)



Это размещение НЕ верное:

новая карта местности не присоединена к городу хотя бы одной стороной клетки



Это размещение верное:
Вы можете покрыть один элемент (гору или здание) другим таким элементом (в данном случае это гора)

КОНЕЦ ИГРЫ

ПО набираются в конце эры II. Используя блокнот, подсчитайте ПО каждого игрока и не забудьте про игроков-ботов. Чтобы определить свой окончательный результат, добавьте все ПО, заработанные за ваши здания, к тем ПО, которые получили за свои карты персонажей. Игрок (реальный или бот) с наибольшим числом ПО выигрывает! В случае ничьи победитель определяется в партии-реванше.

Вот как выглядит город Алекса в конце игры:



1 Подсчет ПО реальных игроков

Символ	Победные Очки	Пример подсчета
	Ранчо - 1 ПО за каждую соседнюю Пустую клетку (максимум 8 ПО за 1 ранчо)	Алекс получает 6 ПО с Ранчо, т.к. оно рядом с 6 Пустыми клетками
	Шахты - 2 ПО за каждую соседнюю Гору (максимум 16 ПО за 1 шахту)	У Алекса 2 Шахты дают 10 ПО и 2 по 4 ПО. Его Шахты набрали в общей сложности 28 очков ПО
	Аптеки - 1 ПО за каждый соседний Дом (максимум 16 ПО, если она окружена 8 таунхаусами и/или отелями)	Так как Аптека находится рядом с 2 Домами, она приносит 2 ПО
	Банки - 1 ПО за каждый соседний Дом (максимум 16 ПО, если он окружен 8 таунхаусами и/или отелями)	По числу соседних Домов и Отелей, Алекс набрал 15 ПО за свои 2 Банка
	Бары - 2 ПО за каждый соседний Дом (приносят 32 ПО, если он окружен 8 таунхаусами и/или отелями)	По числу соседних Домов и Отелей, Алекс получает 16 ПО за свой Бар
	Магазины и Ратуша - 1 ПО за каждый соседний Дом (максимум 16 ПО, если они окружены 8 таунхаусами и/или отелями)	Алекс получает 0 ПО, т.к. у него нет Магазина или Ратуши
	Каждый такой символ (Аптека, Кузнец) - ПО за каждое Ранчо в любом месте города	У Алекса есть 1 Аптека и 1 Ранчо, поэтому он получает 1 ПО
	Каждый такой символ (Банк, Кузнец) - ПО за каждую Шахту в любом месте	У Алекса 4 Шахты и 2 Банка, поэтому он получает 8 ПО
	Каждый такой символ (Церковь, Магазин) - ПО за каждый Дом в любом месте города (Гостиницы и Таунхаусы по 2 ПО за каждый)	У Алекса 14 Домов в городе, но без единой Церкви или Магазина и он получает 0 ПО
	Отель - 3 ПО Считается как Таунхаус (как 2 простых дома)	C 2 Отелями Алекс набирает 6 ПО
	Ратуша - 1 ПО за каждое Здание в городе, которое не является домом или таунхаусом	Несмотря на наличие адвоката, Алекс не приобрел Ратушу
	Каждая группа Преступников в городе отнимает -6 ПО в конце игры. Если в городе есть Шериф или Тюрема, вы игнорируете это наказание	У Алекса есть Тюрьма и он не теряет ПО за 2 группы Преступников в городе
	Персонажи с «\$» приносят ПО в конце игры Ниже приведены описания этих персонажей	Доктор дает 5 ПО, Учитель 14 ПО, Банкир - 8 ПО. За этих персонажей Алекс получает 27 ПО.
Примечание: "Соседство" включает в себя ортогональные и диагональные связи. Таунхаусы/отели приносят как 2 дома		ИТОГО: 109 ПО

- ② Подсчет ПО для игроков-ботов: бот набирает ПО, равные общему значению привлекательности разных карт местностей и карт персонажей, которые он собрал



ПЕРСОНАЖИ

Карты персонажей могут иметь 2 типа эффектов:

- Некоторые карты дают дополнительные ПО в конце игры. Эти карты обозначены символом «\$».
- Другие карты меняют способ игры. Эти карты переворачиваются на бок после использования, но снова становятся вертикально в начале эры II. Их можно определить по изогнутой стрелке.

Примечание: Карты с изогнутыми стрелками разыгрываются в определенном порядке

Примечание: Несколько карт персонажей позволяют игрокам изменять значения карт аукциона

ОПИСАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ:



Оружейник (3): Можете применить его до выбора карты аукциона; Вы должны объявить, что используете этот эффект. Он увеличит ценность выбранной аукционной карты на 6.



Певица (9): В конце игры приносит столько же ПО, сколько приносит и ваш самый результативный Бар.



Адвокат (5): Можете заявить, что используете эффект после открытия карт местности, но до выбора карт аукциона. Сразу же возьмите одну из доступных карт (место / персонаж).



Поселенец (5): В конце игры он дает 1 ПО за каждую пустую клетку города, которая находится рядом с Ранчо. Каждая пустая клетка в подсчете считается лишь 1 раз.



Банкир (7): В конце игры он приносит 4 ПО за каждый банк в вашем городе.



Аукционист (5): Можно использовать эффект и продать до 3 карт местности из города. Эти карты можно продавать в разное время или все сразу. Уберите проданные карты под персонажа.



Капитан (5): В конце игры дает 6 ПО. Еще, он увеличивает максимальный размер вашего города до 8x9 клеток (9 строк или 9 столбцов) вместо 8x8. Вам нужно учитьывать этот новый размер (8x9=72 клетки) при расчете числа ПО, полученных картой Индейц (на след. стр.)



Ковбой (3): В конце игры он дает 3 ПО за каждое Ранчо в вашем городе.



Бакалейщица (7): В конце игры дает 4 ПО за каждую Аптеку в вашем городе.



Гробовщик (6): В конце игры дает 2 ПО за каждую приобретенную вами карту персонажа, включая эту.



Доктор (4): В конце игры дает 5 ПО. Он увеличивает ценность аукционной карты на 2. Можете использовать его после открытия карт аукциона, но до выбора карты местности/персонажа.



Редактор (6): В конце игры он дает 1 ПО за каждую карту персонажа, которую вы взяли (включая эту) с символом и 4 ПО за каждую взятую вами карту персонажа с символом .



Герои (2): В конце игры дает 6 ПО. Вы можете применить его до выбора карты аукциона. Это увеличивает ценность аукционной карты на 3. Вы должны объявлять вслух, что собираетесь использовать эффект.



Губернатор (8): Он может быть использован только один раз за игру до выбора карты аукциона. Если вы применили карту, не переворачивайте обратно вертикально. Она объединяет Адвоката и Китайского рабочего; откройте доп. карту местности и сразу возьмите карту (местность или персонажа), которая может быть и только что открытая. Он не заменяет ваш выбор аукционной карты для этого раунда.



Учительница (7): В конце игры 1 ПО за каждый Дом в вашем городе и 2 ПО за каждый Таунхаус и/или Гостиницу.



Индеец (4): В конце игры дает ½ ПО за каждый доступный участок земли, не покрытый картой местности. Округление дробных ПО вверх.

Пример: обычный город имеет 64 участка (8 x 8). Если ваши карты местности покрыли 40 из этих участков, у вас будет 24 оставшихся участка, «доступных» для покрытия (64 - 40 = 24). Карта будет давать 12 ПО (24 x ½ = 12). Если у вас есть Капитан, в городе будет 72 участка (8 x 9).



Китайский рабочий (6): Вы можете использовать его до выбора карты аукциона; Нужно объявить, что собираетесь применить эффект.

Далее дилер открывает доп. карту местности, доступную для выбора игрокам в соответствии с обычным порядком. В свою очередь, возьмите 2 карты вместо 1 (2 карты местности ИЛИ 1 местности и 1 персонажа).



Газетчик (4): В конце игры дает 3 ПО. Вы можете выбрать карту персонажа, чтобы сыграть лицом вверх перед собой: это сброшенная или не выбранная никем карта персонажа или карта из колоды.



Изыскатель (6): В конце игры дает 1 ПО за каждую гору и каждую шахту города.



Шериф (3): В конце игры он дает 3 ПО за каждую тюрьму в вашем городе. Еще, позволяет вам игнорировать наказание за наличие преступников в городе.



Наемник (3): Можете использовать карту после открытия карт аукциона, но до выбора карты местности или персонажа. С ним можно добавить 5 к значению съгранной карты аукциона.

Порядок розыгрыша персонажей - 2 фаза (после открытия карт аукциона): 1. Наемник 2. Доктор

1 фаза (после открытия карт местности): 1. Губернатор 2. Адвокат 3. Китайский рабочий 4. Герои 5. Оружейник

Автор благодарит участников разработки *Carson City - The Card Game*: Laurent d'Aries, Géry Bauduin, Pascal Cadot, Sandrine Célis, Marc Dave, Sébastien Dujardin, Patrick Fautré, Maitlys Georges, Nell Georges, Stéphane Gobert, Etienne Goetyckin, Philippe Keyaerts, Thomas Laroche, Jean Michalski, Merlin Michalski, Johan Pierlot, Alain Orban, Yves Paplray, Guillaume Sacré, Miguel Sebastian Santamaria, Nicolas Steinlet, Aude Tefrin и Pierre Weets.

ОЦЕНКА ЗДАНИЙ

В таблице ниже указано число ПО, которые вы получите за каждое здание в вашем городе в конце игры, а также число зданий, гор и домов, которые могут появиться в каждую эру.



Эти символы указывают, что здание дает 1 ПО за каждый Дом, Шахту или Ранчо в городе. «В городе» означает, что они могут быть расположены в любом месте города, не обязательно рядом.



Эти символы указывают, что здание дает 1 ПО за каждый соседний Дом, Гору, Пустую клетку. «Соседний» - ортогонально и диагонально.

Эра	I	II	Победные Очки	Эра	I	II	Победные Очки
	32	12	-		1	4	Отель дает 3 ПО и считается Таунхаусом (как 2 Дома) при подсчете ПО за другие здания
	18	18	-		1	1	Магазин дает 1 ПО за каждый соседний Дом , +1 ПО за каждый Дом в любом месте города
	2	10	Таунхаус считается как 2 Дома при подсчете некоторых других зданий		1	2	Церковь дает 1 ПО за каждый Дом в любом месте города
	10	4	Шахта дает 2 ПО за каждую соседнюю с ней Гору		1	3	Если у вас есть хотя бы 1 Тюрьма, вы не получите штраф за подсчет Преступников в городе. Все ваши клетки с Преступниками - пустые
	10	4	Ранчо дает 1 ПО за каждую соседнюю Пустую клетку		-	1	Ратуша дает 1 ПО за каждый соседний Дом , +1 ПО за каждое Здание в любом месте города, которое не дом или таунхаус
	2	1	Кузнец дает 1 ПО за каждую Шахту и/или Ранчо города		3	5	Каждая группа Преступников в городе вычитает ПО в конце игры в размере -6 ПО - Вы не можете покрывать клетки, на которых изображены Преступники, если у вас нет Шерифа или Тюрьмы
	3	8	Аптека дает 1 ПО за каждый соседний Дом +1 за каждое Ранчо в любом месте города				
	3	8	Банк дает 1 ПО за каждый соседний Дом , +1 за каждую Шахту в любом месте города				
	1	5	Бар дает 2 ПО за каждый соседний Дом				

Автор: Xavier Georges

Художник: Alexandre Roche

Редактор: Arno Quispel, Paul Mulders

Правила: Alexandre Roche, Rafaël Theunis

Перевод: Юрий (instagram.com/Sam_Bounce)

Редактор: Michael Schemaille