

C·A·R·S·O·N · C·I·T·Y

UN NOUVEAU DEPART par XAVIER GEORGES - (traduit par <http://www.lerepairedesjeux.fr>)

Chaque joueur commence avec 50\$ est un cowboy. Ensuite tout le monde va secrètement pouvoir acheter des nouveaux cowboys, des revolvers, des routes, des parcelles, des points de victoires et même des pouvoirs spéciaux... ou simplement garder l'argent pour commencer la partie. Vous pourrez aussi choisir de perdre 5 ou 10 points de victoire pour recevoir encore plus d'argent à dépenser. Les choix sont révélés simultanément. Si vous utilisez la variante « la loi du plus fort », chaque joueur recevra 6 tuiles duel, numérotées de 0 à 5, comme dans les parties à 2 joueurs. Vous aurez besoin d'une feuille par joueur pour chaque partie. Faites donc autant de copies que vous le souhaitez.



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|--------------|
|  | +  | +   | +    | +     | |
| <input type="checkbox"/> \$0 | <input type="checkbox"/> \$5 | <input type="checkbox"/> \$11 | <input type="checkbox"/> \$18 | <input type="checkbox"/> \$26 | \$..... |
| - |  |   |    |     | |
| <input type="checkbox"/> \$0 | <input type="checkbox"/> \$6 | <input type="checkbox"/> \$13 | <input type="checkbox"/> \$21 | <input type="checkbox"/> \$30 | \$..... |
| - |  |   |    |     | |
| <input type="checkbox"/> \$0 | <input type="checkbox"/> \$4 | <input type="checkbox"/> \$6 | <input type="checkbox"/> \$8 | <input type="checkbox"/> \$10 | \$..... |
| - |  |   |    |     | |
| <input type="checkbox"/> \$0 | <input type="checkbox"/> \$7 | <input type="checkbox"/> \$14 | <input type="checkbox"/> \$21 | <input type="checkbox"/> \$28 | \$..... |
| - | - 10 VP | - 5 VP | + 5 VP | + 10 VP | |
| <input type="checkbox"/> \$0 | <input type="checkbox"/> + \$20 | <input type="checkbox"/> + \$10 | <input type="checkbox"/> \$10 | <input type="checkbox"/> \$20 | \$..... |
| <input type="checkbox"/> \$10 | Personnes influentes : vous pouvez choisir la face jaune ou la face rouge de la carte personnalité que obtenez à chaque début de tour. A la fin du tour, la personnalité reste sur la face choisie. | | | | \$..... |
| <input type="checkbox"/> \$10 | Services rendus : quand tous les joueurs ont choisis leur carte personnalité, vous pouvez en choisir une seconde parmi celles restantes (dans l'ordre du tour si plusieurs personnes ont à le faire). Vos personnalités cumulent leurs effets et leurs limites d'argent. Pour déterminer le nouvel ordre du tour, ne prenez en compte que la personnalité avec la plus faible valeur. Vous ne pouvez effectuer cette action qu'une seule fois dans la partie. | | | | \$..... |
| <input type="checkbox"/> \$10 | Tireur d'élite : durant la partie lors de la résolution d'un duel, vous lancez deux dés et en choisissez un. Dans la variante, « la loi du plus fort » vous recevez 5 nouvelles tuiles (au lieu de 3) lorsque vous n'en avez plus. De plus, vous pouvez choisir de défausser vos deux dernières tuiles au lieu de les utiliser. | | | | \$..... |
| <input type="checkbox"/> \$? | Premier joueur : pariez pour commencer la partie (afin de choisir votre personnalité en premier lors du premier tour). En cas d'égalité, lancez un dé pour vous départager. | | | | \$..... |
| Note : Choisissez vos parcelles de départ normalement, dans l'ordre du tour pour la première tuile de propriété. Ensuite dans l'ordre inverse (du dernier au premier) en continuant alternativement jusqu'à ce que chaque joueur ait placé toutes ses tuiles (maximum 4). | | | | | TOTAL |
| | | | | | \$..... |
| Argent disponible au début du jeu (50\$ - total). | | | | | \$..... |

