

DODGE CITY

Edito dalla Hans im
Glueck
Di: Karl Heinz-Schmiel
e Bernd Brunnhofer

Per 2-5 giocatori

Introduzione:

La mappa mostra la città western di Dodge City. I giocatori lottano per il dominio sugli importanti edifici di Dodge City.

I giocatori hanno soldi ed un mazzo di carte per questa lotta, possono acquistare segnalini di legno di un certo colore con il simbolo di Signora (Lady), Pistolero (Gunman), Sceriffo (Sheriff), Bandito (Bandit) o Cowboy che ogni giocatore metterà sugli spazi degli edifici. Il pezzo della Signora è il pezzo più costoso, il Cowboy il più conveniente.

Duelli ed eventi tengono la lotta aperta ed incerta per tutti i giocatori. Un giocatore capace di connettere tutti gli importanti spazi di un edificio con i suoi pezzi vincerà il dominio su questo edificio e otterrà punti per questo edificio. I pezzi della Signora valgono più punti mentre i pezzi del Cowboy valgono punti minimi.

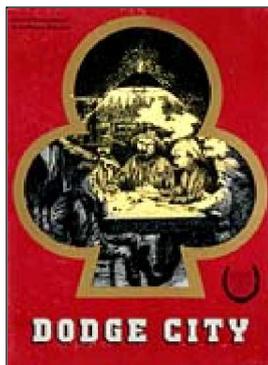
Un giocatore che ha 6 punti vittoria domina su Dodge City e vince la partita.

Capitoli:

1. Materiale di gioco
2. Obiettivo del gioco
3. Preparazione
4. Fasi di gioco
5. Fine della partita

1. Materiale di gioco:

- Mappa di gioco
- Pedine di legno in 5 differenti colori
- Carte Evento
- Dischi di legno con punti da 1 a 5
- Dischi con differenti simboli/forme (pagina 1 del regolamento originale)
- Soldi



- Carte da gioco consistenti in: Carte numerate, Carte con immagini, Carte Indiano, Carte con domande.

2. Obiettivo del gioco :

L'obiettivo del gioco è ricevere punti per ogni edificio sotto il controllo di un certo giocatore. Il primo giocatore capace di ottenere 6 punti (sotto forma di dischi con simboli), vincerà il gioco.

Un edificio si considera sotto controllo, quando viene occupato con quattro pezzi dello stesso colore. I pezzi devono essere messi sulle caselle importanti di un edificio.

3. Preparazione:

Ogni giocatore sceglie un colore. Le carte da gioco vengono mischiate. Ogni giocatore riceve 4 carte. Il resto delle carte è considerato il mazzo delle pescate. Ogni giocatore riceve \$2000. Un giocatore si occuperà delle carte evento, dei segnalini di legno per i simboli e per i punti, e della banca.

Secondo il numero di giocatori, solo una certa parte del tabellone verrà usata. Per 2 e 3 giocatori solo la sezione centrale del tabellone, con il Saloon e la Post etc. sarà usata. Per 4 giocatori sarà aggiunta la Union-Pacific-Building. Tutte le tre parti di Dodge City saranno usate con 5 giocatori.

4. Fasi di gioco:

Il gioco viene giocato in fasi con Quattro differenti rounds in ogni fase:

- Round iniziale
- Prime mosse
- Seconde mosse
- Round Duello

Il giocatore deve giocare una carta durante ciascun round. Dopo il round del duello ogni giocatore riceve 4 nuove carte per la fase seguente. Inoltre gli edifici controllati saranno contati dopo il round del duello.

4. Round iniziale:

Ora saranno determinati il giocatore iniziale per i prossimi due round di movimento, ed il round del duello. Ogni giocatore prende una delle sue carte, e tutti i giocatori poi le scoprono simultaneamente.



Il giocatore che ha giocato la carta con il valore più alto inizia per primo.

Il valore della carta è determinato dal tipo di carta giocata. Il tipo di carta sarà indicato o dal simbolo delle carte numerate o dall'immagine della carta simbolo.

L'ordine delle carte è:

- Signora (Lady)
- Pistolero (Gunman)
- Sceriffo (Sheriff)
- Bandito (Bandit)
- Cowboy
- Punto di domanda (Question mark)

Una carta Signora sconfigge perciò tutte le altre carte. All'interno dei diversi tipi di carte, il numero sulla carta determina l'ordine. Il numero può essere trovato nell'angolo delle carte numerate, o i punti nel cerchio delle carte simbolo. Una Signora con 7 punti batterà una Signora con 5 punti e così via.

Le carte con il punto di domanda non hanno valore. Queste carte possono essere giocate anche nel round iniziale. Il giocatore prende una carta evento e prova a seguire le istruzioni della carta. Appena tutti i giocatori scelgono una carta con il punto di domanda nel round iniziale, un giocatore ha il suo destino determinato.

Le carte Indiano non possono essere giocate nel round iniziale.

4.2 Prime mosse:

Durante questo round, il giocatore eseguirà tre azioni differenti. Il giocatore iniziale comincia il round. Poi l'ordine di gioco prosegue in senso orario.

Il giocatore:

- Gioca una carta, poi
- Acquista i suoi pezzi, e
- Piazza i pezzi su una casella di un edificio.

Questo round è finito non appena tutti i giocatori hanno eseguito le loro azioni. Poi viene giocato il secondo round di piazzamento.

1. Le carte:

Le carte hanno il seguente significato durante questo round:

- Carte numerate: il numero della carta è moltiplicato per 100 (il 5 del simbolo Signora (Lady) significa: $5 \times 100 = \$500$, il simbolo della Signora (Lady) è di nessuna importanza per questo round) e l'ammontare è dato in Dollari al giocatore.
- Carte Simbolo: secondo il numero del simbolo, il giocatore riceve quei pezzi per quel simbolo (Signora con 2 punti vuol dire che riceverà 2 Signore). Questi pezzi possono essere messi su una casella di un edificio.
- Carte Punto di Domanda: il giocatore prende una carta Evento e ne segue le istruzioni date. Se il giocatore non ha abbastanza soldi per eseguire le istruzioni, lui deve prendere dei pezzi della città. Lui riceve la metà del valore della carta attuale dalla banca. Questo è l'unico caso che la banca ricompra pezzi.
- Carte Indiano: al giocatore è permesso di prendere tre pezzi avversari fuori dalla città. I pezzi possono essere scelti liberamente (3 dello stesso colore o colori diversi, di uno in costruzione fuori o di edifici differenti etc.).

2. Acquisto di pezzi:

Il giocatore può comprare più pezzi dopo che ha giocato una carta. **Il costo dei pezzi:**

- 1 Lady = \$300
- 1 Gunman = \$250
- 1 Sheriff = \$200
- 1 Bandit = \$150
- 1 Cowboy = \$100

Il giocatore deve decidere quali pezzi deve acquistare e su quale edificio dovranno essere piazzati. Il giocatore è autorizzato ad acquistare tre pezzi per edificio. Un giocatore che ha ricevuto una carta Simbolo, che lo ha abilitato a piazzare dei pezzi in un edificio, può comprare ancora pezzi per questo edificio. Il numero di pezzi in un edificio non può superare le tre unità per giocatore per round.

Il primo giocatore a piazzare un pezzo in un edificio determina quali pezzi duelleranno per quel edificio. Il disco con il simbolo è piazzato in



mezzo ad uno dei due cerchi di un edificio. Il numero di punti per il controllo di questo edificio sarà determinato attraverso anche questa azione. Sono applicate le seguenti regole:

- Lady = 5 punti
- Gunman = 4 punti
- Sheriff = 3 punti
- Bandit = 2 punti
- Cowboy = 1 punto

I “dischi punti”, con l’appropriato valore, saranno piazzati nel secondo cerchio di questo edificio. I giocatori ora sono autorizzati a piazzare solo pezzi indicati sui “dischi simboli” presenti in questo edificio.

3. *Piazzamento dei pezzi:*

I pezzi dovrebbero essere messi in modo da connettere i quattro punti importanti dell’edificio. Il giocatore che connette questi quattro punti con i suoi pezzi, controllerà l’edificio. Il controllo sarà garantito dopo che il giocatore sarà sopravvissuto al round del Duello, questo vuol dire se ancora conetterà con i suoi pezzi i quattro punti dopo il duello. In edifici che hanno cinque importanti caselle, solamente quattro di loro dovranno essere connesse.

Le caselle importanti vengono connesse da una fila completa di pezzi dello stesso colore. I pezzi devono essere connessi verticalmente. File diagonali non saranno valide. Le caselle importanti non possono essere coperte. È sufficiente che i pezzi connettano le caselle importanti.

Alcuni esempi sono alla pagina 5 del regolamento originale:

r: pezzi rossi

b: pezzi blue

1° Esempio:

Le tre caselle importanti (bottiglie, dollari, e pistole) sono connesse dai pezzi rossi.

2° Esempio:

Né il rosso né il giocatore blu hanno un collegamento perché nessun collegamento verticale è stato stabilito.

3° Esempio:

Il giocatore con i pezzi rossi connette le Quattro caselle importanti (bottiglie, dollari, pistole e chiavi). Egli ottiene il controllo di quell’edificio.

Appena due o più giocatori hanno guadagnato il controllo su un edificio, devono lottare per il dominio durante il round del Duello.

Un edificio diventerà neutrale non appena nessun giocatore può stabilire il controllo, e tutte le caselle sono occupate. Dopo l’occupazione dell’ultima casella dell’edificio, i pezzi saranno tolti dall’edificio ed il disco con il simbolo sarà piazzato nel centro dell’edificio ad indicarne la sua neutralità.

4.3 Seconde mosse:

Questo round è completato come il precedente. Questo vuol dire che il giocatore deve giocare una carta, comprare e piazzare pezzi. Dopo questo round il giocatore dovrebbe rimanere con solo una carta. Questa carta sarà usata per il round del Duello.

4.4 Round del Duello:

Il round del Duello simboleggia il combattimento diretto di due avversari. Ora verrà giocata l’ultima carta rimasta. Il giocatore iniziale sceglie un avversario e combatte con lui in un duello. Entrambe i giocatori devono essere presenti nello stesso edificio. Entrambe i giocatori scopriranno le loro carte simultaneamente. La carta con il valore più alto vince il duello. L’ordine per la valutazione delle carte è lo stesso usato nel round iniziale.

Il vincitore prende un pezzo dell’avversario e lo toglie dall’edificio.

Il diritto a combattere va al giocatore alla sinistra del giocatore iniziale. Egli sceglie un avversario che ancora non ha partecipato ad un combattimento. L’avversario deve essere presente nello stesso edificio. Il giocatore incapace di trovare un avversario non userà la sua carta (il simbolo della carta non importa) e dà il diritto a combattere il duello al prossimo giocatore.

La carta con il punto di domanda ha il valore più basso e perde ogni duello. Il giocatore deve prendere anche una carta Evento. Se entrambe i giocatori useranno la carta con il punto di domanda, nessuno vincerà il duello ed entrambe i giocatori dovranno prendere una carta evento.



La carta Indiano non può essere giocata durante il round del Duello.

Due o più giocatori che guadagnano il controllo su un edificio durante i round precedenti devono lottare durante il round del Duello. La carta più alta determina il dominio sull'edificio.

Non appena un secondo edificio viene controllato da più di un giocatore, il giocatore che controlla l'edificio deve lottare anche su questo edificio, nonostante i duelli precedenti. Le stesse carte dovranno essere usate di nuovo.

Un giocatore che non ha partecipato a nessun Dello, che succede regolarmente durante una partita a 3 o 5 giocatori, prende le sue carte rimanenti e le mette via dal gioco, senza tenere conto dei suoi simboli.

4.5 Determinazione del vincitore:

Un giocatore che connette ancora quattro importanti caselle di un edificio guadagna il controllo su questo edificio.

Tutti i pezzi saranno presi dall'edificio. Il disco col simbolo sarà messo al centro dell'edificio per indicare che questo edificio è già sotto controllo. Il vincitore riceve il disco Punto e raddoppia l'ammontare di punti in \$100 (lui riceve \$800 se i punti sul disco fossero 4).

5. Fine della partita:

Il gioco finisce non appena un giocatore ha raggiunto 6 punti vittoria. Se tutti gli edifici sono controllati e nessun giocatore ha 6 punti, il giocatore con il maggior numero di punti vince.

Se due giocatori hanno lo stesso numero di punti, entrambe riceveranno una ultima carta per combattere per il dominio. Sono applicate le regole per il round del Duello.

