

Pagina 1

Clubhouse Card & Blinds

Ogni gang ha una carta Clubhouse che rappresenta la loro base operativa e riporta tutte le impostazioni e le regole speciali della gang. Ogni gang ha anche uno schermo dietro il quale riportare il denaro, il contrabbando e le armi.

Ogni carta Clubhouse ha 2 lati. Un lato è "unleaded" (letteralmente "senza guida"): tutti i lati delle gang "unleaded" sono uguali. Il lato posteriore è "High Octane". Ogni lato high octane delle gang ha differenti caratteristiche di partenza, regole uniche e abilità.

Heat TRacker

Ogni carta clubhouse ha un contatore di "calore" (letteralmente). Nel corso del gioco commettendo crimini inevitabilmente attirerai l'attenzione delle forze dell'ordine. Il contatore di "calore" rappresenta il livello di attenzione che la polizia ha verso di te. Piazza il tuo primo segnalino "calore" sulla casella "1st heat" del tuo contatore. Più "calore" guadagni, più questo sale sulla carta.

Starting Amounts

Nella parte bassa di ogni carta Clubhouse sono riportati l'ammontare di denaro, le armi, il contrabbando, il calore, i membri della gang e le prospettive con cui inizi il gioco. Ogni versione senza guida della gang è la stessa. Esse variano sul lato high octane.

High Octane special rules

Il lato high octane di ogni carta clubhouse ha 2 regole speciali che sono uniche per ogni gang. Per i dettagli del gioco con high octane, consulta pagina 3.

Pagina 2

Site Tiles

Ci sono due tipi di Site Tiles: gli starting sites (punti o posti di partenza) e i random sites (punti o posti casuali). I punti di partenza sono usati in ogni partita e sempre all'inizio sul tavolo. I punti di partenza sono stampati in maniera uguale davanti e dietro.

I punti casuali sono posti a faccia in giù durante la preparazione e varieranno da partita a partita. I punti casuali hanno il simbolo del mietitore sul retro.

Starting Sites I 5 punti di partenza sono sempre preparati all'inizio di ogni partita. I 5 punti di partenza sono **Charming Police Station, St. Thomas Hospital, Emergency Room, Cut & Bag Op** e **Gun Factory**.

Le armi sono proibite in due punti di partenza, l'ospedale e la stazione di polizia. Le armi non possono essere usate in questi posti.

Random Sites

Il gioco include 20 posti casuali, 6 di questi sono usati in ogni partita. Ogni posto ha una o due regole speciali che possono essere sfruttate se controlli il posto. Alcuni posti casuali hanno un potenziamento: un'azione addizionale che tu puoi fare quando controlli il posto.

Dudes

Il gioco include due tipi di dudes (tizi, bellimbusti letteralmente) per ogni gang: membri, su motociclette, e esploratori, a piedi. Quando in un posto sono presenti "dudes" di una sola gang, quel posto è sotto il controllo della gang.

Anarchy Cards

Il mazzo anarchy è un mix di 4 tipi di carte: ostacoli, problemi, opportunità e ultime chiamate. Insieme, queste rappresentano pericolosi imprevisti e situazioni che le gang possono incontrare.

Reaper Patch

Il reaper patch (stemma del mietitore) determina l'ordine del turno. Il giocatore che possiede lo stemma va per primo e il gioco passa al giocatore alla sua sinistra. La gang che possiede lo stemma vince gli scontri che terminano in parità. Se sconfiggi la gang che possiede stemma, puoi reclamarlo per te.

Pagina 3

Play area

Preparare l'area di gioco posizionando i 5 luoghi di partenza. Successivamente, mischiare i luoghi casuali e posizionarne 6 a faccia in giù sul tavolo. I luoghi casuali saranno rivelati nel corso del gioco. Il resto dei luoghi sono messi da parte.

Anarchy deck

Rimuovere le carte hardcore anarchy a strisce rosse dal mazzo. Mischiare il mazzo anarchy e piazzare 15 carte a faccia in giù in una pila sul tavolo. Mettere da parte le carte rimaste; non saranno usate nella partita in corso. Le 15 carte servono da timer per il gioco: quando riveli le ultime 3 carte anarchy, vuol dire che siete arrivati all'ultimo turno.

Note: per dettagli sulle opzioni hardcore guardare pagina 14

Unleaded vs. high octane

In gruppo si decide se giocare una partita unleaded o high octane. Nelle partite unleaded devi usare la parte unleaded della tua carta Clubhouse, senza regole speciali. Nelle partite High Octane, puoi scegliere quale lato della Clubhouse usare.

Nota: Le partite unleaded sono le migliori per nuovi giocatori!

Choosing gangs

All'inizio del gioco, ogni giocatore tira un dado. Il giocatore con il punteggio più alto sceglie la gang con cui vuole giocare e prende la relativa carta Clubhouse. Procedendo verso sinistra, gli altri giocatori scelgono una carta clubhouse. L'ultimo giocatore a scegliere riceve anche lo stemma del mietitore. e inizierà la partita per primo.

Starting Amounts

Tutti i giocatori ricevono un quantitativo di denaro, armi, contrabbando, membri, esploratori e "calore" raffigurati sul bordo in basso alla clubhouse.

Nota: I membri e gli esploratori non utilizzati devono essere messi da parte per ora. Possono essere aggiunti alla tua gang in seguito dal "Gruppo di reclutamento dei tizi".

Nascondi il denaro, le armi e il contrabbando dagli altri giocatori piazzandoli dietro il tuo schermo. Tenere denaro, armi e contrabbando nascosti agli altri giocatori è molto importante; tu non vuoi che loro sappiano quanto possiedi.

Public Info

La tua carta club dovrebbe essere completamente visibile a tutti gli altri giocatori. I membri e gli esploratori nella tua gang sono posizionati sulla carta club. Piazza i segnalini calore con cui inizi, sulla tua carta club. Il calore i tizi e gli ordini che hai sono sempre visibili a tutti.

The reaper patch

Possedere lo stemma significa che la tua gang ha un vantaggio tattico sui tuoi rivali. Il giocatore che attualmente possiede lo stemma del mietitore è chiamato possessore dello stemma e ha due vantaggi:

- 1) The Edge: la gang del possessore dello stemma vince gli scontri finiti in parità. Alla fine del gioco se c'è un pareggio per la vittoria, il possessore dello stemma vince.
- 2) PAth Order: Il possessore dello stemma inizia per primo in ogni round. Gioca quindi passa al giocatore alla sua sinistra. Il PAth Order si applica anche in altre situazioni, come per esempio alcune carte anarchy e chiamata per i rinforzi durante i lanci. Ogni volta che l'ordine di gioco è importante, il patch order si applica. Avere il primo turno avvantaggia nei momenti critici o the Edge nei tiri può fare la differenza.

Claiming the patch

Lo stemma del mietitore può passare di mano in due modi:

- 1) Se tu controlli e sfrutti il luogo stazione di polizia, puoi reclamare lo stemma.
- 2) Se sconfiggi l'attuale possessore dello stemma in un lancio, puoi reclamare lo stemma.

Heat

Il "calore" indica quanta attenzione delle forze dell'ordine suscita la tua gang. Più "calore" hai più è difficile condurre affari. Guadagna troppo "calore" e uno dei membri della tua gang verrà arrestato, prendendosi la colpa per la gang.

Taking the fall

Qualsiasi gang che superi 4 segnalini "calore" deve immediatamente scegliere un membro che si prenda la colpa: rimetti un membro nel gruppo di reclutamento e scarta tutti i segnalini calore meno uno. Tu puoi scegliere di far prendere la colpa ad un membro nella Stanza di Emergenza.

Nota: "Prendersi la colpa" fa sempre scendere il tuo "calore" a uno, indipendentemente da quanto calore hai guadagnato con le tue azioni illegali.

Right to remain silent

Se devi prenderti la colpa ma non ha membri nella tua gang, non c'è nessuno da incolpare, la tua gang viene sciolta e tu sei fuori dal gioco. **CONSIGLIO - i membri sono il fulcro della tua gang: proteggili e fai sì di avere sempre almeno un membro disponibile.**

Art of deal

Tu puoi scambiare denaro, armi e contrabbando con altri giocatori in qualsiasi momento per qualsiasi ragione. Provare a manipolare le altre gang per i tuoi scopi personali fa parte del gioco.

Nota: ordini, calore e tizi non possono essere scambiati con gli altri giocatori.

Pag 5

Ogni partita di Sons of Anarchy è divisa in 6 turni di gioco. Ogni turno ha 6 fasi:

1 Claim Order Token

All'inizio di ogni turno, ogni giocatore riceve un numero di segnalini ordine pari al numero di membri della propria gang, più il numero di ordini base fornito dalla propria carta clubhouse. Gli esploratori non forniscono ordini al tuo totale. Posiziona i tuoi segnalini ordine davanti alla tua carta clubhouse, in modo che gli altri giocatori possano vederli. E' importante che ogni giocatore sia in grado di vedere quanti ordini rimangono ai propri rivali.

TIP: *Quando si gioca con la carta clubhouse high octane, ogni giocatore comincia con 5 ordini al primo turno, ma le gang hanno un numero differente di ordini base. I Mayans hanno il numero di ordini base più basso, ma cominciano con la gang più numerosa. I Lin Syndicate hanno il più alto numero di ordini, ma iniziano il gioco con un solo membro.*

Pag 6

2 Reveal New Cards

New Turf - Primo, rivela due carte luoghi casuali, se rimangono ancora luoghi a faccia in giù.

Escalation - All'inizio del primo turno rivela una carta Anarchy. All'inizio del secondo turno rivela 2 carte anarchy. Per il terzo e ogni altro round successivo, rivela 3 carte anarchy. Le carte anarchy influenzano il gioco in vari modi sia positivi che negativi. Ci sono 4 tipi di carte anarchy:

Ostacoli - gli ostacoli influenzano tutti i giocatori. Rappresentano condizioni e situazioni che possono avere grandi conseguenze per tutte le gang. Gli ostacoli sono eventi singoli che si verificano immediatamente quando rivelati. **Problemi** i problemi introducono nuove regole persistenti che influenzano l'intero turno di gioco. I problemi possono limitare la possibilità di comprare o vendere oggetti, cambiare il modo in cui funziona il "calore" per quello specifico turno o altri effetti. **Opportunità** - Le opportunità sono luoghi temporanei che le gang possono conquistare. Funzionano come luoghi ordinari che saranno però scartati alla fine del turno. Qualsiasi tizio, (Dude) che si trova su un opportunità quando questa viene scartata alla fine del turno, ritorna alla clubhouse. **Ultime chiamate** - Le ultime chiamate si risolvono alla fine del turno, dopo il Mercato Nero. Tu hai l'intero turno di gioco per tentare di evitare o capitalizzare gli effetti di ultime chiamate.

Nota: *Alcuni ostacoli e ultime chiamate coinvolgono gang con più o meno "qualcosa", spesso "calore". Se più di una gang ha il numero più alto/più basso/etc di "qualcosa", la carta coinvolge tutte le gang che pareggiano quel valore.*

Pag 7

3. Issue Orders

Partendo dal possessore dello stemma, i giocatori assegnano un ordine a turno. Ci sono sei cose che un giocatore che sta assegnando un ordine può fare. Se un giocatore non ha segnalini ordine davanti alla sua Clubhouse e non ha altre azioni da fare, salta il turno e il gioco passa al giocatore alla sua sinistra. Una volta saltato il giocatore non può più effettuare ordini. Il gioco continua in questo modo finché tutti non terminano di assegnare ordini. **Nota:** Ricorda "Art of Deal" (pag 4): tu puoi parlare, corrompere o minacciare i tuoi rivali mentre effettui ordini.

Ride: Effettua un ordine Ride per muovere un numero qualsiasi di tuoi Dude da un luogo ad un altro. Non puoi muovere i tuoi Dude da e verso più luoghi con un singolo ordine

Ride. Non puoi muovere i tuoi Dude verso una Clubhouse rivale. Esempio: Liz decide di effettuare un ordine Ride, quindi usa il segnalino ordine quindi muove 3 dei suoi 4 Dude da un luogo verso una carta opportunità, lasciando un Prospect indietro per contendere il luogo.

Exploit: Effettua un ordine exploit per ottenere un vantaggio da un luogo che controlli. Piazza il tuo segnalino ordine nell'angolo in alto a destra del luogo che stai sfruttando per marcare il luogo come utilizzato. I luoghi possono essere sfruttati solo una volta a round. Quando sfrutti un luogo, puoi immediatamente usare qualsiasi regola o transazione su quel luogo. Le transazioni includono, vendere, spendere, scambiare, rubare, scorrere, guadagnare e lasciare. (per maggiori dettagli sulle transazioni vai a pagina 13)

Nota: *Per controllare un luogo, devi essere l'unica gang ad avere Dude in quel luogo. Se non ci sono Dude, il luogo non è controllato da nessuno. Se più di una gang ha Dude in un luogo, quel luogo è conteso.*

Boost a Site: Alcuni luoghi hanno un'abilità aggiuntiva che tu puoi decidere di usare. Queste sono chiamate Boosts (potenziamenti). In aggiunta all'utilizzo dell'abilità principale di un luogo, tu puoi anche usare il boost scartando un segnalino ordine addizionale. Esempio: Nel proprio turno Pete sfrutta un luogo che ha un boost e decide che vuole usare anche il boost. Spende, quindi, un altro segnalino ordine per usare anche l'abilità boost.

Nota: *Tu puoi scegliere di sfruttare un luogo e di usare il boost invece dell'abilità principale. Devi comunque pagare il costo per usare il boost del luogo.*

"Hot" Locations: Sfruttare alcuni luoghi e carte opportunità aumenterà il tuo "calore". Se c'è un segnalino calore disegnato sulla regola del luogo, il tuo calore verrà immediatamente aumentato quando sfrutti quel luogo, del numero di segnalini calore indicato sulla carta.

Pag 8

Throw Down: Effettua un ordine Throw Down per combattere una gang rivale per il controllo di un luogo. Più dude e armi usi durante un Thorw Down, più possibilità hai di ottenere il controllo di un luogo conteso. Tu puoi effettuare un throw down in qualsiasi luogo dove sia presente almeno uno dei tuoi membri e almeno un membro di una gang rivale. Non puoi effettuare un t hrow down in un luogo dove hai solo Prospect. **nota:** Tu devi avere un membro in un luogo per lanciare un Throw Down! I prospects non hanno ancora ottenuto lo stemma.

Resolving Throw down: Ci sono 3 fasi per risolvere il throwdown: Call for Backup (chiamata per i rinforzi), Pull guns (estrarre le armi), quindi Get Bloody (sparare). Per le regole complete sulla risoluzione dei throwdown vedere pagina 11.

Winning a Throwdown: La gang vincitrice in un throwdown gode dei seguenti vantaggi: 1) I dude della gang rivale perdente sono rimandati alla loro clubhouse, liberando il luogo. 2) Se hai effettuato un throwdown nel tuo turno e il luogo non è stato ancora sfruttato in questo round, tu puoi sfruttarlo immediatamente. Spendi un segnalino ordine addizionale normalmente. 3) Se sconfiggi il portatore dello stemma in un throwdown, reclama lo stemma.

Recruit: Effettua un recruit order per aggiungere Prospect alla tua gang. Prendi un prospect dal gruppo delle reclute e piazza il nuovo Rprospect nella clubhouse. Non puoi avere più di 5 prospect nella tua Gang allo stesso tempo.

Patch in: Effettua un patch order per promuovere un Prospect a membro effettivo. Spendi 1 denaro e 1 arma, in aggiunta al segnalino ordine. Rimetti uno dei tuoi prospect nel tuo gruppo reclute e rimpiazzalo con un nuovo membro. Non puoi avere più di 5 membri nella tua gang allo stesso tempo.

Sit Tight: Effettua un ordine Sit Tight per non fare nulla. Devi comunque spendere un segnalino ordine. A volte puoi voler attendere e vedere cosa fanno le altre gang prima di fare la tua mossa.

Club Order: Alcune gang hanno Ordini Club nella parte High Octane della loro carta Clubhouse. Questi sono ordini addizionali che tu puoi effettuare invece di scegliere tra uno dei 6 ordini standard. **Nota: Come qualsiasi altro ordine, tu puoi scegliere di effettuare un Club Order più volte in un Round di gioco.**

Pag. 9

4 Black Market

Dopo che tutti hanno terminato di effettuare i propri ordini, tutte le gang hanno l'opportunità di effettuare traffico di contrabbando al mercato nero. Quanto puoi contrabbandare è limitato da quanto "calore" hai guadagnato come indicato dal numero alla destra del tuo contatore "calore". **Esempio:** John ha 3 calore, quindi può trafficare solo 1 Contraband. Liz e Pete hanno entrambi 2 calore, quindi possono trafficare 2 contraband. Con 0 calore, Sally is running Leight, quindi non ha limiti a quanto contrabbando può effettuare. I giocatori che effettuano contrabbando guadagnano 1 calore alla fine della fase di Mercato nero. Tu guadagni sempre 1 calore indipendentemente dalla quantità di contrabbando trafficato.

Supply and Demand

Maggiore è il contrabbando trafficato, minore è il valore della strada. Segretamente, piazza il contrabbando che stai trafficando nel tuo pugno e stendi il braccio sul tavolo

per indicare che hai deciso quanto contrabbando trafficare. Una volta che tutti i giocatori hanno deciso, contemporaneamente si rivela l'ammontare di contrabbando. Il prezzo di vendita del contrabbando di ogni giocatore è determinato dall'ammontare totale del contrabbando che si è trafficato nel round e varia a seconda del numero di giocatori. Una volta determinato il valore della strada, i giocatori ricevono un appropriato ammontare di denaro e tutto il contrabbando trafficato viene rimesso nella scatola. **Esempio:** Sally ha una pila di 6 Contraband dietro il suo schermo e può trafficare quanto contrabbando vuole, tuttavia non vuole far arrivare l'ammontare totale oltre 8. Dando uno sguardo alle altre clubhouse card, Sally calcola che i suoi rivali in totale potranno trafficare non più di 5 contraband. Decide di giocare sul sicuro e piazza solo 3 contraband nella sua mano per essere sicura che i suoi contraband saranno venduti almeno a 2 cash l'uno.

5 Last Calls

Dopo la fase Mercato Nero, si risolve qualsiasi carta Anarchy Last Calls. Le Last Calls possono avere sia effetti positivi che negativi. Alcune Last Calls riguardano gang con più (o meno) di qualcosa, spesso calore. Se più di una gang ha lo stesso numero più alto o più basso di qualcosa, la carta influenza tutte le gang con punteggio uguale. **Esempio:** La carta Last Call **Arrest Warrant** è in gioco. Che dice "La Gang con il calore più alto deve effettuare un Take the Fall" (prendersi la colpa). Quando arriva il momento di risolvere la Last Calls sia Pete che Liz hanno calore 3, John 2 e Sally 1. Pete e Liz dovranno entrambi effettuare una Take the Fall perdendo un membro della propria gang.

Pag. 10

6 Clean Up

Alla fine di ogni round di gioco ci sono poche cose da fare per prepararsi al round successivo: 1) Rimuovere tutti i segnalini ordine dai luoghi sfruttati e le opportunità. 2) I dude sulle carte opportunità tornano alla clubhouse. 3) scartare tutte le carte Anarchy usate in questo round. 4) Ogni giocatore tira un dado per ogni dude ferito nella Sala di emergenza per vedere se vivono o muoiono.

The Emergency Room

Qualsiasi dude che muore nella stanza di emergenza ritorna nel gruppo di reclutamento. All'inizio di ogni nuovo round di gioco, la stanza di emergenza deve essere vuota. La stanza di emergenza non è un luogo; non puoi muovere dude da e per la stanza di emergenza con un ordine ride. **Nota: I dude che si trovano in un luogo, ci restano alla fine del round. Solo i dude su carte opportunità ritornano alla clubhouse muovere i propri dude affinché siano in una buona posizione per il round successivo è la chiave!**

Winning the game

Il gioco finisce dopo 6 round. Una volta rivelata l'ultima delle 15 carte Anarchy, tu sai di essere nel round finale del gioco. Al termine del round finale, tutti i giocatori sollevano i propri schermi e rivelano le risorse nascoste. Il giocatore con più denaro vince. In caso di parità, se uno dei giocatori è il portatore dello stemma, vince. Altrimenti vince il giocatore con più armi. Se anche le armi sono uguali ogni giocatore tira un dado e aggiunge il bonus throwdown per ognuno dei suoi membri e prospect, indipendentemente da dove si trovino. Il vincitore del throwdown finale vince la partita.

Pag 11

Resolving Throwdowns

Tu puoi effettuare un throwdown order in qualsiasi luogo che contenga almeno uno dei tuoi Membri (non prospect) e almeno 1 dude di una gang rivale. non puoi effettuare un throwdown order in un luogo dove sono presenti solo tuoi prospect. Ci sono 3 fasi per risolvere un throwdown.

1) Call for Backup: Partendo dal possessore dello stemma (andando a sinistra) ogni gang partecipante deve decidere se chiamare rinforzi o meno, portandoli nel luogo del throwdown. Per chiamare rinforzi, spendi un segnalino ordine e muove i dude da un altro luogo verso quello del throwdown. Puoi spendere un segnalino addizionale per spostare dude da un luogo aggiuntivo. Devi fare tutte le tue mosse di rinforzo allo stesso tempo. Il gioco quindi passa al prossimo partecipante alla tua sinistra. **Nota: non ti puoi ritirare da un throwdown una volta chiamati i rinforzi. Esempio:** John spende un segnalino ordine per effettuare un throwdown in un luogo conteso con Sally. Sally è più vicina al portatore dello stemma quindi deve decidere se chiamare rinforzi per prima. Decide che vuole tenere il luogo quindi spende due segnalini ordine per richiamare due dude da due luoghi diversi verso il luogo del throwdown. John quindi spende un segnalino ordine per muovere i dude da un luogo verso il throwdown.

2) Pull Guns: Dopo che tutti i giocatori hanno deciso se chiamare rinforzi o meno, ognuno nel throwdown deve decidere quante armi impiegare nello scontro. I partecipanti segretamente selezionano quante armi vogliono estrarre nel throwdown, li mettono nel pugno, quindi tendono il braccio sul tavolo. Non puoi usare più pistole di quanti dude hai in campo nel throwdown. Puoi decidere di non impiegare armi. Quando tutti i giocatori hanno steso il braccio sul tavolo si rivelano le armi simultaneamente. **Esempio:** Sally decide di estrarre 2 armi. John solo 1. Entrambi mettono le armi hce vogliono usare nel pugno e stendono il braccio sul tavolo. **Nota: tutte le armi usate nello scontro vengono scartate quando il throwdown si risolve.**

I giocatori che usano armi in un throwdown guadagnano 1 calore alla fine dello scontro. Guadagni sempre un calore per aver usato armi, indipendentemente dal numero. Aggiungi un segnalino calore al contatore di calore sulla carta clubhouse.

Pag 12

Get Bloody

Dopo aver rivelato quante armi verranno usate, tutti i giocatori nel throwdown tirano un dado e aggiungono i seguenti bonus, in base a cosa hanno presente nel throwdown: +1 per prospect, +2

per membro, +3 per arma. Il giocatore con il punteggio totale più alto vince. Tutti gli altri dude dei giocatori vengono rimessi nella clubhouse. In caso di pareggio tutti i dude tornano alla clubhouse e il luogo non è controllato da nessuno. Se è il portatore dello stemma a pareggiare, vince lui. **Esempio:** Sally e John hanno entrambi chiamato rinforzi e estratto armi; ora è il momento di tirare il dado e vedere chi vince il controllo del luogo: Sally ha 3 prospect (+3), 2 Membri (+4) e usa 2 pistole (+6). Il suo bonus totale throwdown è +13. John ha 4 prospect (+4), 2 Membri (+4) e un'arma (+3). Il suo bonus throwdown totale è +11. Sally e John tirano entrambi il dado e aggiungono il proprio bonus. Sally fa 3+13 totale 16. John fa 4+11 totale 15. Sally vince il throwdown e ora controlla il luogo. Tutti i dude di John che sono sopravvissuti tornano alla clubhouse.

Injuries

Che si vinca, si perda o si pareggi, ogni arma usata nel throwdown ferisce un dude rivale. Ogni giocatore deve scegliere quale dei propri dude è stato ferito e piazzarli nella stanza di emergenza. **Esempio:** Poiché Sally ha usato 2 armi, John deve scegliere 2 dei suoi dudes e mandarli nella stanza di emergenza. **Nota: i dude sono inviati alla stanza di emergenza alla fine del throwdown.** Se il vincitore del throwdown riceve abbastanza feriti da dover mandare tutti i suoi dude in sala emergenza, il perdente deve comunque spostare tutti i suoi dude alla clubhouse, lasciando il posto incontrollato (vuoto).

Pile-up throwdowns

A volte un throwdown coinvolge più di due gang: questo è chiamato pile-up throwdown. In un pile-up, tutte le gang sul posto chiameranno rinforzi, estrarranno armi e spariranno (tirando i dadi e aggiungendo bonus normalmente). Il giocatore con il risultato più alto vince. Tutti i perdenti devono rimettere i loro dude nella clubhouse. Se due o più gang pareggiano, tutte le gang della pile-up rimettono i propri dude alla clubhouse e lasciano il luogo incontrollato. Se tra le gang in pareggio c'è il portatore dello stemma, vince lui.

Injuries in Pile-ups

I giocatori che hanno usato armi in un pile-up devono decidere a quale gang rivale hanno provocato feriti. I giocatori che hanno usato armi possono decidere se assegnare feriti a un solo rivale o dividerli. Nel pile-up i giocatori decidono come assegnare i feriti in ordine di stemma (dal portatore, procedendo verso sinistra).

Winning a throwdown

La gang vincitrice di un throwdown gode dei seguenti vantaggi. 1) tutti i membri sani della gang rivale sconfitta tornano alla clubhouse, liberando il luogo. 2) Se hai ordinato il throwdown nel tuo turno e il luogo non è stato ancora sfruttato in questo round, puoi sfruttarlo immediatamente. Spendi un segnalino ordine addizionale normalmente. 3) se sconfiggi il portatore dello stemma, reclami lo stemma per te.

Transactions

Le transazioni ti permettono di acquistare e vendere varie cose e gestire il calore. Sulle carte queste transazioni sono rappresentate graficamente. Se la transazione ha una freccia, gli oggetti che stai dando sono a sinistra e quelli che stai ricevendo sono a destra della freccia. **Max Limit:** le transazioni sell, spend e swap hanno un numero massimo. Questo indica quante volte puoi effettuare transazioni quando sfrutti un luogo. Per esempio, se la transazione ti permette di vendere armi per 3 cash l'una, "Max 3" tu puoi vendere fino a 3 armi a quel prezzo per un totale di 9 cash. Le transazioni boost possono essere effettuate una sola volta per turno. **Nota: Skim, Gain e Drop possono essere fatte solo una volta per Exploit (sfruttamento)**

Modifying transactions: Alcune carte Anarchy e regole clubhouse influenzano tipi specifici di transazioni. Per esempio, il lato high octane di SAMCRO "prendi un cash extra ogni volta che vendi armi". Per SAMCRO, ogni volta che usi la transazione "SELL" che coinvolge lo scambio di una o più armi per soldi, tu guadagni un cash addizionale. Altre carte anarchy possono proibire uno specifico tipo di transazione, come vendere armi. In quel caso non puoi usare nessuna transazione che comporti la vendita di armi.

SELL : Le transazioni SELL ti permettono di vendere armi o contrabbando per soldi. Il numero di cash disegnato sulla destra della freccia è l'ammontare di denaro che riceverai per la vendita.

SPEND: Le transazioni SPEND ti permettono di comprare armi o contrabbando con cash. Il numero di cash disegnato a sinistra della freccia indica quanto devi spendere per l'oggetto alla sinistra della freccia.

SWAP: Le transazioni SWAP permettono di scambiare armi per contrabbando o viceversa. Le transazioni SWAP non usano cash.

SKIM: Le transazioni SKIM ti permettono di prendere cash, contrabbando o armi gratuitamente. Non c'è costo per gli oggetti SKIM

STEAL: Le transazioni STEAL ti permettono di prendere soldi, contrabbando o armi da una gang rivale. Se la gang a cui stai tentando di rubare non ha tutte le risorse che stai rubando, tu e solo tu puoi guardare dietro il suo schermo e valutare le sue risorse.

GAIN & DROP: Le transazioni GAIN&DROP ti fanno perdere o guadagnare qualcosa, solitamente calore, ma non sempre.

APPENDIX

Hardcore Options

Se hai affrontato già alcune partite e hai preso confidenza con il gioco prova ad usare alcune di queste regole speciali.

Hollow Point Rounds: Quando prepari il gioco non utilizzare il luogo ST. THOMAS HOSPITAL

Long Haul Ride: Per prolungare il gioco, aggiungi 3 carte anarchy per un round extra

Under the radar: I segnalini ordini sono risorse segrete, nascoste dietro il tuo schermo.

Slim Pickings: Dopo la preparazione della partita, rimuovi qualsiasi Prospect che non faccia parte del numero di prospect presenti all'inizio del gioco. Ogni gang sarà limitata a non avere più prospect di quelli assegnati all'inizio.

Hardcore Cards: le carte anarchy hardcore hanno una striscia rossa sopra le regole. Le carte anarchy hardcore introducono ostacoli, problemi e ultime chiamate più difficili. Aggiungile al mazzo anarchy quando ti senti pronto.

GLOSSARY OF TERMS

Contraband: Risorse illegali diverse dalle armi

The Edge: Il portatore dello stemma vince i pareggi

Heat: Segnalino che rappresenta l'attenzione delle forze dell'ordine

Locations: Una location è una qualsiasi carta che un Dude può occupare. Ci sono 3 tipi di location: luoghi, opportunità e clubhouse. La stanza di emergenza non è una location.

Patch In: Promuovere un prospect a membro effettivo.

Patch Order: Il gioco comincia con il possessore dello stemma e prosegue con il giocatore alla sua sinistra.

Pile Up: Un throwdown che coinvolge 3 o più gang

Round: Un round completo di gioco in cui tutti i giocatori hanno più turni per usare tutti gli ordini disponibili. Una partita completa è di 6 round.

Running Legit: Giocare con 0 calore.

Take the Fall: Un Membro viene arrestato e torna al gruppo di reclutamento. La sua gang riduce calore di 1.

Throwdown: Scontro tra gang.

Trafdickingt: Vendere contrabbando al mercato nero

Turn: La singola opportunità che un giocatore ha di usare un ordine