

Traduzione da Regolamento Inglese

31/07/2013 – Utente: sesacom

Versione 1.0

I - SETUP

1. Piazzate il tabellone al centro del tavolo
2. Prendi 2 delle 3 **Tessere Banca** da 2000 \$
Separa le altre tessere in una pila con i valori più bassi (**500 – 2000**) e una pila con i valori più alti (**2300 – 3200**), mischia e ponile a faccia in giù.
Pesca **3** tessere dalla pila dei valori bassi e **2** dalla pila dei valori alti, mischiali e ponile casualmente a faccia in giù sul tabellone in corrispondenza di ogni banca.
Unisci le due pile rimaste ottenendo un'unica pila, mischiala e ponila a faccia in giù a fianco del tabellone avendo cura di porre le **2 tessere da 2000 \$** che avevi estratto all'inizio alla base della pila.
3. Mischia le **Tessere Poker** e ponile a faccia in giù in corrispondenza di ogni città che non abbia una Banca. Abbi cura che i nomi delle città non vengano coperti da queste tessere.
4. Mischia le **Tessere Diligenza** e ponile in pila a faccia in giù vicino al tabellone.
5. Scegli un **Piano di Viaggio** casualmente e ponilo con il lato marrone verso l'alto vicino al tabellone. Piazza il successivo Piano di Viaggio, sempre con il lato marrone verso l'alto a fianco del precedente, avendo cura che il nuovo Piano Piazzato riporti come prima città del percorso la città con cui si conclude il Piano precedente. Ripeti lo stesso procedimento fino ad avere i 5 Piani di Viaggio disposti.
6. Piazza la **Diligenza Marrone** sul tabellone in corrispondenza della città indicata come Città di partenza del primo Piano di Viaggio. Piazza la **Diligenza Blu** a fianco del tabellone.
7. Stabilite chi avrà il ruolo di **Sceriffo**: lo Sceriffo prende il **mazzo di carte bianche, la Stella, la pedina dello Sceriffo e tante pedine Vice-sceriffi quanti sono gli altri giocatori**. I rimanenti Vice vengono riposti nella scatola. Ponete la Stella di fronte al giocatore-Sceriffo. La pedina Sceriffo e le pedine Vice vengono poste, a discrezione dello Sceriffo, sul tabellone di gioco. Possono essere posti anche più Vice in una singola città.
8. Gli altri giocatori saranno i "**Desperados**" e prenderanno una carta **Ricercato, un mazzo di carte movimento, una pedina e un dischetto di legno** del colore scelto. Piazzate davanti a voi la carta Ricercato e piazzate le vostre pedine sul tabellone (**non importa se li piazzate nella stessa città in cui è presente lo Sceriffo o i Vice in questa fase del gioco**). Tenete il dischetto colorato sopra la vostra carta Ricercato.

II - SCHEMA DEL GIOCO

Muove lo sceriffo ed effettua queste 3 azioni in ordine:

- Muove la/le diligenze di una tappa secondo il rispettivo Piano di Viaggio
- Muove, se vuole, i Vice
- Gioca una carta movimento

Quindi muovono i Desperados

- Giocano una carta movimento
- Se vogliono e se in condizione, effettuano una ruberia o una spiata

Si ripetono le mosse per altre 4 volte, quindi si ha la Fase di Verifica.

Dopo la Fase di Verifica termina il 1 turno.

Il gioco dura 5 turni.

Ricapitolando:

Lo Sceriffo inizia a giocare: egli muove la Diligenza e i Vice lungo il tabellone. Quindi muove lo Sceriffo in una città *vicina* di sua scelta: questo movimento è particolare in quanto è “nascosto” in quanto non muoverà la pedina Sceriffo sul tabellone ma giocherà a faccia in giù una carta movimento indicante la città verso cui vuole muovere.

Quindi muovono i “Desperados”, anche loro facendo un movimento “nascosto” tramite le carte movimento. Se un Desperado vuole giocare a Poker o assaltare una Diligenza pone il suo dischetto colorato sulla città appropriata. Il primo turno termina dopo 5 mosse.

Vengono rivelate, ad una ad una le carte movimento: la buona riuscita delle “ruberie” dei Desperados viene determinata in questa fase. Dopo ciò si valutano le rapine alle Banche.

Alla fine del primo turno, il primo Piano di Viaggio viene girato ed entra in gioco la seconda diligenza, che viene piazzata sulla prima città del piano appena girato (lato blue).

Il gioco termina dopo 5 turni. Se i Desperados riescono a guadagnare sufficienti soldi vincono tutti insieme, altrimenti vince lo Sceriffo. **Infine, in qualunque momento del gioco lo Sceriffo può guardare le Tessere Banca poste sul tabellone.**

III - LE MOSSE DELLO SCERIFFO

Il Turno inizia con le mosse dello Sceriffo: egli deve eseguirle nell'ordine indicato.

A) Muovere le Diligenze

La **Diligenza Marrone** viene mossa di una tappa seguendo il **Piano di Viaggio**: il Primo Piano nel primo turno, il secondo Piano nel secondo turno etc... Una volta completi, i Piani di Viaggio vengono girati sul lato blu, e sono utilizzati per la **Diligenza Blu** che entra in gioco a partire dal secondo turno. Questo significa che ci sarà una sola Diligenza nel primo turno e due Diligenze in gioco a partire dal secondo turno. Lo Sceriffo muove le Diligenze seguendo il rispettivo Piano di Viaggio.

Una **Diligenza Assaltata** (cioè una Diligenza con uno o più dischetti colorati posti accanto) non può più muoversi: rimane ferma fino alla **Fase di Verifica**. Dopo questa fase, ripartirà dalla prima città del successivo Piano di Viaggio.

B) Muovere i Vice

Lo Sceriffo *può* muovere tutti i vice che vuole in una città immediatamente adiacente, cioè connessa da una strada. Se due città non sono direttamente connesse da una strada non possono essere raggiunte con una sola mossa.

C) Muovere la Pedina Sceriffo

Anche lo Sceriffo, indicato dalla Pedina Sceriffo, si muove verso una città adiacente ma il suo movimento è *nascosto*. Per fare ciò lo Sceriffo sceglie dal suo Mazzo-Movimento, la carta riportante la città verso cui vuole muoversi e la pone a faccia in giù di fronte a sé, **senza muovere la Pedina Sceriffo nè mostrare agli altri la sua destinazione**. Lasciare sufficiente spazio a destra della carta appena posta, in modo da poter piazzare anche le successive 4 carte. Alla fine del turno (dopo la quinta mossa) tutti i giocatori avranno 5 carte movimento di fronte, rappresentanti, da sinistra a destra il tracciato *nascosto* dei rispettivi movimenti (questo perché anche i Desperados si muovono di nascosto).

N.B. Giocare una carta Saloon significa rimanere nella attuale città: questo è l'unico modo per poter rimanere in una città in cui si è già.

IV - LE MOSSE DEI DESPERADOS

A) Muovere i Desperados

Quando lo sceriffo ha giocato la sua prima carta movimento, inizia il turno dei Desperados che muovono come lo Sceriffo, cioè con un movimento nascosto scegliendo nel loro Mazzo Movimento una carta rappresentante la località verso cui vogliono muovere. Ma, rispetto allo Sceriffo, possono accordarsi sui movimenti da fare, mostrandosi le carte movimento...purché lo Sceriffo non intuisca le loro mosse!

N.B. I giocatori sono obbligati a giocare sempre una carta movimento

B) Ruberie e spiate

Se in una città il numero dei Desperados presenti *supera* quello dei Vice, i Desperados *possono* effettuare una "ruberia", cioè possono giocare a poker (se in quella città è presente una Tessera Poker) o Assaltare una Diligenza (se presso quella città c'è una Diligenza).

N.B. Un Desperado può partecipare ad una sola ruberia, non ad entrambe.

Per partecipare ad una ruberia, il giocatore piazza il proprio dischetto colorato in prossimità della Tessera Poker o della diligenza. Per dimostrare a tutti che lui si trova *realmente* in quella città deve *mostrare* allo Sceriffo l'ultima Carta Movimento giocata (se l'ultima carta è un Saloon deve mostrare anche la penultima) dopodiché la ripone coperta di nuovo.

Qualunque ruberia si può tentare solo se ci sono più Desperados che Vice in quella città: ciò significa che è opportuno che i Desperados si accordino prima sul da farsi!

Se in una città è presente un Vice sono necessari *almeno* 2 Desperados per tentare la ruberia: se questi vogliono tentare la ruberia piazzeranno i rispettivi dischetti colorati *impilandoli*. Se un altro giocatore volesse partecipare alla ruberia può farlo, ma il suo dischetto non sarà più *necessario* ma sarà di *riserva*: non andrà quindi impilato ma messo di fianco agli altri. In altre parole il numero di Desperados necessari perché la ruberia vada a buon fine è indicato dal numero di dischetti *impilati*.

La ruberia infatti avrà effetto solo se, nella Fase di Verifica, riusciranno a giungere nella città indicata almeno il numero necessario di Pedine rispetto ai Vice che erano presenti. Nella Fase di Verifica non importerà più, infatti, quanti Vice saranno presenti in quel momento, ma importerà verificare che giungano in quella città, senza essere arrestati, sufficienti Desperados rispetto ai Vice che erano presenti.

Durante una sola mossa, possono verificarsi più ruberie contemporaneamente ma ogni Desperados può partecipare ad una sola ruberia per turno (poiché ha un solo dischetto colorato): se queste ruberie andranno a buon fine lo si saprà solo nella **Fase di Verifica**: i Desperados adesso non prendono alcun bottino!

Invece di fare una ruberia se un Desperado si trova in una città con la Banca *può* guardare la rispettiva Tessera Banca. Deve dimostrare che si trova in quella città mostrando l'ultima carta (o le ultime due, come sopra) allo Sceriffo, guarda la Tessera Banca quindi la ripone a faccia in giù. Può svolgere questa azione indipendentemente dalla presenza o meno di Vice nella città, né deve piazzare il suo dischetto colorato.

Infine i Desperados possono puntare a **rapinare una Banca**. Per fare ciò è sufficiente che terminino il turno, (cioè la quinta mossa) in una città con una Banca e il loro numero sia superiore ai Vice presenti in tale città alla quinta mossa.

V - FASE DI VERIFICA

La Fase di Verifica inizia dopo la quinta mossa di ogni turno.

I giocatori rivelano contemporaneamente la loro *prima* Carta Movimento giocata e muovono la loro Pedina in corrispondenza della città indicata.

I Desperados che terminano il loro movimento nella stessa città in cui è presente lo Sceriffo vengono immediatamente posti agli arresti (cioè terminano il loro turno) e **devono consegnargli la loro Carta Movimento della rispettiva città**: ciò significa che per il resto della partita non potranno più entrare in quella città.

N.B. in caso l'ultima carta giocata sia un Saloon, i Desperados devono tenerla e non consegnarla allo Sceriffo.

Se una pedina giunge in una città in cui è presente un dischetto colorato, si verifica immediatamente se la ruberia ha buon esito oppure no. Non importa quanti Vice sono presenti *ora*: è necessario che arrivino un numero di Pedine Desperados almeno pari al numero di dischetti impilati. Se ciò avviene, la ruberia va a buon fine! I Desperados che Giocavano a Poker, prendono la rispettiva Tessera Poker, quelli che Assaltavano una Diligenza, prendono la prima Tessera Diligenza dalla rispettiva pila di fianco al tabellone. Quindi se la ruberia è fatta da più Desperados, viene presa comunque una sola Tessera Diligenza / Poker.

Dopo che anche la quinta mossa è stata esaminata, si passano a verificare le **Rapine alle Banche**: tutte le Banche in città in cui sono presenti *adesso* più Desperados (non arrestati) che Vice, vengono saccheggiate: i Desperados prendono la rispettiva Tessera Banca come bottino.

VI – FINE DEL TURNO

Alla fine del turno i giocatori riprendono in mano le loro carte movimento (eccetto quella consegnata allo Sceriffo nel caso si sia stati arrestati), e riprendono i loro dischetti colorati.

Lo Sceriffo prende tante Tessere Banca dall'apposita pila, quante sono le Banche saccheggiate e le ripone a caso nelle rispettive città. *Dopo averle poste* può guardarle.

Il Piano di viaggio completato dalla Diligenza Marrone viene capovolto: le Diligenze vengono poste automaticamente nella città di partenza del nuovo Piano di Viaggio.

VII - FINE DEL GIOCO

Dopo il quinto turno, quando l'ultimo Piano di Viaggio viene voltato, il gioco termina.

I Desperados contano i loro soldi: **se sono riusciti a raccogliere 4000 \$ o più per ogni Desperados hanno vinto** tutti insieme (12000 € totali per Desperados, 16000 € x 4 etc...), altrimenti ha vinto lo Sceriffo.