

DOOMTOWN™



RULES o' PLAY

BENVENUTI A DOOMTOWN!

E' l'anno 1878, ma non è la nostra storia.

Dopo quasi due decadi di guerra fratricida, la Guerra Civile Americana è giunta a uno stallo. Gli Stati Confederati si sono dichiarati vincitori. parte della California è sotto l'Oceano Pacifico. Un supercarburante chiamato ghost rock avanza la tecnologia con balzi imprevedibili e qualche volta al limite del pericoloso. I Sioux hanno preso il posto dei Dakota e la Confederazione Coyote balla la Danza Fantasma nelle Alte Pianure. Mostri attraversano i deserti e cacciano tra le oscure strade delle nuove fiorenti città. Qualcuno dice che la morte cammina tra noi.

Ma dove ci sono mostri, ci sono gli eroi: imbroglioni, predicatori, pistoleri sanguinari, coraggiosi senza paura, vecchi sciamani e scienziati pazzi armati di strani aggeggi steampunk. Eroi, sconsiderati, visionari, o semplicemente troppo testardi per lasciarsi dire da qualche abominio di cosa aver paura, la frontiera è fatta per eroi che si ergono contro le forze del terrore.

Gomorra, chiamata "Doomtown, la Città del Destino", ha bisogno di questi eroi. Una grossa vena di ghostrock è stata trovata in quel dedalo che si è trasformato in una fiorente città. Si pensava che le vene fossero quasi esaurite, ma i minatori continuano a trovare grossi depositi. Fin quando i minatori scaveranno, altri rimarranno in attesa. Baristi e prostitute, fuorilegge e uomini dell'ordine, anche politici e contabili sono tipi tosti, tutti vogliono un pezzo della torta per se.

Gomorra ha visto più del suo alone di mistero. Gli eroi della città hanno sconfitto una canaglia di demone, Knicknevin, a caro prezzo. Anche così, una misteriosa tempesta piena di mostri ha devastato la vallata e ucciso molti degli abitanti.

Lo sceriffo attuale Dave Montreal, mantiene la legge meglio che può durante la ricostruzione e mentre i profughi della regione raggiungono Gomorra. La compagnia Morgan Cattle si è trasferita in città, facendo di Gomorra una città dedita all'allevamento più di ogni altra attività. Una banda di canaglie e fuorilegge vestita di bandane rosse si è accampata tra le rovine fuori città e non sloggeranno molto presto. Un circo è giunto in città e ha montato tenda, nessuno ricorda quando, e perchè rimangano è un mistero.

Gomorra è un posto rude che ha visto tempi migliori, e qui una buona giornata è una giornata che non finisce in un cappotto di legno.

Per questo la chiamano Città del Destino

TABELLA DEI CONTENUTI

Benvenuti a Doomtown!	2
Cosa State Cercando di Fare	3
Cosa c'è nella Scatola	3
Carta Fazione	4
Carta Proprietà	5
Carta Personaggio	6
Carta Beni	7
Carta Magia	8
Carta Azione	8
Carta Joker	9
Segnalini	9
Imparare i Fondamenti	10
Le Carte Hanno Sempre Ragione ...A Parte Quando Si Sbagliano	10
Mazzo, Scarti e la Collina Degli Stivali	10
Valori delle Carte, Mani e Imbrogli	11
Carte Esaurite	12
Luoghi e Adiacenze	12
Proprietario e Controllore	13
Carta Uniche	14
Eseguire Giocate e Reagire	14
Setup	14
Sequenza di Gioco	15
Fase Scommessa	15
Fase Mantenimento	16
Fase Mezzogiorno	17
Fase Tramonto	17
Giocate Che Puoi Fare a Mezzogiorno	17
Agire	17
Sfidare	18
Muovere	18
Comprare	19
Scambiare	20
Sparatoria	21
Formare le Posse	21
Furto con Scasso	22
Vomitare Piombo	22
Le Altre Regole	25
Testo delle Carte	25
Assi	25
Personaggi Tormentati	26
Testo d' Aiuto	26
Per Quanto Tempo? Quanto Grande?	26
Incarichi	27
Estrarre	29
Livello Abilità	29
Personaggi Ricercati	30
Vincere la Maledetta Partita	30
Appendici	30
Costruire un Mazzo	30
Radunando Qualche Aiutante	31
Crediti	32
Copyright & Contact	32
Referimento	33
Livello Mano	33

COSA STATE CERCANDO DI FARE

State tutti cercando di prendere il controllo della città di Gomorra. Perché lo state facendo sono affari vostri: potrebbe essere che volete assicurare alla brava gente una vita sicura e felice, o forse volete sacrificare le anime degli innocenti ad un altare dedicato al grande demone del perpetuo whiskey. Tutto ciò non fa differenza per chi sta cercando di fermarvi.

Doomtown è un gioco per due o più giocatori che competono per ottenere il controllo della città. Prendi il controllo della città e vinci il gioco se, all'inizio di una fase Tramonto (Sundown), hai un valore di **Controllo (Control)** più alto del valore **Influenza (Influence)** di ogni altro giocatore.

In genere guadagni Controllo grazie alle proprietà (deeds) che sono in tuo possesso (la banca, la chiesa, il municipio) e delle gesta importanti che hai portato a termine (come svaligiare la banca, uccidere i rapinatori o evocare un demone).

Guadagni Influenza grazie ai personaggi che hai in gioco. Quanto più è importante il personaggio che si aggira per la città, maggiore sarà la sua influenza e mostrerà alla gente comune che anche se qualcun altro controlla la banca, nessuno controlla te.



Controllo uguale a 3

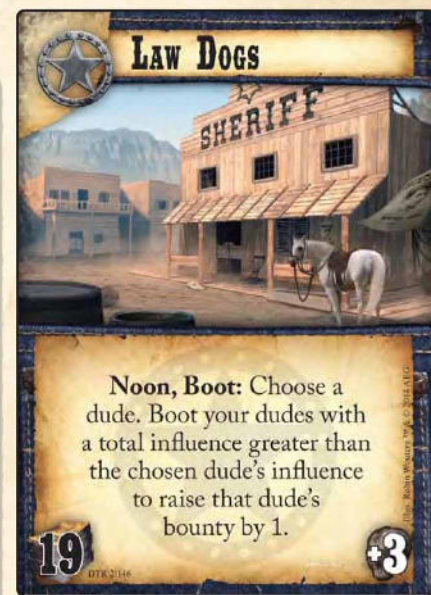
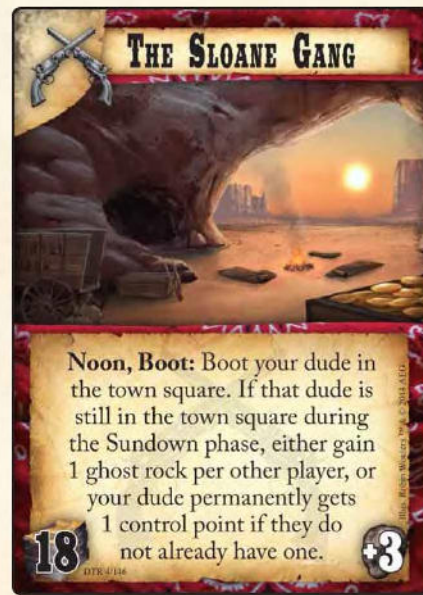


Influenza uguale a 5

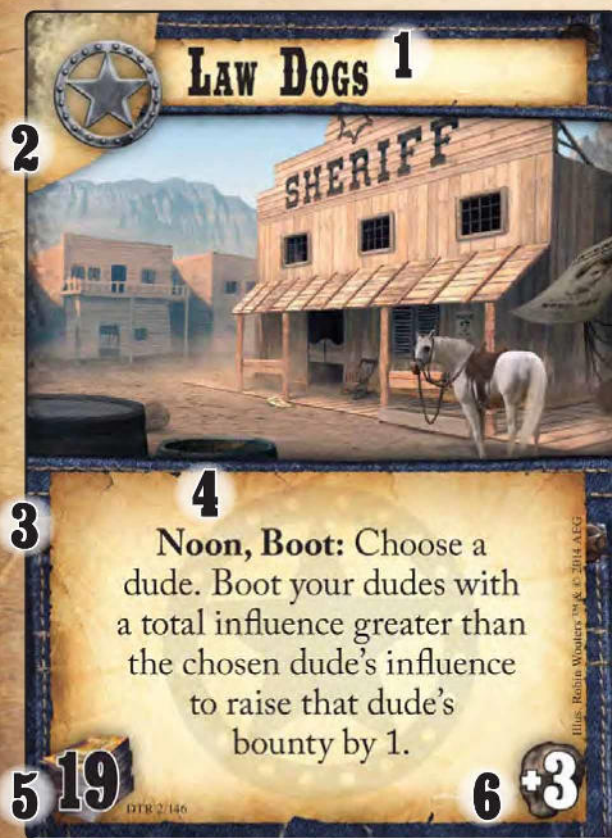
COSA C'E NELLA SCATOLA

Questo gioco si compone principalmente di carte, sebbene siano presenti anche segnalini ed altro che potrà essere di aiuto.

All'interno della scatola potete vedere diversi pacchi di carte incellophanati. Due di questi pacchi sono mazzi precostruiti in modo da essere pronti per usarli con il Learn to Play contenuto nel libretto Cominciare a conoscere Gomora (Getting' to Know Gomorra). Potete identificarli grazie alla carta fazione visibile in cima al mazzo e mostrata qui di seguito. Questi mazzi sono stati assemblati per essere utilizzati seguendo passo per passo la guida Learn to Play, si raccomanda quindi di non mescolarli o cambiare l'ordine delle carte prima di averla affrontata. Potete aprire gli altri pacchetti per avere delle carte di riferimento mentre leggete il regolamento.



CARTA FAZIONE (OUTFIT CARD)



Prima che qualcuno cominci a reclamare la città, dovete saper chi è chi, a chi deve rendere conto e da che parte sta. Per questo c'è la carta fazione. Questa carta identifica la banda a cui sei a capo durante la battaglia per il controllo della bella...emmm... della prosperosa città di Gomorra.

La carta fazione (outfit card) serve come covo (home) per la tua banda (gang); questo è il luogo dove entrano in gioco i tuoi personaggi quando li recluti, e dove (normalmente) possono salvarsi dall'attacco dei personaggi degli altri giocatori.

1. Questo è il nome della tua fazione. E' chi rappresenti. Ci sono quattro diverse fazioni che vogliono prendere il controllo di Gomorra, queste sono:



2. Questo è il simbolo della tua fazione. Tutti i personaggi appartenenti alla tua fazione riportano lo stesso simbolo su di essi. Se un personaggio ha un simbolo differente, allora appartiene ad un'altra fazione, se un personaggio non ha alcun tipo di simbolo, è un forestiero senza legami di alleanza con alcuna delle fazioni in città.

3. Ogni carta fazione ha una particolare texture di fondo (la carta nell'esempio a lato appartiene ai Law Dogs e presenta sul fondo una texture blue jeans). Personaggi della stessa fazione presentano lo stesso fondo. Questo aiuta ad identificarli più facilmente.

4. In quest'area viene descritta l'abilità o il tratto speciale della fazione. E' una capacità che tu, il giocatore, hai a disposizione dal momento in cui hai scelto questa fazione.

5. Ogni fazione ha un tesoro iniziale rappresentato su questa carta da queste mazzette di soldi. Ogni fazione inizia la partita con alcuni personaggi già in gioco, questi rappresentano il nucleo della tua banda. Il tesoro rappresenta la quantità di ghost rock (questo è il termine usato a Doomtowntown per i soldi) che ogni fazione può spendere per acquisire i propri personaggi iniziali.

6. Qui è mostrata la produzione della carta fazione. Ha il simbolo "+" per aiutarti a ricordare che queste sono le tue entrate. La carta ti frutta questa quantità di ghost rock durante la fase di Mantenimento. Ma di questo parleremo dopo.

CARTA PROPRIETA' (DEED CARD)



Se vuoi ottenere il controllo della città, devi avere una città da controllare. Qui entrano in gioco le carte proprietà. Ogni proprietà rappresenta uno specifico edificio di Gomorra, ognuno dei quali ha uno scopo ben definito. Quando giochi una proprietà, ne guadagni i benefici e le entrate, e questo è una buona cosa, perchè sarà un'ottima fonte di ghost rock che ti serviranno per condurre questo buco di città all'inferno.

Le carte proprietà (deeds card) sono edifici e possedimenti che forniscono abilità speciali o effetti di gioco. Una volta in gioco, non potranno più essere mosse. Quando una proprietà viene messa in gioco, va posizionata nella strada dal tuo lato della città.

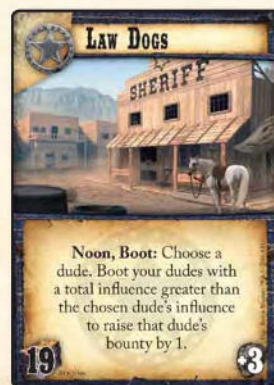
1. Ciascuna carta proprietà ha uno specifico seme (Quadri/Diamonds) e un valore assegnato ad essa. Questo valore viene utilizzato quando si risolvono le sparatorie o le verifiche abilità, entrambe le situazioni verranno descritte più tardi.

2. Alcune proprietà hanno un valore di punti controllo, rappresentati con una fiche blu. Più è alto il valore di controllo della proprietà, più questa sarà importante per i bravi cittadini di Gomorra. Ma la cosa più importante riguardo ai punti controllo, è che sono quelli che possono determinare la vittoria della partita. Ricorda, per vincere hai bisogno di un valore di punti controllo superiore al valore dei punti influenza degli altri giocatori.

3. Quest'area descrive cosa ti fornisce la proprietà in termini di gioco. Nella parte alta, in grassetto, ci sono le parole chiave (keywords) della proprietà (Saloon, Privato, ecc...). Queste servono come riferimento per il testo di altre carte in gioco o per le regole. Subito dopo, in breve, sono descritte l'abilità ed i tratti della carta. Apprenderai tutto quello che concerne l'utilizzo di queste abilità più avanti nel regolamento.

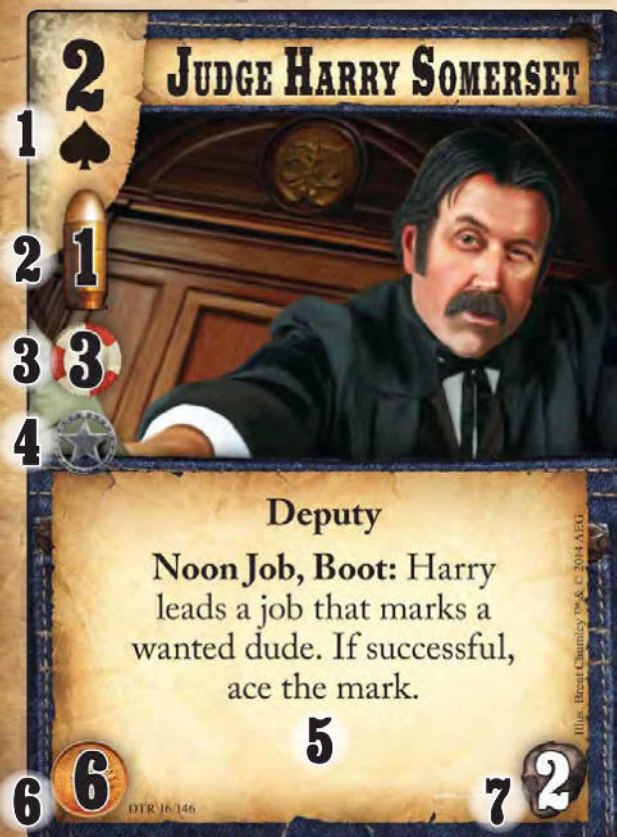
4. Ogni carta proprietà ha un costo indicato da un'icona rappresentante una moneta. Questo rappresenta quanti ghost rock devi pagare per mettere in gioco la carta proprietà.

5. Anche le proprietà hanno un valore di produzione come le carte fazione. Questo valore mostra quanti extra ghost rock la proprietà porta nelle tue casse ogni turno.



Un esempio di strada

CARTA PERSONAGGIO (DUDE CARD)



Una città ha bisogno di cittadini. E tu, se vuoi controllare la città, hai bisogno di qualche persona compiacente che utilizzi la propria influenza a tuo vantaggio, o che almeno pagandolo possa fare il lavoro sporco.

I cittadini sono rappresentati dalle carte personaggio (dude cards). Sono persone che ti devono lealtà, che lavorano per aiutarti a raggiungere il tuo obiettivo, con la loro influenza, le loro capacità innate o la loro abilità con la pistola.

Deputy
Noon Job, Boot: Harry leads a job that marks a wanted dude. If successful, ace the mark.

Determinazione (grit)

I personaggi hanno anche la **determinazione**: un valore che indica quanto il personaggio sia un duro. Questo valore non è indicato sulla carta personaggio, ma è calcolato ogni qual volta ce ne sia la necessità.

La determinazione di un personaggio è uguale alla somma del valore della carta personaggio, più il valore pallottola, più la sua influenza.

Harry Somerset, qui sopra, ha un valore di determinazione pari a 6.

1. Ciascuna carta personaggio ha uno specifico seme (Picche/Spades) ed un valore assegnato ad essa. Il valore di un personaggio è spesso riferimento per gli altri effetti della carta; più è alto il valore del personaggio, più sarà difficile che qualche sciagura possa colpirlo (esser colpito da una fucilata, diventare bersaglio di un maleficio..).

2. Le pallottole misurano la capacità di un personaggio di vincere una sparatoria. Più alto sarà il valore, più alta sarà la possibilità che il tuo personaggio riempi di piombo chi ha di fronte. In aggiunta, il colore della cartuccia determina il tipo di personaggio che può essere stud o draw. La cartuccia d'argento indica un personaggio stud (migliore), mentre la cartuccia di ottone indica un personaggio draw (meno spettacolare, ma comunque utile).



3. L'influenza è la rappresentazione della notorietà del personaggio all'interno della città. Un personaggio carismatico e famoso avrà un'influenza più alta. Lo stesso sarà per un pericoloso assassino. La prima cosa da ricordare dell'influenza è che può impedire la vittoria degli altri giocatori. Ricorda che un giocatore vince se ha un valore di controllo più alto del valore di influenza degli altri giocatori. L'influenza può essere anche usata per prendere il controllo delle proprietà degli altri giocatori e questo può aiutarti a vincere.

4. Il simbolo fazione indica per quale banda il personaggio lavora in origine.

5. Quest'area della carta descrive le abilità speciali che il personaggio può utilizzare durante la partita. Nella parte alta, in grassetto, ci sono le parole chiave relative alle caratteristiche del personaggio (per esempio Deputato, Imbonitore, ecc..). Queste servono come riferimento per le altre carte in gioco. Più in basso, in caratteri regolari sono descritte le abilità e i tratti della carta. Tutto quello che riguarda l'utilizzo di queste abilità verrà descritto più avanti nel regolamento.

6. Ogni carta personaggio ha un costo indicato da un'icona rappresentante una moneta. Rappresenta quanti ghost rock devi pagare per mettere in gioco la carta personaggio.

7. Il mantenimento (upkeep) indica quanto ti costa ogni turno mantenere dalla tua parte il personaggio (alcuni personaggi hanno un mantenimento pari a zero). Personaggi influenti che appartengono ad altre fazioni hanno un costo di mantenimento più alto ogni turno.

CARTA BENI (GOODS CARD)



Dicono che si ottiene di più con un sorriso e un fucile a canna mozze piuttosto che con un "per favore". Indovinate un pò, ecco perchè tutti da queste parti vanno in giro portando il ferro... per voi tipi dell'Est che non capite, significa portarsi dietro una pistola.

Le carte beni (goods card) rappresentano gli oggetti in possesso dei tuoi personaggi, da un cappello nuovo ai cavalli e tutto quello che c'è in mezzo. Le carte beni non possono essere usate indipendentemente, ma devono essere sempre assegnate ad un'altra carta che si trova già in gioco (di solito un personaggio).

1. Ciascuna carta beni ha uno specifico seme (Cuori/Hearts) ed un valore assegnato ad essa. Questo valore viene utilizzato quando si risolvono delle sparatorie o verifiche abilità, ma di questo si parlerà più avanti.

2. I bonus pallottola (se presenti) mostrano quanto la carta beni migliora le capacità del personaggio equipaggiato durante una sparatoria. Normalmente la pallottola sulle carte beni è d'ottone, questo però, nel caso equipaggi un personaggio stud, non ne cambia lo stato da stud (argento) a draw (ottone). Le sole volte in cui la pallottola su una carta beni è d'argento è quando converte lo stato del personaggio equipaggiato da draw (ottone) a stud (argento), la carta serve da promemoria.

3. Quest'area della carta descrive le abilità speciali che il bene fornisce al personaggio a cui è stato assegnato. In alto, in grassetto, ci sono le parole chiave relative alle caratteristiche del bene (per esempio, Marchingegno, Cavallo, ecc..) Questo può servire da riferimento per le altre carte in gioco. Di seguito in caratteri normali, sono riportate le abilità e i tratti della carta. Tutto quello che riguarda l'utilizzo di queste abilità verrà descritto più avanti nel regolamento.

4. Ogni carta beni ha un costo indicato da un'icona rappresentante una moneta. Questo rappresenta quanti ghost rock devi pagare per mettere in gioco la carta beni.

CARTA MAGIA (SPELL CARD)



Quando ero ancora una mezzapinta, vidi un paio di trucchi, ma non erano nulla confronto a quello che può fare qualunque bifolco al giorno d'oggi. Alcuni di questi trucchetti con le carte sono molto più potenti di una strizzatina d'occhio di una qualsiasi ragazza da saloon.

Le carte magia (spell card) rappresentano talenti speciali che possono essere utilizzati dai personaggi con una particolare affinità verso la magia. Puoi assegnare le carte magia soltanto ad un personaggio che è già in gioco. Una Maledizione (Hex) può essere assegnata solo ad un Imbonitore (Huckster). I Miracoli (Miracles) possono essere assegnati solo ad un personaggio Benedetto (Blessed), mentre gli Spiriti (Spirits) solo agli Sciamani (Shaman).

1. Ciascuna carta magia ha uno specifico seme (Cuori/Hearts) ed un valore assegnato ad essa. Il valore di una magia viene usato durante la risoluzione delle sparatorie o delle verifiche abilità, ma di questo parleremo più avanti.

2. In quest'area vengono descritti gli effetti della carta. In alto, in grassetto ci sono le parole chiave dalla carta, tra cui è sempre indicato il tipo di magia (per esempio, Maledizione, Miracolo, ecc...). Queste possono servire anche come riferimento per altre carte in gioco. A seguire, in caratteri normali, il testo descrive quali speciali abilità la carta magia concede al personaggio a cui è stata assegnata. Troverai tutto quello che concerne queste abilità più avanti nel regolamento.

3. Ogni carta magia ha un costo indicato da un'icona rappresentante una moneta. Questo rappresenta quanti ghost rock devi pagare per mettere in gioco la carta magia.

CARTA AZIONE (ACTION CARD)



Questa città qua, sbattuta nel mezzo di quello che chiamiamo il Misterioso West ha un sacco di sorprese. E se hai intenzione di uscire vivo da qui, assicurati di avere con te un pò di queste sorprese.

Le carte azione (action card) rappresentano eventi speciali, piani e tattiche che i tuoi personaggi o la tua banda usano per ottenere il meglio da ogni situazione. Diversamente da ogni altra carta in gioco, le carte azione non c'è bisogno di metterle in gioco come un personaggio o una proprietà vengono giocate direttamente dalla tua mano e una volta esaurito il loro effetto vanno immediatamente scartate.

1. Ciascuna carta azione ha uno specifico seme (Fiori/Clubs) ed un valore assegnato ad essa. Il valore di un'azione viene usato durante la risoluzione delle sparatorie o delle verifiche abilità, ma di questo parleremo più avanti.

2. In quest'area della carta vengono descritti gli effetti dell'azione che si attivano quando la carta viene giocata.

3. Ogni carta azione ha un costo indicato da un'icona rappresentante una moneta. Questo rappresenta quanti ghost rock devi pagare per giocare la carta azione.

CARTA JOKER



Se c'è un vero joker, è lo zoticone che ha avuto la bella pensata di mettere radici in questa terra dimenticata da Dio e spendere ghost rock per creare ogni sorta di marchingegno infernale. A parte questo - o proprio per questo - abbiamo iniziato ad usare la carta joker quando giochiamo a poker.

I Joker servono solo per estrarre (pulls), per la mano duello (draw hand) e la mano duello al ribasso (lowball draw hand). Non puoi giocarlo dalla tua mano di gioco (play hand). Se tu hai un Joker in uno di questi casi, devi sceglierne il valore e il seme. Un Joker non rende la tua mano illegale, per esempio, se tu hai in mano una giocata legale con un poker (quattro carte dello stesso tipo) e un Joker, si converte in un a mano legale di cinque carte di un tipo.

Come indicato sulla carta, una volta usato un Joker in una qualunque mano, rimuovilo da gioco. (vedi Mazza, Scarti, e Collina degli Stivali, pag.10).

SEGNALINI (COUNTERS)

Inclusi nella scatola ci sono le fiches di ghost rock per tenere conto dei ghost rock che ogni giocatore ha nella propria riserva. In aggiunta, si possono utilizzare per indicare la ricompensa relativa ad un personaggio ricercato.



I segnalini cardstock possono essere utilizzati per tenere traccia di alcuni effetti nel gioco. I segnalini possono essere in diversi colori:



I segnalini blu sono utilizzati per indicare un valore di controllo. Posizionali su qualunque carta che fornisce permanentemente punti controllo (questo potrebbe essere conseguenza dell'effetto di alcune carte).

I segnalini rossi indicano un valore di Influenza. Se una carta fornisce un bonus permanente di Influenza, segnalalo con questi. Alcuni giocatori amano anche crearsi una riserva di segnalini rossi per tenere traccia del valore totale di influenza della propria banda come fossero dei dannati contabili.



I segnalini verdi e neri possono essere utilizzati a seconda delle necessità. Puoi utilizzarli per indicare il possessore di una carta, o per indicare quando è stata utilizzata l'abilità di una carta, tenere conto di cambiamenti temporanei sul valore pallottola di un personaggio, ecc.. Utilizzali come credi sia più conveniente.

IMPARARE I FONDAMENTI

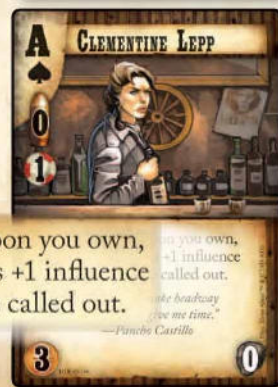
Prima di spiegarti le vere regole di questo gioco, sentiamo la necessità di insegnarti alcune cose basiche per evitare di farti fare la figura del pivello.

LE CARTE HANNO SEMPRE RAGIONE... A PARTE QUANDO SI SBAGLIANO

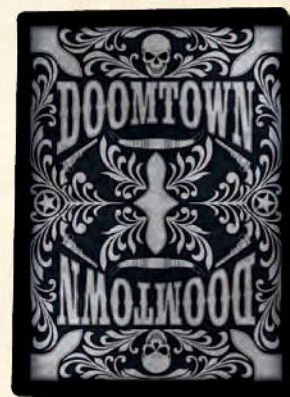
Alcune carte sembrano contraddire le regole, in queste situazioni le carte hanno sempre ragione. Nelle situazione in cui una carta dice di fare qualcosa ed un'altra carta dice che non puoi, ha la precedenza la carta che dice che non puoi. Per esempio: l'abilità di Clementine Leep dice che non può essere sfidata (called out) finchè è all'interno di un saloon in tuo possesso. Questo significa che finchè lei è qui nessuno può tentare di sfidarla, neanche il ricercato Sanford Taylor.



Noon, Boot: Call out a dude at this deed. If Sanford is wanted, the call-out cannot be refused.



While in a Saloon you own, Clementine gets +1 influence and cannot be called out.



Mazzo



Scarti



Collina degli Stivali (Cimitero)



Mano

Ogni giocatore ha anche un mazzo scarti (discard pile). Qui vengono tenute le carte che sono state usate, ma che possono sempre tornare durante la partita. Dopo aver usato una carta azione, pescato o estratto una carta, o dopo aver scartato una mano al ribasso o una mano duello, metti queste carte a faccia in su nella tua pila di scarti. I giocatori possono verificare in qualsiasi momento le carte contenute all'interno di qualsiasi pila di scarti, ma non possono cambiarne l'ordine.

Ogni giocatore possiede anche la Collina degli Stivali (Boot Hill), una pila di carte scartate che non verranno più rimescolate all'interno del proprio mazzo per il resto della partita. Alcune carte sono eliminate (aced) ovvero uccise o distrutte durante il gioco. Ogni volta che una delle tue carte viene eliminata scartala nella Collina degli Stivali, rimarrà lì permanentemente fuori dal gioco. Ogni giocatore ha la propria Collina degli Stivali. I giocatori possono verificare in qualsiasi momento le carte contenute all'interno di qualsiasi Collina degli Stivali, ma non possono cambiarne l'ordine.

Se hai bisogno di prendere carte dal tuo mazzo per qualunque ragione ma il tuo mazzo è vuoto, mescola la tua pila di scarti per formare un nuovo mazzo.

Se qualche abilità ti permette di sottrarre o prendere il controllo di una carta del mazzo di un tuo avversario e questa carta lascia il campo di gioco per qualche motivo, ricordati di riporla nella pila di scarti o nella Collina degli Stivali appropriata.

Nella parte superiore della tua area di gioco, ci sarà la riserva dove terrai i tuoi segnalini ghost rock (ghost rock è come chiamano i soldi a Doomtowntown).



Mano Imbroglia

VALORI DELLE CARTE, MANI E IMBROGLI

Questo gioco si gioca con un mazzo di carte, ma non è esattamente quello che i tuoi concittadini potrebbero definire un legale mazzo da poker. Ma questo non ti preoccupa affatto..

Ogni carta nel tuo mazzo ha un seme (cuori, quadri, fiori e picche) ed un valore numerico. Questi principalmente ti servono quando crei la tua mano duello durante la risoluzione di una sparatoria, ma possono essere anche da riferimento in altri momenti. Tutte le carte di uno stesso tipo hanno lo stesso seme.

Il valore delle carte va da un minimo di 1 ad un massimo di 13. Gli assi contano come uno, i jack, le regine ed i re contano rispettivamente come undici, dodici e tredici. Ci sono anche i Joker, quando peschi un Joker tu scegli il seme ed il valore.

Durante la partita avrai una mano da cui giocherai le carte che vuoi utilizzare. In aggiunta in altri momenti avrai una mano duello che verrà utilizzata durante le sparatorie e durante la fase Scommessa (Gamblin' phase). La mano duello è valutata come una normale mano di poker, non si possono giocare carte da questa mano. Fai molta attenzione a non mischiare la tua normale mano di gioco con la mano duello.

Una volta familiarizzato col gioco, potrai costruire il tuo mazzo personalizzandolo in modo da ottenere i valori che preferisci in una mano duello. Il tuo mazzo potrà contenere copie multiple di carte con lo stesso seme e valore - per esempio tre carte che presentano tutte il seme quadri con un valore di 4 - può capitare che tu abbia più di una di queste carte in una tua mano duello o in una mano duello al ribasso. Questa è chiamata una mano Imbroglia (Cheatin' Hand) o una mano duello Illegale (Illegal Draw Hand) e spalancherà le porte agli avversari che vorranno punirti per questo. Di questo parleremo più avanti. Una mano che non presenta carte con lo stesso seme e valore si chiama mano Legale (Legal Hand).

Se hai bisogno di creare una mano duello e hai meno di cinque carte totali tra il tuo mazzo e la pila degli scarti, pesca tutte quelle che puoi, la tua mano verrà considerata la più bassa possibile tra quelle che si possono ottenere con le carte che hai a disposizione.

CARTE ESAURITE (BOOTIN' CARDS)



Carta Esaurita

In molte occasioni per utilizzare l'abilità di una carta dovrai esaurirla (boot it). Per indicare una carta esaurita ruotala di 90°. Una carta esaurita non può essere esaurita una seconda volta fino a quando non è stata resa nuovamente pronta, ovvero riportata in posizione verticale. Le carte entrano in gioco pronte (unbooted).

Le carte esaurite vengono trattate in maniera simile a quelle pronte (possono unirsi ad una sparatoria o altro) con tre eccezioni:

- Primo, non si può utilizzare un'abilità di una carta esaurita che richiederebbe di esaurire nuovamente la carta. In altre parole se la carta nel proprio testo riporta frasi tipo, "Mezzogiorno, Esaurire: Fai questa cosa meravigliosa" oppure "Esaurisci la carta per fare questa cosa meravigliosa", tu non puoi fare questa cosa meravigliosa nel momento in cui la carta è già esaurita.
- Secondo, non si possono assegnare beni o magie ad una carta esaurita.
- Terzo, le carte esaurite sono troppo stanche per potersi muovere da sole. Non si possono muovere senza l'aiuto di un effetto, ad eccezione del movimento verso il proprio covo alla fine del round di una sparatoria.

Solo le carte in gioco posso essere esaurite. Se una carta esaurita lascia il gioco (torna nella tua mano, finisce nella pila scarti o nella Collina degli Stivali) essa non è più esaurita.

LUOGHI E ADIACENZE (LOCATIONS AND ADJACENCY)



E' come mi disse una volta un tizio cinese, "Non importa dove vai, con ogni probabilità qualcuno ti sparerà".

Quando giochi a Doomtown, il tuo tavolo diventa una sorta di mappa della città che prenderà forma man mano che i giocatori la costruiranno. La tua strada è rappresentata da una fila di carte (il tuo covo e le tue proprietà) che delinea la parte di città che comandi tu.

Ci sono tre tipi di luoghi in città. Ogni proprietà rappresenta il luogo in cui si trova. Ogni covo delle fazioni è un luogo (con poche regole speciali). E l'area in mezzo al tavolo è il luogo che rappresenta la piazza centrale della città chiamata Town Square.

Durante il gioco, metti le proprietà in gioco, posizionandole ad una delle due estremità della tua strada. Quindi, all'inizio della partita, quando giochi una proprietà, va posizionata alla destra o alla sinistra (a tua scelta) del tuo covo. La prossima proprietà che metti in gioco andrà posizionata o al fianco del lato ancora libero del tuo covo o a fianco della proprietà che hai giocato in precedenza, ma non potrà essere posizionata tra le due.

Adiacenza (Adjacency)

L'adiacenza è un aspetto chiave di Doomtowntown, determina quali personaggi possono partecipare ad una sparatoria, eseguire un incarico ed altro. Fai attenzione quando formi una posse per una sparatoria o un lavoro, perché potresti trovarti di fronte chiunque sia adiacente al tuo bersaglio.

Quando due luoghi in città sono vicini, sono considerati adiacenti. Quindi qualsiasi proprietà in città è adiacente ad una proprietà che si trova alla sua sinistra e alla sua destra (lo stesso vale per il tuo covo). La Town Square è considerata adiacente a qualsiasi proprietà in città ed allo stesso modo ogni proprietà è considerata adiacente alla Town Square. I luoghi nella tua strada non sono considerati adiacenti ai luoghi contenuti nelle strade degli altri giocatori.

Per ultimo, alcune proprietà sono considerate fuori dalla città (questo è specificato tra le

parole chiave della carta) ed in questo caso sono proprietà isolate da tutto. Le proprietà costruite fuori dalla città non sono adiacenti ad altri luoghi, neanche alle altre proprietà fuori dalla città.

Può accadere che le proprietà lascino il gioco (vengono scartate o eliminate). Quando questo accade, ogni personaggio che si trovava in quella proprietà viene spostato nel covo della sua fazione esaurito. Sposta i luoghi che erano adiacenti alla proprietà in modo da colmare il vuoto formatosi a causa della sua rimozione.

Controllo (Control)

Controllare proprietà è una strategia fondamentale in Doomtowntown. Questo perché se un giocatore possiede una proprietà non significa che la controlli. Se tu hai più influenza su una proprietà ne hai il controllo anche se non ti appartiene.

Quando controlli una proprietà posseduta da un altro giocatore, non ricevi alcuna entrata da essa, ma ne puoi utilizzare le abilità. In più impedisce anche al proprietario di incassarne le entrate. Infine, la cosa più importante, mandare i tuoi personaggi ad occupare le proprietà degli altri giocatori ti permette di guadagnarne i punti controllo, e li costringe a provare a strappare il controllo delle tue proprietà o ad affrontare i tuoi personaggi per riconquistare le proprie.

PROPRIETARIO E CONTROLLORE (OWNER AND CONTROLLER)

*Diritto sull'acqua, diritto sulle miniere, diritto sulle donne...
troppa gente che parla di diritto, ed io sto per spedire qualcuno
Diritto dentro ad un fosso.*

Il proprietario di una carta è colui che utilizza il mazzo da cui proviene. Il proprietario di una carta non cambia mai.

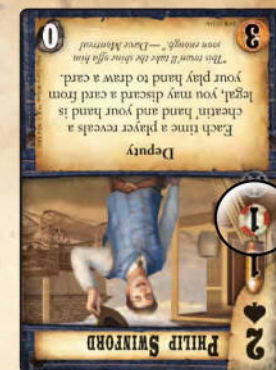
Il controllore di una carta è colui che prende tutte le decisioni relative a quello che la carta può fare. Ogni volta che una carta si riferisce a "te" "tu" (you), si riferisce al controllore della carta. La maggior parte delle volte il controllore corrisponde al proprietario. Ci possono essere due casi in cui il proprietario ed il controllore non coincidono:

La prima situazione si verifica quando qualcuno gioca un'abilità che usa le parole "prende il controllo" (take control). Questo significa che il giocatore può utilizzare la tua carta.

La seconda situazione è molto più comune e riguarda le proprietà: il giocatore che ha più influenza sulla proprietà ne possiede il controllo. Il controllore di una proprietà può cambiare più volte durante il lasso di tempo di una giornata. Il cambio di controllore non sposta, esaurisce o comporta altri effetti per la carta. Se c'è un pareggio nel valore di influenza dei giocatori su di una proprietà (lo stesso vale nel caso di un pareggio di valore pari a 0-0), il proprietario è il controllore, anche se il proprietario non è parte del pareggio.

Se controlli un personaggio o una proprietà, controlli anche tutte le carte equipaggiate ad essi (sia che tu possieda o meno qualcuna di queste carte equipaggiate).

Nessuno può possedere o controllare in nessun caso la Town Square. I giocatori sono sempre proprietari e controllori del proprio covo (le regole sull'Influenza non sono applicate in questo caso perché le carte fazione non sono considerate proprietà).



**Avendo più Influenza
al Pony Express, la
Gang di Sloane
controlla la proprietà.**

CARTE UNICHE

Non vedremo mia più uno come lui...a meno che non salti fuori dalla tomba.

Tutti i personaggi e le proprietà in Doomtowntown sono carte uniche, ad eccezione delle carte che riportano la parola chiave "non unica" su di esse. Puoi inserire più di una copia di una carta all'interno del tuo mazzo, ma non puoi mettere in gioco una carta unica se possiedi un'altra carta con lo stesso nome già in gioco o nella Collina degli Stivali.

Se hai una carta unica in gioco, questo non impedisce a qualcun'altro di avere la stessa carta in gioco. Gomorra sa essere uno strano posto ogni tanto.

Le altre tipologie di carte non sono considerate uniche a meno che non riportino la parola chiave in grassetto "unica". Non c'è limite al numero di carte beni e magie non-uniche che puoi mettere in gioco, ma puoi inserire al massimo quattro copie della stessa carta all'interno del tuo mazzo (vedi costruire un mazzo, pag.30). Anche le azioni sono carte non-uniche, ma questo non ha molta importanza dato che non rimangono permanentemente in gioco.

ESEGUIRE GIOCATE E REAGIRE

Le fasi in Doomtowntown usano un sistema di turni che procede attorno al tavolo similmente al concetto dell'offerta, chiamata e rilancio del poker. Durante una fase di gioco, partendo dal Vincitore, ogni giocatore nel proprio turno ha l'opportunità di eseguire alcuni tipi di attività ("fare una giocata") o passare. Quando il giocatore ha eseguito una giocata o passato, il prossimo giocatore alla sua sinistra ha a sua volta la possibilità di fare una giocata o passare. Si gioca procedendo attorno al tavolo in questa maniera finché tutti i giocatori hanno passato consecutivamente.

Questo metodo di giocare i turni è usato in quasi tutti gli aspetti del gioco. Le giocate che puoi fare quando è il tuo turno varia a seconda della fase in cui ci si trova e dalla giocata che vuoi eseguire.



Un caso speciale è rappresentato dall'abilità Reagire (React abilities). Quando un giocatore vuole utilizzare un'abilità Reagire il normale flusso di gioco si interrompe fino a che tutte le abilità Reagire sono state risolte. Il Vincitore può utilizzare un'abilità Reagire per primo, seguito dagli altri giocatori attorno al tavolo (dopo che tutti hanno passato). In caso di incarichi e sparatorie, le regole dettano chi ha la precedenza nel Reagire.

SETUP

Posiziona la tua carta fazione a faccia in su nel tuo lato del tavolo. Questo è il tuo covo ed il tuo primo luogo della tua strada. Prendi un totale di ghost rock dalla banca corrispondente al valore del tesoro iniziale indicato dalla tua carta fazione.

Una volta che i giocatori hanno rivelato le proprie fazioni, cercano all'interno del proprio mazzo fino a 5 personaggi, della propria fazione o vagabondi (drifters), con un costo totale che non superi il valore del tesoro iniziale della propria fazione. Non si possono avere personaggi di un'altra fazione in gioco all'inizio della partita. Ad ogni giocatore è permesso di scegliere solo un personaggio con la parola chiave baro (grifter) nella propria banda iniziale. Tutti i giocatori simultaneamente mettono i propri personaggi in gioco pagandone tutti i costi.

Mescola il tuo mazzo e pesca 5 carte, queste formeranno la tua mano di gioco.



Risolvi qualsiasi abilità Baro (se ce ne sono nella tua banda iniziale), se lo desideri

SEQUENZA DI GIOCO

Hai visto che cosa ho fatto? Ho usato la parola "sequenza" per far capire che sono un tipo sveglio. Ad ogni modo, vediamo come le cose funzionano in giro da queste parti. Per quanto possa sembrare eccitante ogni giorno procede attraverso la solita routine: mungi le mucche, spennì i vagabondi, passeggia per la città e ti butti in qualche sparatoria con le altre fazioni, ed alla fine della giornata ti trascini sotto le coperte, ti riposi un po' e preghi Dio che il demonio non trascini la tua anima in un incubo.

Doomtown è giocato attraverso una serie di giorni. Ogni giorno (day) in Doomtown è suddiviso in quattro fasi: Scommessa (Gamblin'), Mantenimento (Upkeep), Mezzogiorno (HighNoon) e Tramonto (Sundown).

La fase Scommessa determina chi agirà per primo attraverso una partitella di poker al ribasso.

Durante la fase Mantenimento incassi i ghost rock dalle tue proprietà e paghi il costo di mantenimento dei tuoi personaggi per continuare a tenerli in gioco.

La fase di Mezzogiorno è il momento durante il quale si svolgono la maggior parte delle azioni, i giocatori mettono altri personaggi e beni in gioco, si muovono per la città, usano le abilità di Mezzogiorno (Noon) e affrontano delle sparatorie.

Infine nella fase Tramonto viene determinata la vittoria. Se nessuno ha vinto, tutti pescano nuove carte, rendono pronti i propri personaggi e si preparano per un nuovo giorno.

FASE SCOMMESSA (GAMBLIN' PHASE)

All'inizio di ogni giorno, ogni giocatore punta 1 ghost rock dalla propria riserva (contribuisce a formare il piatto nella Town Square). Se non hai alcun ghost rock, prendine in prestito uno dalla banca, ma ricordati che dovrai restituirlo durante la fase di Mantenimento, dopo che hai incassato i proventi della tua produzione, ma prima di pagare gli eventuali costi di mantenimento.

Tutti i giocatori mettono da parte la propria mano di gioco e pescano cinque carte dalla cima del proprio mazzo per formare la propria mano duello al ribasso (lowball draw hand). Non dovrai giocare carte da questa mano al ribasso, l'unica cosa che ti deve interessare è il suo valore a poker. Tutti i giocatori rivelano la propria mano al ribasso simultaneamente.

Visto che sicuramente il mazzo di qualcuno sarà truccato, è assolutamente possibile che qualche giocatore sia in possesso di una mano truccata, questo vuol dire che qualcuno ha in mano due o più carte con esattamente lo stesso valore e lo stesso seme. Se accade questo, partendo dal Vincitore del giorno precedente (se necessario, per esempio nel primo turno, estraete una carta a caso ed il vincitore sarà il giocatore che ha estratto il valore più basso) e procedendo in senso orario ogni giocatore ha la possibilità di utilizzare le abilità Risoluzione Imbroglione (Cheatin' Resolution) eventualmente presenti sulle carte azione nella propria mano di gioco o sulle carte che ha già in gioco. Per ogni mano duello i giocatori possono utilizzare una sola abilità trucco per ciascun avversario. Non si possono usare carte abilità contro se stessi.

Questa mano è giocata al ribasso: a differenza delle altre mani duello, è il risultato più basso a determinare il Vincitore. I giocatori con un perfetto pareggio in mano, tipo A, 2, 3, 5, K e A, 2, 3, 5, K, pescano una nuova mano di 5 carte per risolvere il pareggio.

Il giocatore con il valore più basso in mano è chiamato il Vincitore, e rimane tale fino a quando verrà determinato il nuovo Vincitore nella prossima fase Scommessa. Il Vincitore prende tutti i ghost rock dal piatto delle scommesse e li mette nella propria riserva. Il Vincitore agisce per primo in ogni fase della giornata e vince i pareggi ogni volta che gli altri giocatori vogliono fare qualcosa nello stesso momento.

Una volta che la fase è completa, tutti scartano la propria mano al ribasso e riprendono la propria mano di gioco.

FASE MANTENIMENTO (UPKEEP PHASE)

Adesso è il momento di tirar giù qualche numerino e fare un po' di conti come fanno i contabili durante tutto il loro dannatissimo tempo. Prendi i ghost rock che derivano dalle tue proprietà (dalle proprietà contrassegnate da quel piccolo segno "Più"), e spendili in whiskey....ehmm, intendevo paga i servigi alla gente che hai già assunto.

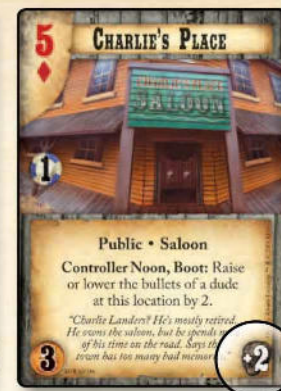
I giocatori incassano tutti i ghost rock prodotti dalle rispettive proprietà e dalla propria carta fazione, prendono questi ghost rock dalla banca e li aggiungono alla propria riserva. C'è solo un'eccezione: se possiedi una proprietà ma non la controlli (vedi pag. 13), ne tu, ne il controllore della proprietà guadagnate la sua produzione. Ora restituisci i ghost rock che avevi eventualmente preso in prestito dalla banca durante la fase Scommessa.

Adesso devi pagare i salari, controlla ogni personaggio che hai in gioco, quindi devi pagare alla banca una quantità di ghost rock pari al costo di mantenimento di ogni personaggio.

Non sei costretto a pagare il mantenimento di un personaggio, ma se tu non puoi o non vuoi pagare il mantenimento di qualcuno, scartane la carta personaggio con assieme tutte le carte eventualmente equipaggiate.

Se hai un personaggio nella tua banda che fa parte di un'altra fazione (ovvero se ha il simbolo fazione che non corrisponde con quello della tua carta covo), devi pagare un mantenimento extra pari al valore di influenza del personaggio.

I giocatori possono eseguire la fase mantenimento tutti nello stesso momento per velocizzare il gioco. Se no, partite dal Vincitore e procedete in senso orario.



Con un incasso pari a 7 ghost rock ed un mantenimento per Avie e Bobo pari a 5, i Fourth Ring guadagnano 2 ghost rock per il giorno e li aggiungono alla propria riserva.



FASE MEZZOGIORNO (HIGH NOON PHASE)

La maggior parte del trambusto si scatena nel mezzo della giornata, quando gruppi di brutti ceffi irascibili con le mani che prudono ed il grilletto facile girano la città e sfasciano i locali. Questo è sicuramente il momento migliore per aspettarsi sparatorie che vengono usate per risolvere ogni sorta di situazione sgradevole tra tipi sgradevoli. Alcuni vedono solo chaos in tutto questo, ma la verità è che questi hombres sono freddi come il ghiaccio ed ogni loro movimento sembra far parte di un piano calcolato.

Partendo dal Vincitore e procedendo in senso orario, ogni giocatore nel proprio turno effettua una giocata alla volta. Quando è il tuo turno di eseguire una giocata, tu puoi fare una delle cinque giocate base indicate nel regolamento: Agire (Actin'), Sfidare (Callin'Out), Muoversi (Movin'), Comprare (Shoppin') o Scambiare (Tradin'), tutte descritte tra pag. 17 e pag. 20 – oppure puoi passare. Puoi eseguire queste giocate in qualsiasi ordine o numero di volte.

Il gioco procede verso sinistra attorno al tavolo fino a che tutti i giocatori hanno passato consecutivamente. Quando questo accade, la fase di Mezzogiorno finisce.

FASE TRAMONTO (SUNDOWN PHASE)

Una volta che la fase di Mezzogiorno finisce controllate se qualcuno ha vinto (vedi pag. 30). Se nessuno a vinto, puoi scartare una carta dalla tua mano se lo desideri. Quindi pesca o scarta carte in modo da ristabilire il limite massimo di carte che puoi tenere in mano che, a meno di effetti particolari, corrisponde a 5 carte.

Infine rendi pronte tutte le tue carte esaurite e preparati ad affrontare un nuovo giorno.

GIocate CHE PUOI FARE A MEZZOGIORNO

E' un paese libero, o almeno così dicono, ma le regole sono le regole. Ora vi verrà mostrato quello che potete fare ed il modo corretto per farlo.

Quando è il tuo turno di agire durante la fase Mezzogiorno, puoi scegliere di eseguire una delle seguenti giocate. Se non vuoi o non puoi eseguirne nessuna, devi passare. Se passi, puoi sempre decidere di eseguire una giocata più tardi in questa fase. Solo nel momento in cui tutti i giocatori passano il turno consecutivamente la fase Mezzogiorno finisce e comincia la fase Tramonto.

AGIRE (ACTIN')

Una delle giocate che potete fare è usare l'abilità Mezzogiorno (Noon) che può essere presente o su una carta Azione nella tua mano di gioco o su di una delle tue carte già in gioco (come una proprietà, un personaggio, beni o magie). Per fare ciò, devi solo dichiarare l'abilità, pagarne il costo e risolverne l'effetto.



Se si utilizza solo l'abilità di una carta non è necessaria renderla esaurita. Puoi utilizzare anche l'abilità di una carta esaurita, a meno che l'abilità stessa non preveda come costo il rendere esaurita la carta, quest'ultimo caso è riconoscibile o perchè all'inizio del testo che descrive l'abilità è riportata la parola "Esaurire" (Boot) in grassetto o dal testo stesso della carta che dice "Esaurisci questa carta per fare questa cosa".

Puoi utilizzare ogni abilità di una specifica carta in gioco solo una volta per giorno. Puoi utilizzare un'abilità di una carta magia solo una volta per giorno, non ha importanza quante abilità ha questa magia. Nel caso la carta abbia la parola chiave "Ripetere" (Repeat) all'inizio di una abilità, puoi utilizzare l'abilità stessa più volte durante il giorno senza limitazioni.





Le abilità di una proprietà possono essere usate solo dal controllore della proprietà stessa. Il controllore non deve essere per forza anche il proprietario. Questo è evidenziato sulla carta dalla parola chiave Controllore (Controller), scritta in grassetto, che precede il testo dell'abilità.

A meno che non sia specificato diversamente le abilità di mezzogiorno durano fino alla fine della fase Tramonto.

SFIDARE (CALLIN' OUT)

Quando ci sono dei brutti ceffi che appartengono ad un'altra banda che si aggirano attorno al tuo saloon e si rifiutano di andarsene, è arrivato il momento di chiarire le cose a loro spese.

Una delle giocate della fase di Mezzogiorno, è rappresentata dalla possibilità da parte di un tuo personaggio pronto, di scegliere un personaggio (controllato da un altro giocatore) che si trovi nello stesso luogo e sfidarlo (Callin' Out) in una sparatoria. Questo non esaurisce il tuo personaggio che, fino a quando rimane pronto, ha la possibilità di sfidare un personaggio avversario ogni volta che sarà il tuo turno di effettuare una giocata.

Se è pronto, il personaggio che hai sfidato può rifiutarsi e scappare recandosi al proprio covo ed il giocatore che lo controlla lo rende esaurito. Un personaggio esaurito è invece costretto ad accettare la sfida.

Non è possibile utilizzare questa giocata per sfidare un personaggio che si trova all'interno del proprio covo.

Ci sono le abilità di alcune carte che permettono di sfidare un personaggio come parte dell'effetto dell'abilità stessa. Quando usi una di queste abilità, al tuo personaggio è permesso di sfidare qualcuno quando quest'ultimo è esaurito, e ancora più importante, il tuo personaggio può utilizzare le abilità per sfidare un personaggio che si trova all'interno del proprio covo. A meno che non sia proibito dall'effetto di una carta, i personaggi che si trovano nel loro covo possono rifiutare la sfida venendo di conseguenza esauriti (si presume siano scappati al piano di sopra). Se il bersaglio accetta la sfida, i personaggi danno inizio ad una sparatoria (vedi pag.21) nel luogo dove si trova il personaggio bersaglio, ed entrambi i contendenti possono formare delle posse.

MUOVERE (MOVIN')

I ragazzi che hai assunto non riusciranno a fare granchè di buono rimanendo seduti nel covo. Prima o dopo dovrai spedirli fuori dalla porta a farsi una passeggiata, sgranchirsi un po' le gambe, perfino a cavalcare da qualche parte.

Un'altra possibile giocata di Mezzogiorno è muovere uno dei tuoi personaggi pronto verso un qualsiasi luogo in gioco (una proprietà, il covo, o la Town Square). Questo tipo di giocata rende sempre esaurito il personaggio, a meno che tu esegua uno di questi due movimenti speciali:

1. Un personaggio può muovere dal proprio covo verso un luogo adiacente (la Town Square o qualsiasi proprietà adiacente), senza essere esaurito.
2. Un personaggio può muovere dalla Town Square verso una proprietà all'interno della città o verso il covo di un altro giocatore (ma non verso il covo del giocatore che lo sta controllando), senza essere esaurito.

Anche se nessuno di questi movimenti renderebbe esaurito il personaggio, esso deve essere pronto quando inizia il movimento, in caso contrario non si muove affatto.

Alcuni effetti delle carte ti consentono di muovere un personaggio. Normalmente sono abilità della fase Mezzogiorno, ma lo permettono anche alcune abilità Sparatoria e abilità Reagire. Quando usi una di queste abilità, puoi utilizzarle su un personaggio esaurito ed il personaggio non risulta nuovamente esaurito.



Questi sono gli unici due movimenti che un personaggio può fare senza esaurirsi.

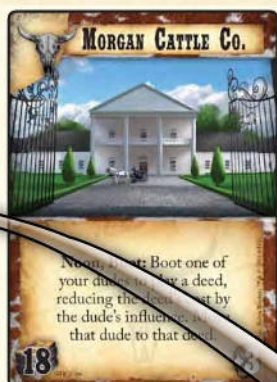
Accumuli ghost rock per comprare cose e usi le cose per accumulare ancora più ghost rock. Non sembra aver molto senso fino a quando non realizzi che l'unica altra opzione è accumulare ghost rock per comprare tequila, con la conseguenza di svegliarti in una pozza di vomito e senza i pantaloni.

Eseguendo questa giocata puoi mettere in gioco dalla tua mano un personaggio, una proprietà, una magia o un bene. Pagane il costo in ghost rock alla banca, quindi posiziona la carta sul tavolo pronta. Se usi l'effetto di una carta per metterne in gioco un'altra, gioca la nuova carta allo stesso modo, ovvero pagandone il costo in ghost rock, a meno che l'effetto della carta dica diversamente. Puoi iniziare ad utilizzare le abilità della nuova carta appena sarà di nuovo il tuo turno di effettuare una giocata. Il modo in cui metti in gioco una carta dipende dalla tipologia della carta:

Personaggio: Un personaggio entra in gioco all'interno del tuo covo. E' il luogo dove la gente si riunisce.

Proprietà: A meno che non sia specificato diversamente, tutte le proprietà sono considerate in città. Posiziona una proprietà che si trova all'interno della città, ad una delle due estremità della tua strada. Non puoi posizionare una proprietà in mezzo ad altre due proprietà già in gioco o tra il tuo covo ed una proprietà. Quando giochi una proprietà fuori città posizionala ad una certa distanza rispetto alla tua strada.

Un personaggio
inizia sempre
dal covo.



Posiziona una proprietà
in città ad una delle due
estremità della tua strada.



Non puoi posizionare
una proprietà con la
definizione
"in città" fuori
dalla città.



Proprietà Fuori-città.

Beni: Quando giochi una carta beni assegnala ad un personaggio pronto che si trova in un luogo che controlli (il personaggio deve avere i requisiti per essere equipaggiato con la carta beni). La carta si attacca ad esso. Un personaggio normalmente può portare con sé un numero qualsiasi di beni, ma può avere un solo Cavallo ed una sola Arma alla volta. Se vuoi assegnare una nuova Arma (o Cavallo) ad un personaggio che ne possiede già una, scarta la carta Arma (o Cavallo) che era stata assegnata precedentemente.

Solo lo Scienziato Pazzo (Mad Scientist) può mettere in gioco i Marchingegni (Gadgets). Vedi la Classificazione delle Abilità (Skill Ratin's) a pag.29 per maggiori dettagli. Una volta che lo Scienziato Pazzo inventa un Marchingegno, puoi utilizzare la giocata Scambiare (Tradin') per assegnarlo ad un altro personaggio.

Magic: Le magie richiedono dei requisiti precisi riguardo a chi può portarle. Solo un Imbonitore (Hucksters) può portare Maledizioni (Hex), solo un personaggio Benedetto (Blessed) può portare Miracoli (Miracles) e solo gli Sciamani (Shamans) possono portare Spiriti (Spirits). Assegna la carta ad un tuo personaggio pronto o ad un luogo che controlli (controllare che il personaggio abbia i requisiti per essere equipaggiato con la magia). La magia si attacca alla carta bersaglio. Un personaggio normalmente può portare con sé un numero qualsiasi di carte magia.



Un Imbonitore può portare una Maledizione.



Un bene assegnato ad un personaggio.

SCAMBIARE (TRADIN')

La gente di frontiera è veramente felice quando può prestare o ricevere in prestito ciò di cui ha bisogno. Chiaramente alcuni prestiti che avvengono qui nei dintorni sono giustamente descritti più come dei furti.

Se hai due o più personaggi sotto il tuo controllo che si trovano nello stesso luogo, anch'esso sotto il tuo controllo (è indifferente che tu lo possieda o meno), puoi scambiare una o più carte beni tra di loro. Tutti i personaggi che ricevono beni devono essere pronti e non possono ricevere nulla se non hanno i requisiti per portarli. Un personaggio esaurito può cedere carte ad altri personaggi ma non ne può ricevere alcuna. Una volta che un personaggio ha ottenuto delle carte beni in uno scambio, non potrà più scambiare carte fino al prossimo giorno.

I personaggi in possesso di Armi e Cavalli possono scambiarli, anche se hai già fatto scambi, se un personaggio ne ha più di uno, devi scartare fino a d avere solo un'Arma ed un Cavallo.

I personaggi non possono scambiare Magie.

Ci sono effetti delle carte che permettono di scambiare carte beni da un personaggio ad un altro. Come altri effetti attivati dalle carte, permette di equipaggiare i beni anche ad un personaggio esaurito e in un luogo che non controlli. Anche in questo caso i personaggi non possono ricevere nulla se non hanno i requisiti per portarlo.

Se un personaggio è equipaggiato con una carta beni di un altro giocatore, nel momento che il personaggio o la carta beni lascia il gioco, la carta beni andrà nella pila degli scarti o nella Collina degli Stivali del proprietario.

SPARATORIA (SHOOTOUTS)

Nel Misterioso Ovest gli scontri sono all'ordine del giorno e in genere la gente non ha neanche bisogno di una ragione per scatenarli. Ok, questo è il modo in cui sistemi le tue questioni, puro stile Doomtowntown.

Una sparatoria normalmente inizia quando un personaggio accetta una sfida. Il giocatore ed il personaggio che sfidano sono definiti Leader, il giocatore ed il personaggio che sono stati sfidati sono definiti Obiettivo.

FORMARE LE POSSE (FORMIN' POSSES)

Quando una sparatoria inizia, la maggior parte della gente probabilmente non lascierebbe i propri amici da soli di fronte al pericolo. Prenderanno parte allo scontro, ti aiuteranno, ti forniranno copertura e forse si prenderanno una pallottola.

Ogni giocatore coinvolto nella sparatoria, forma un gruppo di personaggi che parteciperanno allo scontro e che si chiamerà posse. Il Leader dichiara la formazione della propria posse per primo. Tutti i personaggi aggiunti alla posse, incluso il leader e l'obiettivo originali (entrambi devono essere nelle rispettive posse) si uniscono quindi per formare la posse.

Solo i personaggi nello stesso luogo o in uno adiacente alla sparatoria possono unirsi alla posse. Un personaggio nello stesso luogo può unirsi anche se è esaurito, ma solo un personaggio pronto può unirsi arrivando da un luogo adiacente.

Una volta che entrambi i giocatori hanno dichiarato la propria posse, tutti i personaggi che ne fanno parte e che non sono già nel luogo della sparatoria si spostano verso il luogo dello scontro. Questo movimento esaurisce automaticamente i personaggi. Tutti i movimenti dei personaggi per unirsi alla posse sono considerati come eseguiti simultaneamente.

Nessun giocatore, mai e poi mai, potrà avere personaggi controllati da lui in entrambe le posse. Un giocatore non può mai fare una scelta che lo porti a quella situazione, non importa cosa dicono le carte.



Allie, nella Town Square, è adiacente e può unirsi alla posse.



Una sparatoria è scoppiata tra Irving e Pancho. Olivia non può unirsi alla posse, Lane può.

FURTO CON SCASSO (BREAKIN' AND ENTERIN')

Se il piombo vola in un posto pubblico come la Town Square o un Saloon, la gente si immagina solo che queste canaglie hanno bisogno di uccidersi. Ma se ti trovi in una sparatoria all'interno della proprietà privata di qualcuno, qualche uomo di legge vorrà fare due chiacchiere con te. La casa di un uomo è il suo castello, anche se si tratta di una baracca fatta di quattro assi di legno marcio ed il proprietario è un idiota, pulcioso, vigliacco e baro.

Se la sparatoria avviene in un luogo privato, tutti i personaggi che partecipano alla sparatoria che sono controllati dal giocatore non proprietario del luogo, hanno la taglia incrementata di 1 (per esempio anche da 0 a 1). Questo accade a prescindere da chi inizia la sparatoria. Allo stesso modo accade anche quando un personaggio si unisce dopo alla posse.

Tra le parole chiave di una proprietà è indicato se questa è pubblica o privata. Il covo di un giocatore è sempre privato, la Town Square è sempre pubblica.

VOMITARE PIOMBO (SLINGIN' LEAD)

Ogni sparatoria si risolve in una serie di round, eseguiti uno alla volta finché tutti i personaggi appartenenti ad una posse sono morti o fuggiti. Di seguito viene descritto come si svolge il round di una sparatoria.

STEP. 1. FARE LE GIOCATE (MAKE PLAYS)

Coloro che hanno un piano oltre al bang bang bang, in genere sono quelli che vincono.

Partendo dal Vincitore (o, se il Vincitore non ha personaggi in una posse, il primo giocatore procedendo in senso orario dal Vincitore che abbia almeno un personaggio in una posse) e procedendo in senso orario, ogni giocatore con un personaggio coinvolto nello scontro esegue una giocata Sparatoria. Le giocate Sparatoria includono l'utilizzo delle abilità Sparatoria, passare o utilizzare qualsiasi altro testo che si riferisce ad una giocata Sparatoria.

Adiacenze: Reloaded

Ricordati delle adiacenze. All'interno della tua strada i luoghi che si trovano vicini sono considerati adiacenti. Le proprietà e il covo nella strada di una banda non sono considerate adiacenti a quelle nella strada di un'altra banda. La town square, da non considerarsi una proprietà, è adiacente a tutto ciò che si trova in città. Le proprietà fuori dalla città non sono adiacenti né tra loro né con i luoghi nella città.



Le abilità Sparatoria che usi devono provenire da una carta azione nella tua mano di gioco (che viene giocata e poi scartata) o riportata sul testo di una delle tue carte nella posse. Puoi usare abilità Sparatoria anche da carte che non fanno parte di una posse ma solo se ciò permette di portare un personaggio in una posse. Le abilità Sparatoria possono avere effetto solo su personaggi in una posse a meno che queste abilità portino un personaggio in una posse.

I giocatori continuano a giocare la Sparatoria fino a che tutti hanno passato la mano consecutivamente.

A meno che specificato diversamente, l'effetto di una abilità Sparatoria dura fino a fine sparatoria. Se una abilità manda al proprio covo un personaggio esaurito, il personaggio lascia la sparatoria, anche se si trova già nel covo.

Se, a causa di una abilità Sparatoria, rimane solo una posse, la sparatoria termina immediatamente, salta allo step 7.

STEP. 2. SCEGLIERE IL TIRATORE (PICK YER SHOOTER)

Il Leader e l'Obiettivo, in questo ordine, scelgono e annunciano il loro tiratore tra i personaggi nella propria posse. Questa scelta è valida solo fino alla fine del round della sparatoria. I personaggi esauriti presenti nelle posse possono essere scelti come tiratori.

STEP. 3. PESCA! (DRAW!)

Non importa quante volte spari, ma quanto piombo fai mangiare ai tizi che hai davanti.

Adesso è il momento di scoprire quanto sparano bene gli uomini della tua posse in questo round della sparatoria. Lo fai pescando una mano duello (draw hand) dal tuo mazzo e realizzando la miglior mano di poker che ti è possibile.

Metti da parte la tua mano di gioco, quindi pesca fino ad un totale di 5 carte più il bonus stud fornito dalla tua posse. Ricevi un bonus stud da ogni personaggio nella tua posse che è classificato come stud, ovvero quelli identificati dalla cartuccia argento. Il tuo bonus è uguale al valore stud totale del tuo tiratore (se ne ha uno), più uno extra per ogni altro personaggio stud nella tua posse (anche i personaggi che hanno un valore stud pari a zero).

Una volta che hai pescato le carte puoi beneficiare del tuo bonus draw. Guadagni un bonus draw per ogni personaggio nella tua posse che ha un valore draw, che è il numero nella cartuccia d'ottone. Il tuo bonus è uguale al valore draw totale del tuo tiratore (se ne ha uno), più uno extra per ogni altro personaggio draw nella tua posse (non importa quanto buono o cattivo esso sia). Così, una volta che hai determinato il tuo bonus draw, da uno sguardo alle carte nella tua mano duello, e decidi quali, se ce ne fossero, tu vorresti scartare (il numero massimo di carte scartabili è uguale al tuo bonus draw), scartale, e rimpiazzale con carte pescate dalla cima del tuo mazzo. Devi usare il tuo bonus draw tutto in una volta, non una carta alla volta.

Fatto tutto ciò, scarta le carte in eccesso fino ad avere una mano di 5 carte. Questa è la tua mano duello finale. È permesso avere due carte con lo stesso seme e valore – due re di quadri, per esempio – anche se una mano di quel tipo è chiamata mano imbroglio, questo ti potrebbe portare ad eventuali danni causati dalla abilità Risoluzione Imbroglio (Cheatin' Resolution).

STEP. 4. RIVELARE E RISOLVERE (REVEAL AND RESOLVE)

A questo punto, entrambi i giocatori rivelano la loro mano duello, risolvono gli effetti delle carte in gioco che fanno riferimento alla rivelazione della mano duello (esempio: il testo sulla carta dello Sceriffo Dave Montreal dice, “se in una sparatoria di Dave, l'avversario rivela una mano imbroglio e tu no, i tuoi personaggi non possono essere feriti in questo turno.”). Questi effetti sono immediati. Una volta che gli effetti “rivelare” sono stati applicati, non possono essere applicati nuovamente in questo round della sparatoria, anche se l'effetto fa pescare e rivelare una nuova mano all'avversario.

Successivamente, ogni giocatore con un personaggio coinvolto nella sparatoria può fare giocate Risoluzione (al momento, ci sono solo abilità Risoluzione e Passare). I giocatori possono giocare abilità Risoluzione delle carte azione nella loro mano di gioco (non dalla loro mano duello). Possono essere usate anche abilità riportate sul testo delle carte personaggio, beni, o magic che sono coinvolte nella sparatoria. Iniziando dal Vincitore (o dal primo giocatore con un personaggio nella posse procedendo in senso orario partendo dal Vincitore se egli non ha personaggi nella sparatoria) e procedendo in senso orario, ogni giocatore con un personaggio nella sparatoria può passare o giocare un'abilità risoluzione fino a che tutti i giocatori hanno passato consecutivamente.

Un tipo di abilità Risoluzione speciale è l'abilità Risoluzione Imbroglio. In questa fase ogni giocatore può subire un'abilità Risoluzione Imbroglio solo una volta, sia che venga usata da una carta in gioco che da una carta azione. Questo si può fare quando un giocatore ha nella propria mano duello due o più carte con lo stesso seme e valore (da notare che il joker non è mai causa di una mano illegale indipendentemente dal seme e dal valore che viene scelto per lui). Non puoi usare le abilità Imbroglio su te stesso.

Tutti i giocatori possono giocare una carta azione Risoluzione Imbroglio, anche se non sono coinvolti nella sparatoria, anche se alcune carte Imbroglio hanno effetti che si attivano solo se hai una posse (esempio, Magical Distraction).

Le abilità Risoluzione usate durante una sparatoria hanno effetto solo sui personaggi nella posse, a meno che quelle abilità porti un personaggio nella posse.

Se, a causa dell'uso delle abilità Risoluzione un giocatore perde tutti i personaggi nella posse (eliminati o scartati), la sparatoria finisce immediatamente; passa allo step. 7. Ricorda che si può giocare una sola carta imbroglio su di un giocatore per ciascuna mano da duello.

STEP. 5. PRENDI IL TUO (TAKE YER LUMPS)

Dopo aver eseguito le giocate Risoluzione, se ciascuna posse ha ancora personaggi in essa, si confrontano i risultati delle mani duello dei giocatori (i rispettivi valori in termini di mano di poker che si è stati in grado di creare). Il vincitore è il giocatore con il risultato più alto. Vedi il retro del regolamento per una lista completa delle possibili combinazioni che si possono ottenere e la loro classificazione.

Quando un'abilità o un effetto aumenta il livello di classificazione della tua mano, questa è sempre considerata cambiata nella peggior mano possibile all'interno della nuova classificazione. Quando una carta abbassa il livello di classificazione di una mano, questa è sempre considerata cambiata nella miglior mano possibile all'interno della nuova classificazione.

Non si può aumentare il livello di classificazione di una mano oltre l'11 (il suo livello si ferma a 11) e tutte le mani di livello 11 sono considerate uguali (non ci sono mani più alte o più basse a livello 11). Allo stesso modo il livello di classificazione di una mano non può mai scendere sotto l'1; se qualsiasi effetto richiede che il livello di classificazione di una mano scenda sotto l'1, questa deve essere considerata come la peggior mano possibile di questo livello. Se entrambi i lati hanno una mano di livello 11, non ci sono ne vincitori ne perdenti.

La differenza tra i livelli delle mani dei contendenti determina il numero di ferite che il perdente subisce: il giocatore deve scartare o eliminare personaggi dalla propria posse in base al numero di ferite subite. **Scartare un personaggio copre un punto ferita (si considera come se fosse rimasto ferito nello scontro o fuggito dalla città, ma è ancora vivo per poter combattere un altro giorno), e eliminare un personaggio per copre due punti ferita (il personaggio è stato colpito a morte).** Nota che un personaggio eliminato finisce nella pila della Collina degli Stivali, questo significa che non potrai giocare un'altra copia di quel personaggio per tutto il resto della partita, ma tutte le carte ad esso equipaggiate (beni, magie) vengono semplicemente scartate.

In aggiunta, i giocatori possono scartare le carte beni che hanno la parola chiave Aiutante (Sidekick); facendo ciò copri una ferita (non puoi eliminare un Aiutante per coprire due ferite). Vedere anche personaggi Tormentati a pag. 26, per differenti opzioni.

Se il livello della mano duello dei giocatori è pari, entrambe le posse riceveranno una ferita, anche se uno dei giocatori ha una mano migliore (tipo tre Jack contro tre assi), comunque quel giocatore vincerà il round della sparatoria. Vincere il round in questa maniera conta comunque per il controllo delle carte per la vittoria (esempio, Lanciafiamme/Flame-Thrower).

I due giocatori principali (il leader e l'obiettivo) decidono quali personaggi nelle loro posse vengono scartati o eliminati. Chi ha perso il round sceglie per primo. Nel caso di un livello pari nella mano, il leader sceglie per primo. Le ferite vengono scelte e risolte una per volta, anche se ciò causasse al perdente la rimozione dell'ultimo personaggio dalla sparatoria, il vincitore deve comunque ricevere tutte le ferite.



Mano del giocatore della Sloane Gang



Mano del giocatore della Morgan Cattle Co.

Irving viene eliminato [2 ferite] (muovilo nella Collina degli Stivali) e Lane viene scartata [1 ferita].



STEP. 6. SCAPPA O SPARA (RUN OR GUN)

Iniziando dal perdente del round sparatoria (il leader se entrambi hanno una mano di livello 11), tutti i giocatori decidono quale dei loro personaggi fuggono dalla sparatoria. Quelli che scappano lasciano la posse e si spostano nel covo esauriti. Anche i personaggi che sono già esauriti o che sono già nel covo possono scappare dalla sparatoria. Ogni giocatore decide per tutti i propri personaggi prima che decida il giocatore seguente.

STEP. 7. INTAVOLARE UN ALTRO ROUND (CHAMBER ANOTHER ROUND)

Il leader e l'obiettivo scartano le loro mani duello. Se rimane solo una posse, questa vince la sparatoria. Se entrambe le posse sono senza personaggi, nessuno dei giocatori vince la sparatoria. Se non si verifica nessuna delle condizioni precedenti ritornare allo step. 1 e iniziare un altro round di sparatoria.

The Gettin' to Know Gomorra Booklet – a shootout in detail.

For a complete example shootout, see Gettin' to Know Gomorra, page 6.

LE ALTRE REGOLE

Le regole sono come una mandria al galoppo, c'è sempre qualche capo che manca. Qui ci sono quelle poche dannate che non si sapeva dove infilare.

TESTO DELLE CARTE (CARD TEXT)

Ci sono tre tipi di testo nelle carte di Doomtowntown: Parole Chiave (Keywords), Trattati (Traits), Abilità (Abilities).

Parole Chiave sono scritte in grassetto nella parte in alto della carta, sono la descrizione di quella carta e possono essere di riferimento per il testo di altre carte (esempio Cavallo, Marchingegno). Riesci a riconoscere una parola chiave perchè è in maiuscolo.

I **Tratti** vengono scritti sotto le parole chiave, in testo semplice. I tratti sono effetti del gioco che sono sempre attivi quando la carta è in gioco (esempio, "Lane ottiene pallottola +2 fintanto che ha un Cavallo."). Il controllore della carta che ha un tratto non può scegliere di ignorare o far cessare l'effetto di un tratto.

Le **Abilità** sono una parte di testo sulla carta con una fase ed un costo in neretto, seguite da due punti. Il controllore della carta sceglie se e quando usare queste abilità. Ogni abilità può essere usata solo una volta per turno, a meno che sia una abilità Ripetibile (Repeat ability). Se il testo della carta usa la parola "questo" (per esempio "questo luogo" o "questa sparatoria"), il testo si riferisce al luogo o alla situazione descritta. Per esempio, l'abilità di Sanford Taylor dice, "Sfida un personaggio in questa proprietà". Questo significa che Sanford può solo sfidare un personaggio mentre si trova in una proprietà ed il personaggio sfidato deve essere nella stessa proprietà di Sanford Taylor.

Il leader è il personaggio che inizia il lavoro o che dà il via ad una sparatoria sfidando qualcuno. L'obiettivo è il personaggio che viene sfidato o la carta o il posto che viene scelto per un effetto incarico (job).

Se un incarico richiede come parte del costo che il personaggio venga esaurito (esempio, Rapimento (Kidnappin') dice, "Mezzogiorno Incarico, Esaurire."), il leader deve esaurire la carta per pagare il costo.

ASSI (ACES)

L'asso la carta più alta? Ma da che razza di stupido posto arrivi, gringo?

Gli assi contano sempre come 1, quindi sono sempre considerati il valore più basso in una mano o quando si estrae una carta.

PERSONAGGI TORMENTATI (HARROWED DUDES) PER QUANTO TEMPO? QUANTO GRANDE?

Qualche poveraccio ha lo spirito maligno di manitou dentro la sua testa che gli permette di continuare ad andare in giro quando dovrebbero essere concime per margherite. Sono un po' più duri da buttar giù, considerando che dovrebbero essere già morti.



Quando un personaggio con la parola chiave Tormentato viene coinvolto in una sparatoria, questo personaggio può assorbire meglio le ferite rispetto ad un normale personaggio. Puoi mandare un personaggio Tormentato nel proprio covo, esaurito, per coprire una ferita che hai preso in una sparatoria. Scartare un personaggio Tormentato copre due ferite ed eliminarlo copre tre ferite.

Se un personaggio Tormentato che si trova in gioco viene eliminato dall'effetto di una carta (quindi non nel caso che venga eliminato per assorbire ferite in una sparatoria), scarta il personaggio invece di eliminarlo.

TESTO D'AIUTO (HELP TEXT)

Il testo sulla carta tra parentesi in carattere italic è chiamato "testo d'aiuto". Questo non cambia il funzionamento della carta, ma serve come rimando ad alcune regole che vanno applicate alla carta e vanno intese come un aiuto per i nuovi giocatori.



Per esempio, Mustang dice, "**Mezzogiorno, Esaurire:** Muovi questo personaggio (senza esaurirlo)". Le parole "senza esaurirlo" ricordano al giocatore che, quando l'effetto di questa carta muove un personaggio, il personaggio non deve essere esaurito per questo movimento, a prescindere dal luogo di partenza e di arrivo del movimento. Ad ogni modo, quando si impara a giocare, noi non ci aspettiamo che i nuovi giocatori ricordino tutte le sfumature delle regole, quindi abbiamo aggiunto il testo d'aiuto (help text) ovunque potessimo rendere l'effetto della carta il più chiaro possibile.

Molte abilità delle carte si risolvono immediatamente dopodiché hanno terminato. Qualunque effetto che aggiunge o rimuove segnalini è considerato un effetto che si risolve immediatamente dopodiché ha termine. Dopo che l'effetto ha posizionato il segnalino, è il segnalino stesso che produce un effetto continuo. In effetti i segnalini sono dei cambiamenti permanenti.



Effetti causati da un'abilità Mezzogiorno durano fino alla fine del giorno (questo significa che l'effetto dura fino alla fine della fase Tramonto, ma finisce prima della nuova fase Scommessa). Effetti causati da abilità Sparatoria durano fino alla fine della sparatoria in cui sono state giocate. Gli effetti delle carte che non sono abilità (per esempio, "La ricompensa di Sloane non può essere ridotta al di sotto di 1.") sono sempre attive e smettono di funzionare solo nel momento in cui la carta lascia il gioco.

Ci sono limiti su quanto può cambiare un certo numero nel gioco. Il valore pallottola, influenza, costo e mantenimento di una carta è sempre uguale al numero stampato a cui si sommano tutti i modificatori provenienti da effetti di altre carte e alle carte assegnate. Questi numeri possono scendere sotto lo 0, ma ogni volta tu verifichio o confronti un numero oppure lo usi per un calcolo durante il gioco, qualsiasi numero negativo viene considerato come uno 0.

Il valore di una carta (dall'asso al re) è sempre uguale al valore stampato a cui si sommano tutti i modificatori provenienti da effetti di altre carte e alle carte assegnate. Ogni volta che verifichi o confronti questi valori o li usi in qualche calcolo di gioco, un valore di 0 o meno è considerato come un 1 (asso) e un valore di 14 o più è considerato un 13 (re). Questo si applica anche quando si calcola come parte del determinazione di un personaggio.

INCARICHI (JOBS)

Ci sono alcuni sgradevoli incarichi che richiedono un pò più di manodopera rispetto a uno o due dei tuoi ragazzi, e molto probabilmente faranno agitare la gente molto di più rispetto alla semplice costruzione di un fienile o all'uccisione di un vampiro.

I grandi eventi in Doomtowntown sono chiamati incarichi (jobs). Gli incarichi sono introdotti dal testo di un'abilità simile a, "Mezzogiorno Incarico:". Come le sparatorie gli incarichi sono risolti in una maniera specifica.

Come con le sparatorie, il giocatore ed il personaggio che iniziano l'incarico sono definiti leader, mentre il giocatore c/o il personaggio (o la proprietà o qualcos'altro) che subiscono l'incarico sono definiti obiettivo.

STEP. 1. DARE INIZIO ALL'INCARICO (START THE JOB)

Primo, scegli uno dei tuoi personaggi che sia pronto, sarà il tuo leader per l'incarico. Se l'abilità che ha dato inizio al lavoro proviene dal testo di una carta personaggio o da un bene assegnato ad esso, il personaggio deve essere scelto come leader del lavoro. Se un incarico richiede come parte del costo esaurire una carta (per esempio: Rapimento, che dice, "Mezzogiorno Incarico, Esaurire:"), il leader è il personaggio che deve essere esaurito per pagare il costo.

STEP. 2. SCEGLIERE L'OBIETTIVO (CHOOSE THE MARK)

Tutti gli incarichi servono a fare qualcosa da qualche parte o per qualcuno. Il bersaglio previsto è chiamato obiettivo. La prima frase del testo di un incarico indica quale è questo obiettivo.

Il leader non deve essere per forza nello stesso luogo dove si trova l'obiettivo per iniziare l'incarico; in effetti il leader potrebbe essere fuori dalla città.

STEP. 3. FORMARE LE POSSE (FORM POSSES)

Una volta scelto il leader, è il tempo di formare le posse. Come nelle sparatorie, il leader forma la propria posse per primo. Qualunque personaggio pronto del giocatore che si trova nello stesso luogo o in uno adiacente al leader o all'obiettivo può unirsi alla posse del leader.

Tutti i personaggi escluso il leader devono essere esauriti per spostarsi ed unirsi alla posse a meno che non si trovino già nel luogo dell'obiettivo. I personaggi nello stesso luogo dell'obiettivo possono unirsi alla posse senza essere esauriti e possono unirsi alla posse anche se già esauriti.

Una volta che il Leader ha dichiarato quali personaggi fanno parte della sua posse, il controllore dell'obiettivo può a sua volta formare la sua posse. L'obiettivo può solo usare personaggi che si trovano nel luogo dell'obiettivo o in un luogo ad esso adiacente. Questi personaggi devono essere esauriti per spostarsi ed unirsi alla posse a meno che si trovino già nel luogo dell'obiettivo. I personaggi nello stesso luogo dell'obiettivo possono unirsi alla posse senza essere esauriti e possono unirsi alla posse anche se già esauriti. Nota che, a differenza di una sfida, non è obbligatorio che l'obiettivo faccia parte della posse (anche se normalmente è una buona idea). I giocatori non possono formare delle posse con zero personaggi contenuti in esse. Vedi Proprietario e Controllore a pagina 13.

Se il controllore dell'obiettivo sceglie di non formare (o non può formare) una posse, il proprietario dell'obiettivo, se differente dal controllore, può formare una posse. Se il controllore dell'obiettivo forma una posse, il proprietario dell'obiettivo non può formare una posse.

Se né il controllore né il proprietario scelgono di formare una posse (questo accade sempre nei casi in cui gli incarichi hanno come obiettivo la Town Square o quando è lo stesso leader a possedere la carta), qualsiasi altro giocatore, partendo dal giocatore alla sinistra del leader, può formare una posse per opporsi alla riuscita dell'incarico.

Se nessuno forma una posse per opporsi alla buona riuscita dell'incarico, l'incarico ha automaticamente successo.



Fred potrebbe unirsi alla posse se fosse pronto poichè è adiacente al leader.



Silas non può unirsi alla posse perchè non è adiacente al leader o all'obiettivo.

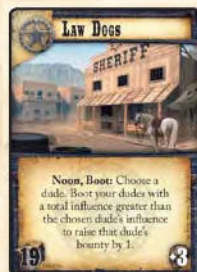


LA SLOANE GANG TENTA DI RAPIRE UN LAW DOG.

Un esempio di chi può unirsi alla posse.



Allie può unirsi perchè è nella Town Square ed è quindi adiacente all'obiettivo.



Sanford può unirsi perchè è nello stesso luogo dell'obiettivo.



Luogo dell'Incarico



Andreas può unirsi perchè è adiacente e pronto.



Mark

STEP. 4. SELLARE (SADDLE UP)

Una volta che le posse sono formate, tutti i personaggi in entrambe le posse si spostano nel luogo dell'obiettivo simultaneamente. Questo speciale movimento incarico non richiede di esaurirli, ma la maggior parte dei personaggi dovrebbero essere già stati esauriti per permettergli di unirsi alle posse. Quando il leader e il difensore dell'obiettivo si ritrovano entrambi con le posse nel luogo dell'obiettivo, inizia una sparatoria (vedi pag. 21). Se questo accade in una proprietà privata, i personaggi che hanno sconfinato diventano ricercati (wanted) come in una normale sparatoria.

STEP. 5. IL LAVORO E' FATTO? (IS THE JOB DONE?)

Se la posse del leader vince la sparatoria e si trova ancora nel luogo dell'obiettivo alla fine della sparatoria, o nessun giocatore forma una posse di difesa, l'incarico è portato a termine con successo. Altrimenti l'incarico è fallito. Dopo che la sparatoria è finita, indipendentemente dal risultato, i sopravvissuti della posse del leader tornano esauriti al proprio covo. I personaggi sopravvissuti nella posse del difensore rimangono dove sono.

Infine, risolvi gli effetti di un incarico portato a termine come descritto dalla carta se l'obiettivo è ancora in gioco. Se l'obiettivo non è più in gioco, l'incarico è comunque portato a termine con successo, ma l'obiettivo non viene raggiunto. Se l'incarico fallisce non succede nulla.

ESTRARRE (PULLS)

La maggior parte dei cowboys cammina e mastica tabacco allo stesso tempo, ma costruire marchingegni infernali in un ora utilizzando ghost rock, tubi d'ottone e pezzi di legno è un pochino più difficile.

Alcune cose che i tuoi personaggi vorrebbero fare non danno garanzia di successo. Per decidere se un personaggio supera o fallisce una prova impegnativa bisogna estrarre (pulls) una carta (pesca la prima carta dal tuo Mazzo).

Quando estrai, pesca la prima carta dal tuo mazzo, rivelala, e controlla il suo valore (dall'Asso al Re). Di solito si confronta il valore ad un numero indicato nelle istruzioni estrarre. Gli Assi valgono 1, i Jack valgono 11, le Regine valgono 12 ed i Re valgono 13. Se non hai carte da estrarre dal tuo mazzo, mescola la tua pila degli scarti per formare un nuovo mazzo. Se il tuo mazzo è completamente privo di carte (perché sono tutte nella Collina degli Stivali o nella tua mano di gioco), si considera come se tu avessi estratto un 1 (Asso) di fiori.

Una volta che sono stati rivelati tutti i risultati dell'estrazione, scartate le carte estratte.

LIVELLO ABILITA' (SKILL RATIN'S)

Qualche personaggio è in possesso di abilità speciali che noi gente normale non abbiamo. Questo perché tutti loro sono un pochino bacato nella testa.

Le parole chiave contenute nel testo della carta di un personaggio descrivono il tipo di abilità che il personaggio possiede. Un numero segue le abilità del personaggio (come "Scienziato Pazzo 2" o "Imbonitore 4", questo è chiamato livello abilità (skill ratin's). Gli Scienziati Pazzi usano il suo livello di abilità quando creano un Marchingegno. Uno Sciamano, un Benedetto o un Imbonitore usano il loro livello di abilità quando usano l'abilità di una carta Magia (di questi tre nel set Base sono presenti solo gli Imbonitori).

Ogni volta che uno dei tuoi personaggi vuole usare un'abilità, questo personaggio deve eseguire un test abilità (skill test). Per eseguire un test abilità, estrai (vedi prima) e aggiungi al valore della carta estratta il livello abilità del personaggio. Il totale è chiamato verifica abilità (skill check).

Magie: per le magie, ogni abilità riportata sulla carta ha un livello di difficoltà diversa. In qualsiasi momento il tuo personaggio vuole lanciare una magia, esegui un test abilità. Se il valore ottenuto nella verifica abilità è pari o superiore alla difficoltà della magia, la magia ha successo e tu puoi usare l'abilità. Altrimenti, la magia fallisce e non succede nulla (l'abilità magia è stata utilizzata senza alcun effetto e il turno passa al prossimo giocatore che effettuerà la sua giocata).



Marchingegni: per i marchingegni, lo Scienziato Pazzo usa la propria abilità per inventare le carte beni. Puoi provare a far inventare allo Scienziato Pazzo un marchingegno che hai nella tua mano durante una giocata Mezzogiorno; è un po' come comprare, ma senza avere la sicurezza del risultato.

Esaurisci lo Scienziato Pazzo mentre è in un luogo che tu controlli (questo è il costo dell'inventare), paga il costo del marchingegno in ghost rock, quindi effettua il test abilità usando il livello abilità dello Scienziato Pazzo. Se la verifica abilità è pari o superiore alla difficoltà del marchingegno, il marchingegno funziona: assegnalo allo Scienziato Pazzo. Se la verifica abilità fallisce, il marchingegno non funziona e lo Scienziato Pazzo lo fa a pezzi. Metti il marchingegno nella tua pila degli scarti. Quello che hai speso non ti verrà rimborsato.

PERSONAGGI RICERCATI (WANTED DUDES)

Benchè la maggior parte della gente di queste parti abbia almeno uno o due segreti da tenere nascosti, solo i personaggi ricercati sono perseguiti dalla legge. La legge gli vuole talmente male che ti pagheranno pur di convincerti a riempirli di piombo.

Quando un personaggio diventa Ricercato (Wanted), gli viene assegnata una Taglia (Bounty) che parte da 1 ghost rock. Metti un segnalino ghost rock preso dalla banca sul personaggio. Ogni volta che la taglia sul personaggio sale o scende, aggiungi o rimuovi un segnalino ghost rock dal personaggio in modo appropriato.

Diventare ricercato ed avere una taglia è uno stato del personaggio che permane di mano in mano. Se aumenta la taglia su un personaggio ricercato, egli non diventa di nuovo ricercato (o più ricercato), perchè lo era già, ma si sentiranno tutti maggiormente incentivati a cercarlo e riempirlo di piombo. In ogni caso, se ad un personaggio che non è ricercato viene data una taglia, il personaggio diventa anche ricercato.

Se un personaggio ricercato opposto alla tua posse in una sparatoria viene scartato o eliminato, tu guadagni tutti i ghost rock presenti sulla carta personaggio, questa è la tua ricompensa; mettili nella tua riserva di ghost rock. Allo stesso modo se riesci a far scartare o eliminare un personaggio ricercato con l'abilità di una carta, guadagni la taglia sul personaggio.

Se la taglia su un personaggio scende a zero, questo personaggio non è più considerato ricercato. Se un personaggio perde il suo stato di ricercato, metti tutti i ghost rock presenti sulla sua carta, corrispondenti alla sua taglia, nella riserva della banca.

VINCERE LA MALEDETTA PARTITA

Se all'inizio della fase Tramonto tu hai un valore di controllo superiore rispetto al più alto valore di influenza tra gli altri giocatori, tu hai vinto.

Se due o più giocatori raggiungono la condizione di vittoria descritta sopra, il giocatore con più punti controllo tra essi vince. Se permane lo stato di pareggio, il giocatore con più punti influenza vince. Se il pareggio permane ancora, giocate un altro giorno e verificate di nuovo chi è il vincitore; potrebbe essere un dei giocatori che non era coinvolto nel pareggio del giorno precedente.

APPENDICI

Costruire un Mazzo

Costruire personalmente il proprio mazzo è una parte importante di Doomtown. Puoi creare il tuo mazzo in qualunque modo ti piaccia, purchè segua opportunamente queste normative locali:

Il mazzo deve avere esattamente una carta Fazione.

Il mazzo deve avere esattamente 52 carte con un valore stampato.

Il mazzo può avere fino a 2 Jokers.

Il mazzo non può avere più di 4 carte che riportino lo stesso Seme e lo stesso Valore.

Il mazzo non può avere più di 4 carte che presentano lo stesso Titolo (questo diventerà importante nel momento in cui verranno realizzate delle espansioni).

RADUNANDO QUALCHE AIUTANTE

Ogni tanto c'è qualcuno che vuole giocare Doomtowntown in più di due persone. Se siete tre o più giocatori, le sole regole che dovete cambiare sono le seguenti.

Quando formate le posse, i giocatori coinvolti possono invitare gli altri giocatori ad aiutarli inviando i propri personaggi. Questi giocatori possono intervenire seguendo le stesse regole di restrizione del giocatore a cui stanno dando supporto. Il controllore di un personaggio può usare un'abilità Sparatoria quando è il suo turno di usare un'abilità. Il valore della pallottola del personaggio di un terzo giocatore contribuisce al valore totale della posse a cui si è unito e il personaggio può essere anche scelto come tiratore se il leader o l'obiettivo (chiunque controlli la posse) lo desiderano.

Nel caso il personaggio di un terzo giocatore venga scelto come tiratore, questo giocatore non deve pescare una propria mano duello. Il leader e l'obiettivo usano il proprio mazzo per creare le propria mano duello, pescano loro stessi le carte, e decidono loro come suddividere le ferite, non importa chi è nella posse o chi agisce come tiratore. Sì, questo significa che il controllore della posse può eliminare un gruppo di personaggi di un terzo giocatore per coprire le ferite subite, anche se non può coprire più ferite di quelle richieste (per esempio, il giocatore non può eliminare il personaggio di un terzo giocatore per coprire una ferita).

Alla fine del round, sono i giocatori che si sono alleati (al leader o all'obiettivo) i primi che decidono se i propri personaggi (solo questi) fuggono dalla sparatoria; prima decidono gli alleati del perdente, successivamente quelli del vincitore. Dopo che queste decisioni sono state prese, il perdente è il prossimo che decide se i propri personaggi fuggono dalla sparatoria.

Se una posse si trova in una proprietà privata ed il proprietario della proprietà ne fa parte, nessuno dei personaggi alleati riceve una taglia per furto con scasso (breakin' and enterin'). In una partita a 3 giocatori, è possibile che tutti i personaggi coinvolti (sia da un lato che dall'altro) in una sparatoria ricevano una taglia su di essi nel momento in cui la sparatoria si svolge in una proprietà privata di un terzo giocatore che non partecipa ad essa.

L'ordine di turno inizia dal Vincitore e procede in senso orario attorno al tavolo. Nel caso di una sparatoria in cui non è coinvolto il Vincitore, si inizia dall'obiettivo e si procede in senso orario.

Se volete giocare una piccola variante multiplayer, un giocatore vince se, alla fase Tramonto, questo giocatore possiede un totale di punti controllo maggiore del totale di punti influenza di uno qualsiasi degli altri giocatori (anziché di ogni altro giocatore).



Lane Healey si trova nel luogo di una sparatoria. Egli può unirsi o alla posse dei Law Dogs o alla posse della Sloane Gang, anche se è esaurito.



CREDITS

Original Game Design: David Williams

Lead Design & Development: Mark Wootton

Design & Development Team: Eric Jome, Konstantinos Thoukydidis, Steven Martino

Playtest Lead: Will Abbott

Art Direction: Todd Rowland

Graphic Design: Kalissa Fitzgerald

Original Graphic Design: Blake Beasley

Rules Writing & Templating: Edward Bolme

Background, Story and Flavor: Tim J. Meyer, Paul Durant, Brett Satkowiak, David Orange

Layout: Kalissa Fitzgerald

Typesetting: Edward Bolme, Kalissa Fitzgerald

Proofreading: David Orange, Konstantinos Thoukydidis, Will Abbott, Nicolas Bongiu

Production: Dave Lepore

Brand Management: Mark Wootton

Cover Art: Mario Wibisono

Playtesting: Nicolas Bongiu, Mike Dickinson, Greg Durant, Paul Durant, Mike Godsil, Eric Jome, Adam Jones, Anthony Lawrence, Tim J. Meyer, Ian Oneail, David Orange, Geoff Prugh, Jason Smith, Kirk Stewart, Konstantinos Thoukydidis, Mike Valliere

COPYRIGHT & CONTACT

©2014 Alderac Entertainment Group.

Doomtown and Alderac Entertainment Group and all related marks are TM and © Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved.

Printed in China.

Warning: Choking hazard! Keep away from small children!

For more information, visit our website:

www.alderac.com/doomtown

and www.alderac.com/forum

Questions? Email CustomerService@alderac.com

Deadlands, the Weird West, and all related marks and logos are TM and © Pinnacle Entertainment Group 2014. All rights reserved.

www.peginc.com

Find Deadlands products and other Savage Worlds settings at www.peginc.com

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



If you would like more tips and helpful pointers for getting the best out of Doomtown, including articles about deck-structure, choosing your shootouts, or moving around town successfully, then go to:

www.alderac.com/doomtown

GLOSSARIO

Ace / Aced: Eliminato
Abomination: Abominio
Boot: Esaurito
Boot Hill: Collina degli Stivali (Cimitero)
Bounty: Taglia
Bullet: Pallotola
Call Out: Sfidare
Cheatin' Hand: Mano Imbroglia
Cheatin' Resolution: Risoluzione Imbroglia
Deed: Proprietà
Draw (Tipo di Personaggio): Draw
Draw Hand: Mano Duello
Dude: Personaggio
Gadget: Marchingegno
Gamblin' Phase: Fase Scommessa
Gang: Banda
Goods: Beni
Government: Governo
Grit: Determinazione
Harrowed: Tormentato
Hex: Maledizione
High Noon Phase: Fase Mezzogiorno
Holy Ground: Terra Consacrata
Home: Covo
Huckster: Imbonitore
Improvement: Miglioramento
Job: Incarico
Location: Luogo
Lowball Draw Hand: Mano Duello al Ribasso
Mark: Obiettivo
Mystical: Mistico
Noon: Mezzogiorno
Outfit: Fazione
Play Hand: Mano Duello
Posse: Posse
Pulls: Estrarre
React: Reagire

Shootout: Sparatoria
Skill Check: Verifica Abilità
Spell: Magia
Strike: Miniera
Stud (Tipo di Personaggio): Stud
Sundown Phase: Fase Tramonto
Unboot: Pronto
Wanted: Ricercato

RIFERIMENTO

LIVELLI MANO

11. Mano dell'Uomo Morto: *Esattamente* 8♠, 8♣, A♠, A♣, J♦
10. Cinque di un Tipo: *Esempio* A♠, A♥, A♦, A♣, A♥
9. Scala a Colore: *Esempio* 8♣, 7♣, 6♣, 5♣, 4♣
8. Poker : *Esempio* K♠, K♣, K♦, K♥, 2♦
7. Full: *Esempio* J♠, J♣, J♦, 3♥, 3♣
6. Colore: *Esempio* 10♠, 8♠, 7♠, 6♠, 4♠
5. Scala: *Esempio* Q♠, J♦, 10♣, 9♣, 8♣
4. Tris: *Esempio* 5♣, 5♦, 5♠, 2♣, 3♥
3. Doppia Coppia: *Esempio* Q♦, Q♣, A♣, A♥, K♠
2. Coppia: *Esempio* 7♣, 7♦, K♣, 10♠, 3♦
1. Carta Alta: *Esempio* K♣, 10♠, 7♣, 3♥, A♦