

High Noon Saloon

Traduzione non ufficiale del regolamento in lingua inglese pubblicato sul sito dell'editore. La traduzione è esclusivamente della parte testuale, per le figure fare riferimento al regolamento presente nella scatola.

A cura di Andrea Casarino "turing70" per la Tana dei Goblin.

Benvenuti al High Noon Saloon ! Stai partecipando ad un rissa nel Old West, armato di armi letali, attaccando i tuoi avversari e spostandoti da riparo in riparo. L'obiettivo è di essere l'ultimo giocatore ad avere ancora grinta. Se finisci la grinta sei fuori dal gioco !

Pagina 1 (regolamento inglese)

Componenti

98 carte saloon (incluse 18 carte team)

8 carte personaggio

18 carte carica

6 plance giocatore

6 carte sommario

mappa del saloon

8 pedine giocatore

6 marker grinta

14 marker proiettile

3 "+10" marker grinta

Setup

Ogni giocatore prende una plancia, un marker grinta e due marker proiettile. Piazza il tuo marker grinta sul numero 20 della tua plancia. (Se vuoi un gioco più lungo inizia invece da 30).

Ogni giocatore sceglie una carta personaggio. Metti la carta personaggio con il lato del testo verso il basso nello spazio personaggio della tua plancia. (Il lato con il testo è utilizzato nel gioco avanzato, vedere la sezione Carte Personaggio a pagina 12 per ulteriori dettagli). Poi prendi la pedina associata all'immagine della tua Carta Personaggio.

Piazza la mappa del saloon al centro dell'area di gioco.

Mescola il mazzo delle ricariche e piazzalo a faccia in giù.

Rimuovi le carte team dal mazzo saloon e piazzale nella scatola, esse non sono usate nel gioco regolare (vedere il gioco in team a pagina 13). Mescola il mazzo saloon e distribuisci ad ogni giocatore sette carte. Piazza le rimanenti nel mazzo saloon a faccia in giù.

Lascia spazio vicino ad ogni mazzo per gli scarti (gli scarti sono sempre a faccia in sù).

Pagina 2 (regolamento inglese)

Il mazzo saloon

Il mazzo saloon consiste di quattro tipi di carte:

- **Carte arma (weapon cards):** le carte arma sono usate per effettuare gli attacchi. Sono di due tipi: mischia e pistola.
- **Carte blocco (block cards):** se sei il bersaglio di un attacco, puoi rispondere con una carta blocco.
- **Carte attacco potenziato (attack enhancement cards):** queste carte sono usate quando si sta facendo un attacco e lo si vuole rendere più potente.
- **Carte ricarica (reload cards):** queste carte sono usate per aggiungere proiettili alle pistole.
- **Carte team (team cards):** le carte team sono usate quando si gioca in team. Altrimenti sono rimosse dal mazzo.

Pagina 3 (regolamento inglese)

La plancia

Ogni area sulla plancia rappresenta una locazione differente nel saloon. Alcune locazioni forniscono coperture che permettono di accovacciarti mentre le tue pistole sono surriscaldate, altre invece forniscono dei bonus per i tuoi attacchi o altre abilità speciali. Le coperture sulla plancia sono evidenziate in giallo.

Raggiungimento

Alcune linee gialle sono dentate. La dentatura determina se una copertura è raggiungibile da un'altra. Se c'è una dentatura gialla che punta dalla tua copertura verso un'altra, allora tu puoi raggiungere quella copertura. Nota che il raggiungimento non è simmetrico ! Per esempio, i giocatori sulle scale possono raggiungere i giocatori sul balcone al piano di sopra, ma non viceversa. Il raggiungimento determina se un attacco di mischia è legale (vedere Attacco di Mischia a pagina 8). Il raggiungimento non ha alcun effetto sugli attacchi con pistola o sul movimento.

Spazi in copertura

Ogni copertura ha uno o più spazi circolari. Quando ti muovi su una nuova copertura piazza la tua pedina su uno degli spazi circolari vuoti di quella copertura. Se non ci sono spazi vuoti nella copertura, non potrai muovertici.

Bonus di attacco e di difesa

Le coperture forniscono dei bonus in attacco e in difesa contro i giocatori in altre coperture. Questi bonus sono rappresentati da "soli" e "scudi" rispettivamente. I "soli" aggiungono dei danni all'attacco in numero uguale a quello indicato nell'icona stessa. Gli attacchi dalla stanza nera (Back Room) sono ridotti di due (al minimo 0). Gli "scudi" riducono i danni degli attacchi contro di te della quantità indicata nell'icona. Il bonus in difesa si aggiunge agli effetti della carta blocco. Se un giocatore attacca un avversario nella tua stessa copertura, i bonus di attacco e di difesa sono ignorati.

Alcune coperture forniscono speciali benefici:

se finisci il turno da solo dietro al bar (Behind the Bar) e non hai fatto un attacco nel turno, recuperi 2 di grinta

Pagina 4 (regolamento inglese)

se finisci il turno da solo dietro il piano bar (Behind the Player Piano) aggiungi due proiettili a una delle tue pistole equipaggiate

se ti sei mosso dal piano superiore (Upstairs Balcony) a nessuna copertura (No Cover) durante la tua fase di salto (vedere fase di salto a pagina 7) aggiungi 2 danni al primo attacco di mischia durante il tuo turno

Pagina 5 (regolamento inglese)

"Parole di guerra !": setup del round

Scegliere il primo giocatore. Il gioco procede in senso orario. Prima che il gioco inizi ogni giocatore, in ordine di turno, esegue un turno di setup. Durante questo turno puoi equipaggiare armi dalla tua mano al tuo pugno e/o fondina e piazzare la tua pedina su uno spazio vuoto della plancia. Se giochi una pistola rivela e scarta la carta in cima al mazzo di carica. La carta indica quanti proiettili sono nella pistola. Usa il marker dei proiettili per tenere traccia di ciò. Se dovresti prendere più proiettili di quanti ne puoi tenere posiziona il marker proiettili sul numero più alto della sua traccia. Dopo che ogni giocatore ha effettuato il suo turno di setup s'inizia a giocare normalmente.

Nota: quando in questo regolamento ci si riferisce alla "mano" s'intende riferirsi alle carte che un giocatore ha in quel momento a disposizione. Quando ci si riferisce al "pugno" s'intende lo spazio pugno della propria plancia personale.

Il tuo turno

Il turno del giocatore è suddiviso in sei fasi. Ogni fase deve essere completata prima di passare alla successiva. Le fasi sono brevemente descritte qui, con ulteriori dettagli nel seguito.

1) Fase di rinnovo

All'inizio del tuo turno devi scartare alcune o tutte le carte della tua mano. Poi pesca del mazzo saloon tante carte fino ad ottenere una mano di sette carte.

2) Fase di arma

Durante questa fase puoi equipaggiare armi, muovere armi dal pugno alla fondina e giocare carte ricarica.

3) Fase di salto

Durante questa fase puoi muoverti nella zona senza copertura (No Cover).

4) Fase di combattimento

Durante questa fase puoi effettuare un attacco.

5) Fase di accovacciamento

Durante questa fase puoi muoverti dalla posizione di copertura a un'altro spazio vuoto sulla plancia.

Pagina 6 (regolamento inglese)

6) Fase di arma #2

Durante questa fase puoi fare tutto quello che potevi fare nella prima fase arma.

Fase di rinnovo

All'inizio del tuo turno puoi scartare alcune o tutte le carte della tua mano. Pesca tante carte fino ad averne sette in mano. (Le carte presenti sulla plancia del giocatore non contano per il numero massimo di carte in mano). Non puoi fare nessuna altra azione finchè non hai finito di pescare carte. Se peschi l'ultima carta del mazzo saloon, mischia il mazzo degli scarti e usalo come nuovo mazzo saloon. Se in questa fase hai sette o più carte puoi tenerle tutte e non peschi nessuna nuova carta.

Fase di arma

Durante questa fase puoi eseguire qualsiasi delle seguenti azioni in qualsiasi ordine:

Equipaggiare armi

Per equipaggiare un'arma gioca dalla tua mano verso la tua plancia (nel pugno o nella fondina). Quando equipaggi un'arma devi scartare l'eventuale arma attualmente equipaggiata per fare spazio. Non puoi avere più di due armi equipaggiate in qualsiasi momento (una in pugno e una nella fondina). Quando equipaggi una pistola rivela e scarta la carta in cima al mazzo di carica. Questa indica il numero di proiettili che sono nella pistola. Usa il marker proiettili per tenere traccia di ciò. Se la carta indica un numero di proiettili superiore a quelli che puoi tenere posiziona il marker proiettili sul numero più alto della traccia. Se in qualsiasi momento riveli l'ultima carta del mazzo di carica mescola gli scarti e usalo come nuovo carta di carica.

Pugno – qualsiasi arma può essere tenuta nel pugno. Puoi fare attacchi con una pistola o tu utilizzarne gli effetti solo se è nel tuo pugno.

Fondina – una pistola può essere messa nella fondina solo se la carta ha l'icona di fondina nell'angolo in basso a destra. Non puoi fare attacchi o utilizzarne gli effetti se la pistola è nella fondina. Lo scopo principale della fondina è quello di avere

Pagina 7 (regolamento inglese)

un'arma di riserva che tu puoi estrarre quando ne hai necessità (vedere Estrazione Veloce a pagina 12 per i dettagli).

Spostare armi tra il tuo pugno e la fondina

Puoi spostare una pistola dal tuo pugno alla tua fondina, dalla tua fondina al tuo pugno o

scambiare le armi nel tuo pugno e nella tua fondina. Ricorda che le armi possono essere messe nella fondina solo se hanno l'icona della fondina nell'angolo in basso a destra della carta.

Giocare carte ricarica

Per giocare una carta ricarica scartala dalla tua mano e aggiungi il numero di proiettili indicato a una delle tue pistole equipaggiate. Se ti spettano più proiettili di quanto ne puoi tenere posiziona il marker proiettili sul numero più alto della traccia.

Le azioni della fase arma possono essere ripetute un qualsiasi numero di volte e in qualsiasi ordine.

Per esempio, in una singola fase arma puoi mettere la pistola che stai impugnando nella fondina e poi impugnare una nuova pistola, poi giocare una carta ricarica e mettere la pistola che stai impugnando nella fondina (scartando quella già presente nella fondina stessa) e equipaggiarti con una nuova pistola in pugno e giocare un'altra carta ricarica.

Fase di salto

Durante questa fase puoi uscire allo scoperto (muoverti in No Cover). Se ti muovi durante la fase di salto avrai delle limitazioni di movimento durante la fase di accovacciamento (vedere fase di accovacciamento a pagina 10). Ricordati che se salti dal piano superiore (Upstairs Balcony) durante la fase di salto aggiungerai 2 danni durante il primo attacco di mischia che farai nel tuo turno.

Pagina 8 (regolamento inglese)

Fase di combattimento

Durante questa fase puoi portare un attacco. Per eseguire un attacco devi dichiararlo, poi giocare un qualsiasi numero di carte attacco potenziato, infine scegliere il giocatore che sarà il bersaglio dell'attacco.

Dichiarazione di attacco

Quando dichiarare il tuo attacco devi prima di tutto controllare se stai facendo un attacco con pistola o un attacco di mischia.

Attacco con pistola

Puoi fare un attacco con pistola se stai impugnando una pistola. Gli attacchi con pistola possono avere come bersaglio qualsiasi giocatore sulla plancia indipendentemente dalla copertura.

Opzioni proiettile – tutte le pistole e alcuni potenziamenti di attacco indicano che puoi spendere proiettili per ottenere un effetto. Per esempio, la **Repeatin'Rifle** ha le seguenti opzioni (vedi figura nel regolamento).

Questo significa che puoi spendere un proiettile per fare un danno o due proiettili per fare tre danni o tre proiettili per fare quattro danni. Quando una

carta ha più potenziamenti di attacco puoi scegliere un solo potenziamento. Non puoi usare gli effetti più volte. Devi avere sufficienti proiettili da spendere per l'effetto scelto.

Spendere proiettili – quando spendi proiettili sposta il marker proiettili verso il basso del numero di proiettili spesi.

Se una pistola non ha proiettili non puoi usarla per fare un attacco con pistola (anche se puoi utilizzarla per fare un attacco di mischia).

Attacco di mischia

Puoi sempre fare un attacco di mischia indipendentemente dal tipo di arma che stai impegnando. Se non hai armi in pugno la tua arma è il pugno. Il pugno ha un danno base di 2. Altre armi da mischia hanno il danno base indicato nell'angolo in alto a sinistra della carta.

Pagina 9 (regolamento inglese)

Se l'arma che stai impugnando è una pistola e scegli di fare un attacco in mischia piuttosto che un attacco con pistola, utilizza il danno di mischia indicato nella parte bassa della carta. Puoi fare un attacco in mischia contro un altro giocatore solo se siete nella stessa copertura o se l'avversario è in una copertura che puoi raggiungere.

*Per esempio, se sei sulle scale (**On the Stairs**) puoi fare un attacco di mischia contro un giocatore senza copertura (in **No Cover**) o sul piano superiore (**Upstairs Balcony**). Solo un giocatore senza copertura (in **No Cover**) può effettuare un attacco in mischia contro di te in quanto sulla scale (**On the Stairs**) non sei raggiungibile dal piano superiore (**Upstairs Balcony**).*

Giocare potenziamenti di attacco

La maggior parte dei potenziamenti di attacco sono specifici o per attacchi in mischia o per attacchi con pistola. Puoi utilizzare solo i potenziamenti di attacco dello stesso tipo di attacco che stai facendo.

*Ricorda, le pistole possono essere usate per un attacco di mischia. Questo influenza il tipo di potenziamenti di attacco che puoi usare. Per esempio, se usi una **Peacemaker** per un attacco con pistola allora puoi usare **Fancy Shootin'** ma non **Strong**, Se invece la usi per un attacco di mischia allora puoi usare **Strong** ma non **Fancy Shootin'**.*

I potenziamenti di attacco generici possono essere usati per potenziare qualsiasi tipo di attacco.

Le carte dei potenziamenti di attacco devono essere giocate durante la dichiarazione di attacco (in particolare, non puoi aspettare di vedere se il tuo avversario bersaglio ti bloccherà). Puoi giocare un qualsiasi numero di carte potenziamenti di attacco purchè non abbiano lo stesso nome.

Scegliere un bersaglio

Dopo aver giocato eventuali potenziamenti di attacco scegli un giocatore come bersaglio del tuo attacco. Ricorda, gli attacchi con pistola possono avere come bersaglio qualsiasi giocatore sulla plancia ma puoi fare un attacco di mischia contro un altro giocatore solo se siete entrambi nella stessa copertura o se ti trovi in una copertura da cui puoi raggiungere l'avversario.

Pagina 10 (regolamento inglese)

Blocco

Il giocatore bersaglio può giocare una carta blocco in risposta a un attacco. Il blocco deve avere lo stesso tipo dell'attacco che si sta subendo. La maggior parte dei blocchi forniscono una difesa che riduce il danno dell'attacco di una quantità indicata dalla carta blocco.

Risoluzione di un attacco

Per calcolare il danno di un attacco aggiungere il danno dell'arma + i danni del potenziamento dell'attacco + qualsiasi danno bonus fornito dalla copertura dell'attaccante. Poi sottrarre qualsiasi difesa del giocatore che subisce l'attacco fornita dalle carte blocco e dalla copertura. Il difensore riduce la sua grinta della differenza ottenuta.

+ danno base dell'arma	- difesa carte blocco	
+ potenziamenti dell'attacco	- difesa della copertura	
+ danno bonus della copertura		= grinta persa

Ricordati di ignorare gli effetti della copertura se il giocatore attaccante e il difensore sono nella stessa copertura. Se la tua grinta scende sotto uno, sei stato picchiato a sangue oppure il tuo corpo è pieno di buchi, o entrambe le cose e quindi sei fuori dal gioco.

Fase di accovacciamento

Durante questa fase puoi muoverti dalla tua copertura corrente a un qualsiasi spazio vuoto della plancia (la tua nuova copertura non necessariamente deve essere adiacente a quella vecchia). Se ti vuoi muovere ma hai una limitazione di movimento (perchè ti sei mosso durante la fase di salto o perchè hai giocato una carta che aveva per effetto la limitazione del movimento) puoi solo muoverti in uno spazio arancione.

Fase di arma #2

Dopo la fase di accovacciamento hai un'altra fase di arma. In questa fase puoi fare qualsiasi cosa che potevi fare nella prima fase di arma.

Fine turno

Se scegli di usare gli effetti speciali della copertura dietro al bar (**Behind the Bar**) o del piano bar (**Behind the Player Piano**) puoi farlo adesso. Quando hai finito il giocatore alla tua sinistra esegue il proprio turno.

Pagina 11 (regolamento inglese)

Regole aggiuntive

Grinta massima

Alcune carte permettono di recuperare grinta. La tua grinta non può mai superare il valore iniziale.

Pedine personaggio e limitazione del movimento

Le pedine personaggio hanno due lati. Un lato ha il bordo arancione che viene utilizzato per tener traccia delle limitazioni del movimento. Iniziare il gioco con il lato arancione verso il basso. Se gli effetti delle carte o le regole di gioco impongono delle limitazioni di movimento, girate la pedina dal lato con il bordo arancione. Dopo la fase di accovacciamento gira la tua pedina dal lato opposto.

Posare le armi a terra

Alcune carte hanno un effetto che richiede di posare a terra la tua arma. Puoi posare la tua arma spostandola dal tuo pugno alla pila degli scarti. Non puoi usare l'effetto di posare a terra un'arma che è nella tua fondina o nella tua mano.

Dividere gli attacchi

Alcune carte permettono di attaccare due o più bersagli nello stesso momento. Un attacco diviso viene risolto nella stesso modo di un attacco normale effettuato individualmente su ciascun bersaglio. Il danno non viene diviso, l'intero attacco inclusi qualsiasi effetto speciale viene duplicato. Una carta blocco giocata da un bersaglio non ha effetto per l'altro bersaglio. Un solo attacco per bersaglio- non puoi dividere un attacco e attaccare uno stesso giocatore più di una volta. Un attacco diviso deve avere come bersagli giocatori diversi.

Contrattacco

Alcune carte ti permettono di effettuare un contrattacco. Questa azione può essere fatta eseguendo un attacco contro il giocatore che ti ha appena attaccato. Devi essere in grado di attaccare legalmente quel giocatore per poter fare un contrattacco contro di esso. Così, per esempio, se stai portando un contrattacco in mischia devi essere in una copertura dalla quale puoi normalmente effettuare un attacco in mischia contro il tuo bersaglio. Prima di fare un contrattacco devi prima risolvere tutti gli attacchi

Pagina 12 (regolamento inglese)

attivi, incluso il posare le armi a terra (se è il caso) e aver perso grinta. Se vuoi contrattaccare un attacco che era stato diviso, è necessario prima risolvere tutti gli attacchi divisi prima di effettuare il contrattacco. Se giocatori diversi possono eseguire un contrattacco in risposta a uno stesso attacco, ciascun giocatore esegue e risolve il proprio contrattacco in ordine di turno partendo dal giocatore che sta effettuando il corrente turno. (L'ultimo giocatore può rinunciare al contrattacco). Se l'effetto di una carta indica che puoi effettuare un contrattacco ma l'effetto di un'altra carta indica che il contrattacco non è permesso, vince l'effetto che non permette il contrattacco. **Nessun**

uomo rimane in piedi – se l'effetto di una carta permette di fare un contrattacco lo puoi fare anche se la tua grinta è finita. Tuttavia sarai fuori dal gioco appena il contrattacco è stato risolto. E' possibile quindi che nessun rimanga in piedi. Se il tuo contrattacco elimina l'ultimo giocatore il gioco termina in parità.

Impugnatura veloce

In qualsiasi momento può impugnare velocemente l'arma che hai nella fondina scartando l'arma che stai impugnando (se ne hai una) e mettendo l'arma dalla fondina al pugno. Puoi fare questa operazione quando vuoi, incluso durante un attacco o tra un attacco e il contrattacco. Non puoi effettuare un'impugnatura veloce se la tua fondina è vuota. Se tu effettui un'impugnatura veloce dopo che hai dichiarato un attacco ma prima che il danno dell'attacco sia stato risolto, il tuo attacco non porta danni. Se l'effetto di una carta richiede di posare a terra l'arma che stai impugnando, puoi effettuare prima un'impugnatura veloce ma l'effetto ti obbligherà a posare a terra l'arma appena impugnata appena l'effetto viene risolto.

Carte personaggio

Le carte personaggio hanno due lati. Per il gioco normale piazzare le carte personaggio in maniera tale che il testo sia a faccia in giù. In questo modo le carte personaggio saranno di aiuto nel tener traccia a quale pedina fanno riferimento e la sua appartenenza. Per il gioco avanzato giocare con il testo a faccia in su. Ogni giocatore ha un'unica abilità indicata sulla propria carta personaggio.

Pagina 13 (regolamento inglese)

Gioco in team

Per il gioco in team occorre essere in un numero di giocatori pari (4 o 6). In funzione del numero di giocatori possono esserci due team da due giocatori, due team da tre o tre team da due. Ad eccezione delle note riportate qui in seguito, si applicano tutte le regole normali del gioco anche quando si gioca in team.

Setup del gioco in team

Mescolare le carte team nel mazzo saloon. I giocatori devono sedersi come mostrato in figura in maniera tale che i giocatori dei vari team siano alternati.

Ogni giocatore prende una plancia personale e due marker proiettili per tenere traccia delle proprie armi. Un giocatore per ogni team prende un marker grinta che viene posizionato sul valore 30. Inoltre quel giocatore prende un token grinta +10 (per un totale di 40 grinta per ogni team). In qualsiasi momento un team può scambiare il proprio token +10 grinta per incrementare il proprio marker grinta di 10.

Grinta condivisa

Quando si gioca in team i giocatori non tengono traccia individualmente della loro grinta sulla propria plancia personale. Invece un giocatore per team tiene traccia della grinta per l'intero team. Se un qualsiasi giocatore subisce dei danni, viene ridotta la grinta del team. Se la grinta del team è ridotta a meno di uno, tutti i giocatori del team sono fuori dal gioco. L'ultimo team rimasto con

ancora della grinta è il vincitore.

Pagina 14 (regolamento inglese)

Carte team

Le carte team possono essere giocate in qualsiasi momento appena le condizioni siano soddisfatte.

Attacco e blocco

Quando fai un attacco scegli un altro giocatore o un altro team come bersaglio. Il giocatore scelto come bersaglio è l'unico la cui copertura ha effetti di difesa e l'unico che può giocare carte blocco contro l'attacco.

Potenziamenti di team a un attacco

Dopo che hai dichiarato un attacco e giocato eventuali potenziamenti ciascun membro del tuo team, in ordine di turno, può aggiungere potenziamenti al tuo attacco. Essi devono essere del tipo corretto e non possono avere lo stesso nome dei potenziamenti già giocati per quell'attacco. Se un potenziamento di attacco ha più di un possibile effetto il giocatore che ha effettuato l'attacco deve scegliere quale applicare.

Attacchi divisi: solo un attacco per team

Tu non puoi dividere un attacco e scegliere come bersagli due o più giocatori di uno stesso team. Se effettui un attacco diviso allora i giocatori bersaglio devono appartenere a team differenti.

Passare le carte

Alla fine del tuo turno puoi scegliere di passare una carta a faccia in giù a un tuo compagno di team, il quale deve aggiungerla alla sua mano. Non ci sono limiti al numero di carte che un giocatore può tenere in mano. Ricorda, se inizi il tuo turno con sette o più carte allora le puoi tenere tutte senza pescarne delle nuove.

Parlare tra compagni

Non puoi mostrare le carte della tua mano ai tuoi compagni ma tu e i tuoi compagni potete discutere della vostra mano. Questo può aiutare per avere un'idea migliore di quale carta passare al tuo compagno alla fine del turno. ("Hai bisogno di carte blocco o di carte attacco?"). Ricorda: gli altri team ti stanno ascoltando !