

MAKE YOU GUNFIGHTERS

Regolamento italiano dall'edizione inglese
Traduzione ed adattamento di Bruno "Tetsuo" Boiso
www.ludusinfabula.com

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.

PANORAMICA

Questo gioco ripropone uno scontro tra pistolieri che appartengono a bande diverse. Ogni banda si affronta con le altre e tenta di impossessarsi della Città. Da questo conflitto il vincitore guadagnerà tutto quanto. Se la tua è l'ultima banda a rimanere quando lo scontro cessa e la polvere si posa, la tua gang controllerà il destino della Città!

GIOCATORI

Questo gioco è da 3 a 7 giocatori.

Ogni giocatore rappresenta il leader di una banda di pistolieri.

Prima dell'inizio della partita sedetevi intorno al tavolo.

CONTENUTO DEL GIOCO

1) Carte Gunfire (42 carte, 7 carte per tipo: Stalla, Saloon, Stazione, Piazza, Ranch, Collina)

2) Carte Storia (16 carte)

3) Carte Climax (6 carte)

4) Bounty Coin (16 gettoni)

5) 1 Mappa della Città



PREPARAZIONE DELLA PARTITA

Il mazziniere mescola tutte le carte Gunfire a faccia coperta e distribuisce cinque carte ad ogni giocatore (in stile poker, una carta alla volta).

Tuttavia, l'ultima carta distribuita ad ogni giocatore (la quinta carta) deve essere data scoperta per mostrarla a tutti. Le rimanenti carte Gunfire sono piazzate a faccia coperta in una pila al centro del tavolo.

Mescolare le carte Storia e Climax e metterle in rispettive pile di pesca coperte vicino al centro del tavolo. Ogni giocatore può adesso girare la carta ricevuta scoperta in modo che gli altri non possano più vederla. Ognuno deve avere adesso in mano cinque carte, il che significa che ogni giocatore ha cinque pistoleri nella propria banda.

Per esempio, se hai le seguenti carte:

[Stalla] [Stalla] [Ranch] [Collina] [Saloon]

vuol dire che hai cinque pistoleri nella tua banda: due di questi si stanno nascondendo nella Stalla, uno è al Ranch, uno è sulla Collina e l'ultimo si sta nascondendo nel Saloon.

Il motivo per cui l'ultima carta è distribuita scoperta per mostrarla a tutti è perché uno dei membri della banda stava molto probabilmente gironzolando come uno stupido ed è stato visto dalle altre bande nemiche.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Nel corso della partita, nel proprio turno ogni giocatore deve svolgere un'azione.

Ci sono solo tre possibili azioni. Il giocatore svolge una delle tre azioni nel proprio turno:

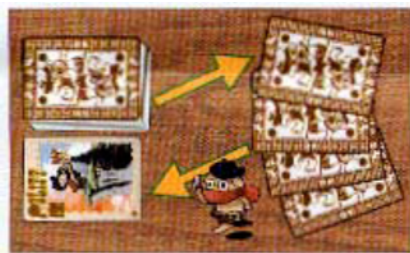
- 1) Muoversi in un'altra locazione**
- 2) Sparare**
- 3) Avanzare la Storia**

Una volta che un giocatore termina un'azione, il suo turno è concluso. Il giocatore alla sua sinistra inizia il proprio turno.

Lo scopo del gioco è la velocità. Una volta che sei esperto del gioco, cerca di fare il tuo turno il più velocemente possibile e passa al giocatore successivo. Come regola opzionale per tenere i giocatori nel ritmo, fai in modo che ogni giocatore svolga il suo turno in 10 secondi, altrimenti perde una carta dalla propria mano.

1) Muoversi in un'altra locazione

Tamburella velocemente le tue dita sul tavolo per generare il rumore del correre, poi metti giù una carta Gunfire in mezzo al tavolo. Questa carta rappresenta il posto da dove stai correndo via. Velocemente pesca una nuova carta Gunfire dalla mazzo. Il pistolero che hai messo giù muove in una segreta nuova locazione.



La carta che hai giocato viene messa scoperta in cima alla pila degli scarti. Quando il mazzo Gunfire è finito, il mazziere rimescola tutte le carte scartate e riforma la pila di pesca.

Se desideri, puoi pescare la carta Gunfire in cima alla pila degli scarti al posto di prendere la carta in cima al mazzo Gunfire.

Il concetto è che butti via una delle tue carte in modo tale che i nemici non possono bersagliarti così facilmente con l'azione "Sparare". Stai correndo via da quella zona prima che qualcuno possa attaccarti. A volte la carta che peschi è la stessa locazione che hai appena gettato via! Questo vuol dire che il tuo pistolero si è perso, o che è si è immobilizzato.

2) Sparare

Rivela una carta Gunfire a tutti, punta un altro giocatore e esclama "BANG!". Se il giocatore bersaglio ha in mano lo stesso tipo di carte Gunfire che hai rilevato, allora deve scartare TUTTE le carte della stessa locazione. In altre parole, il tuo pistolero spara a tutti i pistolero nemici in quella zona e li sconfigge. Tieni in mano la carta Gunfire che hai rilevato.

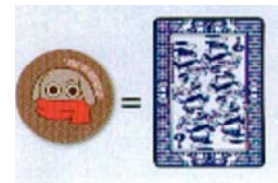
L'unico problema è che gli altri giocatori vedono dove è avvenuta la sparatoria. Nel gioco, le loro bande hanno sentito l'eco della sparatoria e sanno da dove proveniva.


Essi potrebbero perciò correre e attaccare il giocatore che ha appena sparato.

L'obiettivo del gioco è ridurre le carte degli avversari in questo modo ed essere l'ultima persona a rimanere.

3) Avanzare la Storia

Quando vuoi avanzare la storia, paga alla banca un Bounty Coin e scopri una carta dal mazzo Storia. Il giocatore che pesca la carta (o la persona indicata sulla carta se differente) deve immediatamente seguire le istruzioni sulla carta. Le carte Storia possono essere unicamente pescate quando vengono pagate con un Bounty Coin.



Se la carta Storia ha un simbolo  su di essa, una volta che si svolge l'azione sulla carta si può fare un'azione "Sparare" aggiuntiva ovunque tu vuoi. Puoi fare questo solo se in effetti non sei fuori dalla partita per la carta Storia che appena pescata. Se "muori", allora non puoi fare successivamente un'azione "Sparare". Puoi fare l'azione "Sparare" gratuitamente, non bisogna giocare una carta Gunfire aggiuntiva per sparare.

Fase Climax

Quando un giocatore ha solo una carta pistolero rimanente, quel giocatore entra in una fase speciale chiamata "Fase Climax". Questo avviene perché quando la banda ha solo un pistolero, egli non ha niente da perdere e prenderà grandi rischi avendo le spalle al muro.

Quando ad un giocatore gli rimane solo una carta (in qualsiasi momento), quel giocatore deve immediatamente pescare una carta Climax e lasciarla scoperta di fronte a sé. Si ottengono i vantaggi della carta Climax.

Ci sono i seguenti tipi di carte Climax:

Quick Draw: se scegli l'azione "Movimento", puoi successivamente svolgere un'azione "Sparare".

Horse: quando scegli l'azione "Sparare" puoi svolgere successivamente un'azione "Movimento".

Hard Liquor: nessun effetto!

Rifle: quando svolgi un'azione "Sparare", puoi sparare in qualsiasi luogo senza dover rilevare o scartare una carta Gunfire!

Quando giochi con sei o più giocatori, noterai che alcune persone non saranno in grado di pescare una carta Climax se tutti sono già con una sola carta. Peggio per loro!

La “Fase Climax” termina se il giocatore guadagna carte Gunfire (con le carte “One/Two/Bunch Buddy Comes Runnin”). La carta Climax è immediatamente scartata mettendola coperta in fondo al mazzo delle carte Climax.

Se un giocatore ha solo una carta ma non ci sono carte Climax disponibili al momento, non può comunque ottenere questa carta scartata. No, la carta Climax può solo essere presa nel preciso momento in cui hai un solo pistolero oppure non è presa per niente.

VINCERE LA PARTITA

Se l’ultimo pistolero della tua banda è attaccato e perde la sparatoria, allora sei senza carte. Sei fuori dalla partita.

Inoltre, il giocatore che ti ha battuto reclama tutti i Bounty Coin che possedevi.

Ci sono due condizioni di vittoria:

- 1) fine del round con 9 Bounty Coin;
- 2) essere l’ultimo giocatore rimanente.

Se rimangono due giocatori entrambi nella “Fase Climax” (un personaggio ognuno) e nessuno dei giocatori ha Bounty Coin, allora il gioco finisce in parità tra questi giocatori. In ogni caso, se uno di questi giocatori non è d’accordo, essi possono continuare il combattimento. Per continuare ogni giocatore prende 8 monete dalla banca e il gioco prosegue.

Ora puoi giocare per imparare il sistema di gioco. Dopo due o tre volte che hai provato il gioco usa le regole aggiuntive.

REGOLE AGGIUNTIVE

A) La Piazza collega la Città

Dato che la Piazza collega tutte le altre locazioni nella Città, un giocatore può usare la carta Piazza durante un’azione “Sparare” per sparare in una qualsiasi parte della Città. Di conseguenza, questo vuol dire anche che ogni altro giocatore può usare la propria carta locazione Gunfire per sparare alla Piazza! E’ un posto pericoloso! La Collina è un’eccezione. Dato che è distante dalla Città, non puoi sparare ad essa dalla Piazza e neppure puoi sparare dalla Collina alla Piazza.

B) Se un giocatore possiede 3 carte Gunfire della stessa locazione, alla fine del proprio turno può rilevare queste carte agli altri e scartarle. Questo gli permette di “controllare” quella parte di Città. Quel giocatore pesca immediatamente tre nuove carte per rimpiazzare le carte scartate. Indica sulla mappa al centro del tavolo quale giocatore controlla quale zona.

Se un giocatore controlla 3 zone vince immediatamente la partita.

Nota che un altro giocatore può arrivare dopo e riprendere quella zona, di fatto determinando il controllo da parte di un nuovo giocatore su quella zona. Comunque, se spendi tre carte per controllare una locazione e quelle sono le sole tre carte che hai in mano, riduci a zero le tue carte; così perdi e sei fuori dalla partita!