

Salve, Amico! Ancora in città? Ma tu assomigli a ... ehi, i tuoi vestiti sono troppo puliti. Questa città è un immondezzaio e quando i cercatori d'oro e i cowboys cavalcano come pazzi nelle vie, vedrai la polvere che alzano. Ma verso sera, le cose si calmano... Che cosa? Cos'è questo suono? Ah si, è il pianoforte del saloon ... il buon vecchio Clay ... ti abituerai a questo suono; lui pizzica i tasti del suo pianoforte di continuo, anche quando le sedie del Saloon cominciano a volare. Questo posto ha visto tempi peggiori, ti assicuro ... ma oltre a dar da mangiare ai cavalli, dovrai prenderti cura anche dei loro padroni. E credimi, c'è abbondanza di gole asciutte che potresti usare l'innaffiatoio per dissetarle, specialmente dopo una giornata calda come questa. Ma stai attento! Rimanere nel saloon può essere difficile; una parola di troppo alla persona sbagliata e anziché un whisky ti guadagnerai una scazzottata. E alla fine, qualcuno ti indicherà l'uscita, usando la porta se sei fortunato, altrimenti attraverso la finestra. Ma ritieniti libero di fare quello che vuoi; voglio che tu ritorni; rimani pure quanto vuoi, tanto i denti sono i tuoi, non i miei. Buon divertimento ...



di Mark Siemholz e Ralf Sandfuchs

Un gioco di carte per 3-6 giocatori dai 10 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas per Giochi Rari

Versione 1.0 – Aprile 2002



<http://www.giochirari.it>
e-mail: giochirari@giochirari.it

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 e le carte. Tutti i diritti sul gioco "Saloon" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Cosa trovate nella scatola?

6 carte Schlager (Prepotenti) una per ogni giocatore, 54 carte Saloon (24 carte Attacco, 8 carte Oggetto, 6 carte Colpo, 3 carte Aiuto, 8 carte Difesa, 5 carte Evento). Inoltre, un segnalino per ogni giocatore.



Prima di Cominciare

Ogni giocatore riceve una carta Schlager (Prepotente) che piazza scoperta sul tavolo di fronte a se.

Ognuno piazza un qualunque tipo di segnalino (un dado, una moneta, un bicchiere di Whisky, una pallottola) nello spazio 10 della propria carta Prepotente; il numero rappresenta i Punti KO.

Dopo che le carte Saloon sono state mescolate, ogni giocatore ne riceve 5, creando la sua mano iniziale. Le restanti carte Saloon formano il mazzo delle pescate.

Il giocatore che ha lo sguardo più duro, è il primo ad agire. Egli sceglie un altro giocatore e comincia a litigare con lui. Non è molto difficile; i film e i libri di quel periodo offrono molti spunti per la rissa. I seguenti sono alcuni esempi:

- **Perché non alzi i tacchi, amico?**
- **Questa è la mia donna, hai capito?**
- **Quello non è Jim Bearn!**

Poi, il giocatore attivo, effettua il primo attacco contro l'avversario scelto.



Beccati Questo!

Per colpire l'avversario, il giocatore attivo deve usare una carta Attacco (con in alto un legno rosso).

Molte carte Attacco possono essere rinforzate dalle carte Oggetti (legno viola), da usarsi assieme (ciò è possibile solo se la carta lo ammette); inoltre, il giocatore attivo può sempre giocare una carta Colpo (legno marrone) per aumentare il suo attacco. Un altro giocatore può unirsi alla lotta giocando una carta Aiuto (legno grigio), in modo da aiutare uno dei due contendenti. Il primo giocatore a mettere la carta sul tavolo, è l'unico che potrà usare tale carta. Le carte degli altri devono essere semplicemente riprese in mano (i vari tipi di carte non saranno identificati solo dal colore del legno, ma anche da certi simboli).



Sei Sordo o Cosa?

Naturalmente potete difendervi da qualunque attacco, ed in questo caso voi sarete considerato il giocatore in difesa.

Per rendere il lavoro di un giocatore in difesa più facile, vengono in aiuto le carte "Difesa" (legno verde). Il giocatore in difesa può usare solo una carta Difesa contro un attacco; tuttavia, può rinunciare a difendersi se pensa di poterne fare a meno o se non ha la carta appropriata. Sulla carta è indicato il suo funzionamento.



Ouch! Che Botta!

Se, dopo che tutte le carte sono state giocate, ci sono più punti sulle carte Attacco che su quelle Difesa, il

giocatore in difesa ha preso un colpo.

Le carte Attacco indicano quanti punti danno esse infliggono. Questo danno può essere incrementato mediante l'uso di Oggetti aggiuntivi, Colpi o carte Aiuto. Da questo totale, viene sottratto il valore delle carte Difesa e di qualunque carta Aiuto. La differenza, se positiva, viene sottratta dai Punti KO del giocatore in difesa. La nuova situazione viene aggiornata spostando di conseguenza il segnalino del difensore.

Se il difensore perde tutti i suoi Punti KO, è fuori dal gioco. Egli volta la sua carta personaggio e scarta tutte le carte Saloon che aveva in mano.



Muoviti, c'e'èda Fare ...

Dopo l'attacco, tutte le carte Saloon giocate sono scartate. Il giocatore attivo pesca poi due nuove carte Saloon dal mazzo. Inoltre, egli può scartare una carta Saloon qualunque della sua mano e rimpiazzarla con una nuova.

In qualunque caso, un giocatore non può mai avere più di 5 carte in mano (Eccezione: se – come descritto sotto – il giocatore attivo passa una carta ad un avversario o se qualcuno usa la carta Colpo Fluchen (Imprecazione), può tenere più di cinque carte, ma solo per poco tempo; ma non pescherà nessuna carta Saloon fino a che la sua mano non sarà nuovamente sotto le cinque carte).

Se, in qualunque momento durante la partita, il mazzo delle carte Saloon termina, gli scarti vengono rimescolati e sarà riformato un nuovo mazzo delle pescate.

A questo punto, il difensore diventa il nuovo giocatore attivo. Egli può combattere contro il giocatore che l'ha appena attaccato ("Hai voluto rompermi le scatole, amico?") oppure può scegliere un'altra vittima ("Cos'hai da ridere, bamboccio?"). Tuttavia, se il difensore è stato messo fuori combattimento come risultato dell'ultimo attacco, lo stesso giocatore riceve un colpo come ricompensa.



Non Posso ...

Può succedere che un giocatore non abbia in mano nessuna carta Attacco o che per qualche ragione, non voglia

colpire nessuno. Molte carte indicano che un giocatore deve perdere il suo prossimo attacco. In questo caso, il giocatore ha due possibilità:

1. invece di una carta Attacco, gioca una carta Evento (legno blu) che è risolta immediatamente; ciò include le carte "Flasche Whiskey" (Bottiglia di Whisky) che possono essere usate solo per bere e perciò guarire un Punto KO. Poi, il giocatore nomina l'avversario da attaccare.
2. se non ha una carta Evento, passa una qualunque carta Saloon ad un avversario; il destinatario diventa il nuovo giocatore attivo. Egli aggiunge quella carta alla propria mano, anche se così facendo, la sua mano supera il massimo numero di carte che si possono avere in mano.

Dopo questa azione, il giocatore attivo può pescare due carte e scartarne e rimpiazzarne un'altra, come dopo un attacco normale.



Questo e' Tutto

Il giocatore che resta in gioco (quello che ha ancora almeno 1 Punto KO), dopo che tutti sono stati eliminati, vince la partita e si può bere il meritato whisky al bar. Ma non preoccupatevi, non ci vorrà molto perché gli altri giocatori si riprendano ... "Ehi, ti batti come una femminuccia!" – "Chi ha parlato?". Bene, si ricomincia.



Traduzione delle Carte

- **Abblocken [Blocco] / Tipo: Difesa**
Riduce il danno di 1 Punto KO.
- **Anspucken [Sputo] / Tipo: Attacco**
Danni: 0 Punti KO. Il difensore è accecato. Pescate 2 carte a caso dalla sua mano e scartatele. Non è possibile nessun tipo di difesa.
- **Ausweichen [Schivata] / Tipo: Difesa**
Previene un qualsiasi attacco che usa un Oggetto.
- **Barkeeper [Barista] / Tipo: Evento**
Il barista vi attacca con il suo bastone. Iniziando dal giocatore alla sua sinistra, in senso orario tutti i giocatori devono usare una carta Difesa; il primo giocatore che non può difendersi, perde 2 Punti KO e diventa il prossimo giocatore attivo.
- **Berserker [] / Tipo: Colpo**
Impazzite di rabbia! L'attacco fa danni doppi.
- **Bierfass [Barile di Birra] / Tipo: Oggetto**
Danni: 2 Punti KO. Se il difensore subisce almeno 1 Punto di danno, il barile gli finisce addosso ed egli non può attaccare nel suo turno perché deve prima liberarsi.
- **Can-Can-Tanzerin [] / Tipo: Evento**
Il prossimo giocatore attivo viene distratto dalle belle donne. Non può attaccare.
- **Doktor [Dottore] / Tipo: Evento**
Il Dottore entra nel Saloon e vi guarisce. Guadagnate immediatamente 2 Punti KO.
- **Faustschlag [Colpo Diretto] / Tipo: Attacco**
Danni: 1 Punto KO. Il danno può essere incrementato da un Oggetto.
- **Flasche Whisky [Bottiglia di Whisky] / Tipo: Oggetto o Evento**
Danni: 1 Punto KO.
Oggetto: bonus all'attacco **oppure** Oggetto: lancio dell'oggetto (Oggetto) **oppure** Evento: bevuta (1 Punto KO guadagnato).
- **Fluchen [Imprecazione] / Tipo: Colpo**
Le vostre imprecazioni sono rumorose ed orribili. I vostri avversari sono così indignati dal vostro comportamento che al termine del vostro turno dovete pescare due carte aggiuntive prima che essi possano reagire.
- **Flug Durchs Fenster [Volare Fuori dalla Finestra] / Tipo: Colpo**
Se il difensore subisce almeno 1 Punto di danno, egli viene spedito fuori dalla finestra. Mentre tenta

di ritornare nel Saloon, puoi attaccare un altro giocatore.

- **Fusstritt [Calcio] / Tipo: Attacco**
Danni: 2 Punti KO.
- **Gegenangriff [Contrattacco] / Tipo: Difesa**
Rigirate l'attacco contro a chi l'ha fatto. Questa viene trattata come una carta Attacco. Contro di essa può essere usata una carta Difesa.
- **Gegenstand Wefern [Lanciare un Oggetto] / Tipo: Attacco**
Danni: quelli dell'oggetto + 2
- **Harten Kerl [Presa in Giro] / Tipo: Difesa**
Potete semplicemente ignorare un qualunque Attacco che causerebbe fino a 3 Punti danno.
- **Hoppala! [] / Tipo: Aiuto**
Fate lo sgambetto. Il giocatore cade e riceve gli stessi danni che vi ha causato. L'avversario può schivare questa carta (vedere la carta "Ausweichen").
- **Hut ins Gesicht Zeihen [Abbassare il Cappello] / Tipo: Colpo**
Abbassate il cappello del difensore, in modo che egli non riesca più a vedere. Non può difendersi contro il vostro attacco.
- **Jemand anders greifen [Prendere qualcuno come Scudo] / Tipo: Difesa**
Prendete un giocatore come scudo. Scegliete un avversario. Egli subisce tutti i danni diretti a voi e poi diventa il nuovo giocatore attivo.
- **Kampfschrei [Grido di Battaglia] / Tipo: Oggetto**
Vi lanciate nella lotta lanciando un grido pauroso, stordendo gli avversari così che non possono difendersi. Diventate il prossimo giocatore attivo.
- **Komm her. Kummel! [Buttati, Amico!] / Tipo: Colpo**
Scegliete un giocatore che in questo istante è l'obiettivo di un altro attacco. Egli può difendersi solo contro uno di colpi ricevuti.
- **Kopfstoss [Colpo di Testa] / Tipo: Attacco**
Danni: 2 Punti danno. Dopo questo attacco, rimanente confuso per un turno; non potete sia attaccare che difendervi.
- **Piano-Spieler [Pianista] / Tipo: Evento**
Il Pianista suona l'inno del vostro stato. Questo suono vi incoraggia e vi fa guadagnare 2 Punti danno.
- **RoundHouse / Tipo: Attacco**
Danni: 2 Punti danno. Questo danno può essere incrementato da un oggetto.
- **Schlager festhalten [Bloccare il Difensore] / Tipo: Oggetto**
Bloccate il difensore così energicamente che egli non può difendersi (cioè non può usare le carte Difesa).
- **Sprung uber die Theke [Saltare il Bar] / Tipo: Attacco**
Volate sopra il bar fin sopra al giocatore in difesa; voi riceve 1 Punto danno, mentre il difensore ne riceve 2. Dopo, il difensore non può attaccare.
- **Spucknapf [Sputacchiera] / Tipo: Oggetto**
Danni: 2 Punti danno. Dopo l'attacco (indipendentemente dai danni), il difensore non può attaccare perché deve ripulirsi.
- **Stahlerner Blick [Sguardo Intenso] / Tipo: Difesa**
Previene qualunque attacco eseguito senza Oggetti.
- **Stuhl [Sedia] / Tipo: Oggetto**
Danni: 2 Punti danno. Bonus all'attacco o Oggetto da lanciare.
- **Tisch [Tavolo] / Tipo: Oggetto**
Vi nascondete dietro ad un tavolo. Questa carta resta in gioco fino a che non sarete attaccati, e a quel punto verrà scartata assieme alle altre carte, ma prima potrà prevenire un qualunque attacca a voi diretto.
- **Vom Tisch springen [Saltare un Tavolo] / Tipo: Attacco**
Danni: 3 Punti danno. Il difensore non potrà attaccare durante il suo prossimo turno.
- **Wurf durch den Tisch [Caduta su un Tavolo] / Tipo: Attacco**
Danni: 2 Punti danno. Il difensore ha bisogno di un round per rialzarsi, e fino ad allora non potrà attaccare.
- **Zwei auf einen Streich [Due in un Colpo Solo] / Tipo: Attacco**
Colpite due avversari con un solo attacco. Entrambi i giocatori possono difendersi normalmente. Il giocatore attaccato per primo diventa il prossimo giocatore attivo.