

WAY OUT WEST

In questo gioco, si tenta di totalizzare quanti più punti è possibile principalmente possedendo costruzioni e trasportando le pedine nelle grandi città. Il danaro è poco e la strada più semplice per guadagnarlo è attraverso il bestiame ed alcuni edifici. La figura del cowboys è cruciale prima di tutto per proteggere le vostre proprietà, ma anche per permettervi di prendere il controllo delle proprietà avversarie, rubare il bestiame e sbarazzarvi di noiosi allevatori di pecore.

Il gioco è per 3-5 giocatori e dura all'incirca 90/120 minuti.

Componenti

Una mappa

Un regolamento

Pedine in legno nero

Indicatori del giocatore

Indicatori degli allevatori

Indicatori dei ricercati

Indicatori d'oro

Dadi

Iniziare il gioco

Ciascun giocatore sceglie un proprio set di indicatori con la corrispondente pedina in legno e due pedine in legno nere. Con 3-4 giocatori il capitale iniziale sarà 20\$, con 5 giocatori sarà 25\$. Il restante danaro formerà la banca. Ciascun giocatore parte con un indicatore di allevatore.

Tirare il dado per decidere chi inizia per primo, l'ordine di gioco sarà poi in senso orario. Piazzare le proprie pedine in legno colorate sulla colonna che segna il turno di gioco per mostrare il corrente ordine ed in questo ordine ogni giocatore piazza uno dei propri cowboys in una town box di una qualsiasi delle 5 città sulla mappa (i town box sono i box che riportano il nome della città). Ripetere questo procedimento per tre volte così che ogni giocatore parta con tre cowboys sulla mappa.

La durata del gioco dipende dal numero dei giocatori. Con tre giocatori piazzare una pedina in legno nera sullo spazio "1" sulla colonna che segna il turno di gioco, mentre con quattro o cinque giocatori piazzare la pedina sullo spazio "4".

Il gioco

Durante ciascun turno, ci sono le seguenti fasi:

- 1. Offerta per il turno di gioco**
- 2. Fase di azione**
- 3. Muovere l'indicatore del turno di uno spazio**

Al termine dei turni 3, 6, 9, 12 i giocatori raccoglieranno le loro rendite.

Il gioco termina alla fine del turno 12.

Offerta per il turno di gioco

L'ordine con cui si gioca viene messo all'asta. Tutti i giocatori si riprendono i loro indicatori in legno ed il giocatore che era stato il primo nell'ultima fase di gioco (il primo a piazzare il proprio cowboys all'inizio della partita), è anche il primo a fare l'offerta. Al proprio turno ogni giocatore può decidere di rilanciare l'offerta o passare. Se decide di rilanciare sull'offerta fatta, il giocatore piazza il danaro corrispondente alla sua offerta sul tavolo davanti a sé (egli può sempre scambiare con la banca in modo tale da avere sempre la somma precisa sul tavolo). Se un giocatore decide di passare egli piazzerà il proprio indicatore sull'ultima casella disponibile (da ricordare che alcune caselle non saranno in gioco a seconda del numero di partecipanti, quindi, ad esempio, in una partita a 4 giocatori il primo giocatore che passa piazzerà il proprio indicatore nel quarto spazio della colonna che indica l'ordine di gioco per il corrente turno).

Quando un giocatore passa, il danaro fino ad allora offerto viene pagato alla banca, altrimenti egli può incrementare l'offerta fatta ed aspettare di nuovo il suo turno. Ogni offerta deve sempre superare l'ultima e queste durano fino a che tutti i giocatori hanno passato tranne uno. Questo giocatore sarà il primo a giocare nel turno in corso e pagherà l'ammontare offerto alla banca.

Fase di azione

La fase di azione è la parte più importante del gioco. All'inizio di questa fase ogni giocatore deve assicurarsi di avere sempre due pedine nere. Tutti i box in alto sulla mappa devono essere vuoti. Nell'ordine deciso dalla fase precedente, ciascun giocatore sceglie e svolge un' azione la quale può anche essere a pagamento se così riportato nel box. Non si può piazzare una pedina nera in un box che ne contiene già un'altra, questo pone quindi un limite al numero di volte che un' azione può essere svolta in un turno. Un giocatore può anche scegliere di passare invece di svolgere un'azione, scartando una delle sue due pedine nere. Le azioni sono 7:

Bestiame...Piazzando una pedina nera in questo box, consente al giocatore di acquistare uno o due indicatori di bestiame e di piazzarli sulla mappa. Ciascun indicatore costa 1\$. Se ci sono 5 giocatori, un ulteriore box per il bestiame sarà disponibile. Il bestiame deve essere piazzato nell'apposito recinto circondato da uno steccato. Il primo indicatore di bestiame deve essere piazzato nel box della città più in basso. Il bestiame può essere piazzato nella città immediatamente seguente in alto, solo se almeno la metà dei box nella città precedente sono stati riempiti. Un giocatore può piazzare il bestiame in una città solo se ha almeno un cowboys in quella città. Comunque, se più tardi durante il gioco un giocatore dovesse spostare i suoi cowboys altrove, il bestiame rimane nella città. Ogni box recinto può contenere solo una pedina.

Cowboys...Questa azione permette di acquistare uno o due cowboys e piazzarli sulla mappa. Un cowboys può essere piazzato in una qualsiasi città nell'apposito box. Se un altro giocatore dovesse possedere la diligenza in quella città, egli guadagnerebbe 1\$ dalla banca. Se un giocatore possiede due cowboys può piazzarli nella stessa oppure in due città diverse. Non c'è limite al numero di cowboys che possono essere piazzati in una città.

Edifici e trasporti...Ci sono sei box edifici e trasporto. Questa azione permette ad un giocatore di piazzare l'indicatore edificio/trasporto in una città. Il costo dell'azione è

riportato nel box. Ogni città ha un proprio numero di box edificio e trasporto vuoti (sotto i box recinto). La pedina edificio/trasporto va piazzata in uno di questi box. Un giocatore può costruire in qualsiasi città (senza avere per forza un cowboys in essa), comunque una volta che egli possieda due o più indicatori, non può più costruirne altri. E' possibile eccedere questo limite solamente sottraendo ulteriori indicatori agli avversari con l'utilizzo dei cowboys. L'altro limite è costituito dal fatto che in una città ci può essere solamente un indicatore per ciascun tipo di edificio o trasporto, per cui ad esempio se un giocatore costruisce una prigione (jail), non se ne possono costruire altre in quella città.

Muovere i cowboys... Questa azione permette al giocatore di muovere, da una città ad un'altra, un numero di cowboys pari al numero riportato nel box. I cowboys non devono iniziare il movimento dalla stessa città e neppure terminarlo nella stessa. Possono liberamente spostarsi fra le 5 città sulla mappa. Il proprietario della diligenza della città da cui ci si muove, guadagna dalla banca 1\$ per ogni cowboys spostato da quella città. Se non dovesse esserci alcuna diligenza in quella città o se essa appartiene al giocatore che sposta i propri cowboys, allora il denaro sarà guadagnato dal proprietario della diligenza nella città in cui i cowboys arrivano.

Muovere il bestiame... Con questa azione un giocatore può spostare un indicatore di bestiame da un recinto di una città ad un altro recinto vuoto in un'altra città, anche se i recinti della città di partenza non sono pieni almeno per la metà.

Sparatoria... Ci sono parecchi motivi per cui un giocatore può voler ricorrere ad una sparatoria, ad esempio per rubare una proprietà ad un avversario, per rubare il bestiame, rapinare una banca o disfarsi di un allevatore.

Il giocatore attivo è l'attaccante. Egli dichiara chi vuole attaccare ed il suo obiettivo. Ciò può essere ad esempio un edificio o un mezzo di trasporto, uno o due indicatori di bestiame che appartengano allo stesso giocatore e che siano nella stessa città. Gli altri giocatori non possono unirsi alla sparatoria. Comunque il proprietario della prigione in quella città, può decidere di unirsi al difensore. Si può attaccare un allevatore invece di un avversario; questi si difenderà come se fosse un cowboy.

Il giocatore con meno cowboys nella città spara per primo. La possibilità di sparare si alternerà quindi tra i due giocatori (bisogna solo decidere chi spara per primo), se entrambi i giocatori posseggono gli stessi cowboys, allora la sparatoria sarà simultanea per tutto il tempo che durerà. Quando un giocatore spara lancia un numero di dadi pari al numero dei suoi cowboys presenti nella città. Un numero di 5 + uccide un cowboy avversario. Le perdite sono tolte immediatamente a meno che la sparatoria non sia simultanea, nel qual caso, il cowboy ucciso ha la possibilità di rispondere al fuoco. L'esatto numero di cowboys morti vengono tolti dalla mappa e rimessi nel proprio stock. La sparatoria continua finché uno dei due giocatori ha perso tutti i suoi cowboys, oppure uno dei due si ritira. I cowboys rappresentati da indicatori vengono eliminati prima di quelli rappresentati da banche, prigioni o treni.

Se un giocatore si ritira, immediatamente perde la sparatoria e sposta i suoi cowboys uno per città in modo che essi finiscano sparpagliati. Non viene usata la diligenza in una ritirata.

Banche e treni hanno una difesa intrinseca di un cowboy che viene aggiunta al numero di cowboys che si difendono. Se un giocatore ha cowboys in una qualsiasi città tranne in

quella in cui viene attaccato, egli si difende come se avesse un cowboy in quella città, lanciando quindi un dado in difesa.

Se l'attaccante vince, prende possesso del suo obiettivo, rimpiazzandolo con i propri indicatori (eccetto che per banche e prigionie). Una prigione viene rimossa dalla mappa se attaccata con successo, mentre una banca viene rapinata. Se l'obiettivo di una sparatoria era un allevatore, egli verrà rimosso dal gioco e non restituito al proprietario.

Quando un giocatore vince una sparatoria, riceve un indicatore "Wanted". Se non dovessero essercene a sufficienza può portarne via uno al giocatore sconfitto oppure ad un altro a sua scelta.

Controllo della prigione Il difensore può chiedere al proprietario della prigione (se c'è) di aiutarlo nella difesa. Questo aggiunge un cowboy (lo sceriffo) alla difesa. Tuttavia anche l'attaccante può usare il suo sceriffo in una sparatoria in una città dove egli è proprietario della prigione (un classico esempio di cattivo sceriffo). Lo sceriffo viene sempre ucciso per ultimo a meno che non stia difendendo un allevatore nel qual caso sarebbe l'allevatore l'ultimo a morire. Se lo sceriffo viene ucciso, la prigione rimane in gioco (un altro sceriffo prende il posto di quello morto per cui la prigione non perde il suo valore). La prigione viene eliminata solo se è l'obiettivo di una sparatoria.

Rapinare una banca Se l'attaccante vince una sparatoria in cui l'obiettivo era la banca (ovviamete non la propria), egli guadagna danaro, non il controllo della banca. Egli lancia 3 volte il dado e riceve dal proprietario della banca quella somma. Se il proprietario non ha abbastanza danaro da poter coprire il debito, allora la banca verrà rimossa dalla mappa dopo che il proprietario avrà dato tutto il danaro in suo possesso all'attaccante. Se nella città c'è una prigione che appartiene ad un altro giocatore, l'attaccante dovrà abbandonare la città dopo aver rapinato la banca, i cowboys verranno quindi spostati insieme o separatamente in altre città. Non può essere usata nessuna diligenza. Il giocatore potrà rimanere nella stessa città se egli controlla la prigione o se non c'è.

Esempio di sparatoria Jesse ha deciso di attaccare la banca di Frank. Jesse ha 4 cowboys nella città mentre Frank ne ha due. Roy possiede la prigione e Frank gli chiede aiuto, ma Roy decide di non intervenire. Frank ha quindi una difesa di tre cowboys (due suoi più quella intrinseca della banca), mentre Jesse ha una forza di quattro cowboys. Frank quindi spara per primo, avendo meno cowboys. Frank lancia tre dadi e totalizza un colpo, Jesse elimina un cowboy. Egli quindi risponde al fuoco con i tre cowboys rimasti totalizzando due colpi a segno. Frank elimina i due suoi cowboys rimanendo solo con la guardia della banca in difesa. Egli lancia il dado ma non colpisce, mentre Jesse lancia tre dadi e totalizza un colpo eliminando la guardia e vincendo la sparatoria. Jesse quindi lancia tre dadi e riceve da Frank la somma relativa. Jesse deve ora spostare i suoi tre cowboys dalla città perché la prigione è di Roy. Se Roy avesse deciso di aiutare Frank, la sparatoria sarebbe stata simultanea con entrambe le parti che lanciano i dadi e ricevono le perdite contemporaneamente.

Allevatore Con questa azione un giocatore piazza un allevatore sulla mappa. Un allevatore può essere collocato in un qualsiasi recinto anche contenente un indicatore di bestiame la quale viene restituita al proprietario. Ci può essere solo un allevatore in una città. L'allevatore dimezza le entrate provenienti dal bestiame. Egli riduce anche i punti vittoria

guadagnati col bestiame a fine partita (di un punto). Nessun bestiame può essere piazzato in un recinto contenente un allevatore. Un allevatore può essere eliminato solo da un altro giocatore in una sparatoria. L'allevatore combatte come un singolo cowboy. Può essere aiutato dallo sceriffo, nel qual caso l'allevatore è l'ultimo a morire. Ciascun giocatore può piazzare solo un allevatore in tutta la partita.

Fine del turno

Il turno finisce quando i giocatori hanno usato entrambe le loro due pedine nere. L'indicatore del turno viene spostato di una casella e se dovesse essere il turno 3, 6, 9, 12 verrebbero calcolate le rendite prima di spostare l'indicatore del turno. Se si è alla fine del turno 12, il gioco è finito.

Rendite

La rendita è raccolta generalmente alla fine di ogni tre turni (la rendita delle diligence è raccolta durante la fase di azione). L'ammontare della rendita varia a seconda di quante pedine si hanno sulla mappa:

- Bestiame...Per ogni indicatore di bestiame presente in città, il proprietario guadagna 2\$ a pedina, a meno che non sia presente un allevatore, nel qual caso il valore scende a 1\$. Se ci dovesse essere un treno nella città, non importa di chi, il valore del bestiame raddoppia.
- Banca...Rende al suo proprietario 2\$ per ogni edificio o trasporto presenti nella stessa città tranne i propri (non si può speculare sulle proprie pedine).
- Negozio...Rende al suo proprietario 1\$ per ogni indicatore di bestiame presente nella città, tranne i propri. Un allevatore in città rende al proprietario del negozio 2\$.
- Hotel...Rende al proprietario 1\$ per ciascun cowboys in città, tranne i propri.

Regole speciali

Ciascun edificio e mezzo di trasporto ha un effetto speciale descritto sotto:

Diligenza...Rende danaro quando i cowboys si spostano o entrano sulla mappa. Il proprietario riceve 1\$ dalla banca per ogni cowboys (non suo) che entra in una città o si sposta da una città ad un'altra. Tutte le diligence in una città da dove si spostano cowboys guadagnano questa rendita. Se non dovesse esserci nessuna diligenza nella città da cui i cowboys si spostano oppure se essa appartiene al giocatore che sta spostando i cowboys, allora la rendita sarà guadagnata dal giocatore che possiede la diligenza nella città in cui i cowboys arrivano.

Treno...Raddoppia la rendita del bestiame presente nella stessa città che non sia dello stesso colore del treno. Raddoppia anche i punti vittoria del bestiame alla fine del gioco.

Banca...Il proprietario riceve le rendite come descritto sopra.

Prigione...Lo sceriffo può essere utilizzato come un cowboys supplementare per supportare le proprie sparatorie oppure per difendere un altro giocatore o un allevatore. A meno che la prigione non sia l'obiettivo della sparatoria (nel qual caso essa verrebbe eliminata dalla mappa in caso di sconfitta), il proprietario non ne perde il controllo anche se perdesse la sparatoria (lo sceriffo viene ucciso).

Negozio... Il proprietario riceve le rendite come descritto sopra.

Hotel... Il proprietario riceve le rendite come descritto sopra.

Vincere il gioco

Il gioco termina alla fine del 12° turno se si gioca in 3, oppure alla fine del 9° turno se si gioca in 4 o 5. A questo punto si totalizzano i punti vittoria.

Ciascun edificio e trasporto valgono punti vittoria a seconda della grandezza della città in cui sono. La grandezza della città è data dal numero di pedine edificio e trasporto in essa giocate. (per esempio, un edificio in una città che contiene 4 pedine edificio/trasporto incluso se stesso, vale 4 punti vittoria).

Ciascuna pedina bestiame vale 1 o 2 punti vittoria a seconda che un treno sia presente in città o no (non importa a chi appartiene il treno). Le stesse pedine bestiame valgono la metà se in quella stessa città ci dovesse essere un allevatore. E' chiaro che la presenza di un allevatore e di un treno in città annullerebbero i loro effetti sul bestiame.

Il giocatore con più danaro in mano guadagna 5 punti vittoria in più. In caso di parità ognuno guadagna 2 punti vittoria.

Il giocatore col maggior numero di indicatori "Wanted" guadagna 4 punti vittoria. In caso di parità ognuno guadagna 2 punti vittoria.

I cowboys non totalizzano punti vittoria.

Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.

In caso di parità, ognuno vince.

*Traduzione e adattamento a cura di Giochi Rari
Versione 1.0 – Dicembre 2000*

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 Way out West sono detenuti dal legittimo proprietario



www.giochirari.it

E-Mail : giochirari@giochirari.it