

REGOLAMENTO

WILD FUN WEST



NSKN
Legendary Games

UN GIOCO DI
ANDREI NOVAC

PER 4-8 GIOCATORI # DI ANNI 8 O PIÙ # 45-60 MINUTI

OBBIETTIVO DEL GIOCO COMPONENTI

I GIOCATORI SONO CHIAMATI A COLLABORARE NELLA COSTRUZIONE DI UNA CITTADINA NEL VECCHIO WEST, PONDERANDO DECISIONI IN BASE AL DENARO CHE INTENDONO INVESTIRE. MA SOTTO LE MENTITE SPOGLIE DI UNA FRUTTUOSA COLLABORAZIONE, OGNUNO DI LORO NASCONDE UN OBBIETTIVO SEGRETO.

LO SCOPO DEL GIOCO È DI ESSERE IL PRIMO GIOCATORE A REALIZZARE ALMENO 4 DEI 6 EDIFICI DELLA CITTA' MENZIONATI SULLA PROPRIA CARTA OBBIETTIVO.

PER GUADAGNARE DENARO, I GIOCATORI SI IMPIEGANO IN VARIE PROFESSIONI. OGNI TURNO, UN CERTO NUMERO DI CARTE PROFESSIONI VENGONO MESTE ALL'ASTA. LE PROFESSIONI NON INFLUENZANO SOLTANTO LE ENTRATE DEL DIRETTO INTERESSATO, MA ANCHE IL GIOCATORE ALLA PROPRIA SINISTRA, AGGIUNGENDO UN ULTERIORE LIVELLO STRATEGICO NELLA FASE DI OFFERTA.

OGNI TURNO, I GIOCATORI ESERCITANO LE PROPRIE OFFERTE PER NUOVE PROFESSIONI E NUOVI EDIFICI CHE ANDRANNO COSTRUITI IN CITTA'.

INDICE DEI CONTENUTI

Obiettivo del Gioco, Componenti	1
Setup di Gioco	1
Esempio - Preparazione del gioco	2
Come Giocare	3
Fase I: Asta per le Professioni	3
Fase II: Asta per gli Edifici	3
Fase III: Riscossione delle Rendite	3
Aste (Offerta)	3
Asta Aperta (esempio)	3
Asta Chiusa (esempi)	4
Vittoria	4
Partita Veloce	4
Appendice 1: Carte Professione - Simboli	4
Appendice 2: Carte Obiettivo	5
Appendice 3: Abilità Carte Personaggio	5
Appendice 4: Rendite - Esempio	6
Crediti	7

Nella scatola di *Wild Fun West* troverete:

Il presente Regolamento

102 Dollari in monete:



1 Carta Primo Giocatore

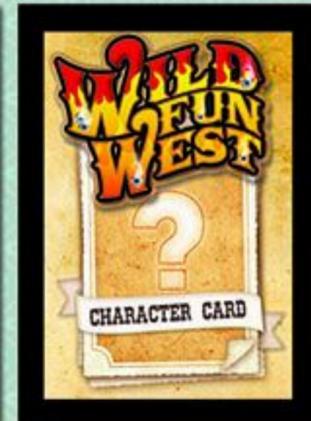


69 Carte Obiettivo (12 set differenti)



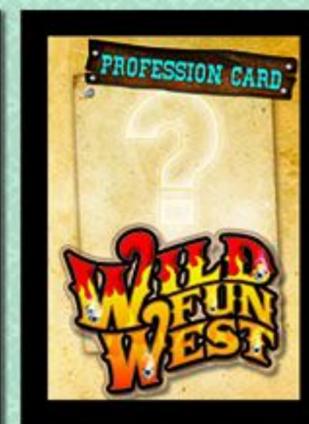
Esempio di Carta Obiettivo (fronte e retro).

12 Carte Personaggio



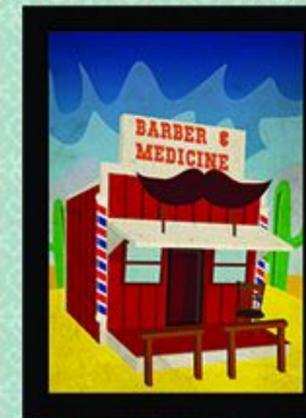
Esempio di Carta Personaggio (fronte e retro).

28 Carte Professione (16 con Asta Aperta e 12 con Asta Chiusa)



Esempio di Carta Professione (fronte e retro).

20 Carte Edificio



Esempio di Carta Edificio (fronte e retro).

SETUP DI GIOCO

- 1 Separare tutte le carte in Carte Obiettivo, Carte Professione, Carte Personaggio, Carte Edificio.
- 2 Mescolare le Carte Professione; queste andranno a costituire il **Mazzo Professioni**. Mescolare le Carte Edificio e metterle da un lato del tavolo come **Mazzo Edifici**.
- 3 Le Carte Obiettivo andranno separate in relazione al nome del Set corrispondente (es. Santa Fe, Appendice 1). Le Carte Obiettivo saranno ora separate in 12 set Obiettivo.
- 4 Scegliete un set Obiettivo in base al numero dei giocatori al tavolo. Mescolate le carte e distribuite una Carta Obiettivo ad ogni giocatore. Questa dovrà restare segreta agli altri giocatori fino al termine della partita.

PER 4-8 GIOCATORI # DI ANNI 8 O PIÙ # 45-60 MINUTI

5 Mescolate le Carte Personaggio e distribuitene una ad ogni giocatore (Appendice 2).

6 Disporre tutte le monete da 1\$ e 5\$ al centro del tavolo. Ogni giocatore inizia la partita con 5\$. Tutto il denaro accumulato durante la partita è segreto (segreto = potete nascondere in tasca, nel cappello da cowboy, in una busta, etc... evitate soltanto di divulgare informazioni confidenziali con gli altri giocatori).

Tutto è pronto, iniziamo a giocare!

ESEMPIO SETUP DI GIOCO



ESEMPIO AREA GIOCATORE (CONDIZIONI INIZIALI)



PER 4-8 GIOCATORI # DI ANNI 8 O PIÙ # 45-60 MINUTI

COME GIOCARE

Il gioco è diviso in turni. Nel primo turno, la Carta Primo Giocatore verrà reclamata dal primo che griderà "Sono io lo sceriffo, qui!" in maniera così convincente da spaventare tutti gli altri giocatori! Naturalmente, i giocatori sono liberi di scegliere qualsiasi altro metodo sia coerente con l'atmosfera del Vecchio West.

FASE I: ASTA PER LE PROFESSIONI

Ad ogni turno i giocatori sono chiamati a partecipare ad una nuova asta per le professioni. Il numero di carte opzionabili per turno dipende dal numero dei giocatori al tavolo:

3 Carte Professione per 4 o 5 giocatori

4 Carte Professione per 6 giocatori

5 Carte Professione per 7 o 8 giocatori

Il processo d'asta per ognuna delle Carte Professioni disponibili consiste in:

1 Rivelare la prima carta dalla cima del **Mazzo Professioni**.

2 I giocatori piazzano la propria offerta (Chiusa o Aperta, a seconda di quanto specificato sulla Carta Professione) – Appendice 3.

3 Consegnare la Carta Professione al vincitore, che la aggiungerà alla propria mano, o scartarla nel caso tutti i giocatori abbiano offerto zero (asta Chiusa) o abbiano passato (asta Aperta).

Tutte le Carte Professione scartate vengono poste in un **Mazzo Scarti delle Professioni**. Questo verrà mescolato ed andrà a rimpiazzare il **Mazzo Professioni**, una volta esaurito. Una professione sarà attiva una volta che il giocatore avrà pagato 1\$ per spostarla dalla propria mano, ponendola visibile a faccia in su sul tavolo da gioco. Durante la partita è possibile avere solo 2 Carte Professione attive contemporaneamente per giocatore, mentre è consentito tenerne in mano tutte quelle che si desidera. Un giocatore può sostituire le sue Professioni attive in qualsiasi momento, tranne durante la Fase di recupero delle Rendite di ogni turno.

OGNI VOLTA CHE UN GIOCATORE ATTIVA UNA PROFESSIONE METTENDOLA SUL TAVOLO DOVRA' PAGARE 1\$, INDIPENDENTEMENTE SE QUESTA NE RIMPIAZZI UNA ESISTENTE O MENO.

Una Professione bandita da un'altra Carta Professione entrata in gioco dovrà immediatamente ritornare nella mano del proprietario. Una Carta Professione bandita non potrà rientrare in gioco (fintanto che resterà bandita – Appendice 1).

FASE II: ASTA PER GLI EDIFICI

Rivelare le prime 3 Carte del Mazzo Edifici e piazzarla visibili a faccia in su al centro del tavolo. A cominciare dal primo giocatore ed in senso orario, i giocatori possono:

a) piazzare un qualsiasi numero di monete su una Carta Edificio, oppure

b) passare. L'asta continua fino a quando non si verificheranno N-1 'passo' consecutivi, dove N è il numero dei giocatori.

L'edificio con la maggiore partecipazione in denaro verrà costruito in città, gli altri verranno scartati. Nel caso si verificassero dei pareggi nessun edificio verrà costruito e tutte le carte verranno poste nel **Mazzo Scarti degli Edifici**.

Un edificio costruito rimarrà in gioco fino al termine della partita. Non vi è motivo per rimuovere costruzioni da una partita. Il **Mazzo Scarti** verrà successivamente mescolato andando a rimpiazzare il **Mazzo Edifici**, una volta esaurito.

ASTE (OFFERTA)



Un'Asta Aperta consiste in offerte pubbliche sempre crescenti. Ad iniziare dal primo giocatore ed in senso orario, i giocatori offrono uno dopo l'altro incrementando il capitale o passano. Un giocatore ha facoltà di rientrare in un'asta con un'offerta maggiore, anche se precedentemente ha passato. L'asta continua fino a che non si verificano N-1 'passo' consecutivi, dove N è il numero dei giocatori. Il vincitore è sempre l'offerente maggiore. **Solo il giocatore che vince l'asta consegna il denaro alla Banca** (Esempio A).

I giocatori non possono mai offrire più di quanto possano pagare.

ASTA APERTA - ESEMPIO

ESEMPIO A

Prendiamo in considerazione una partita a 5 giocatori ove la Carta Professione Capostazione *Station Master* sia in Asta. In un'Asta Aperta:

	Round 1	Round 2	Round 3	Round 4
Giocatore 1	1\$	PASSO	5\$	PASSO (3)
Giocatore 2	2\$	PASSO	PASSO	PASSO (4) FINE
Giocatore 3	PASSO	4\$	6\$	
Giocatore 4	3\$	PASSO	PASSO (1)	
Giocatore 5	PASSO	PASSO	PASSO (2)	

Il vincitore dell'Asta è il giocatore 3, in seguito ai 4 "passo" consecutivi ($N-1=5-1=4$) seguiti alle offerte. Pertanto dovrà pagare 6\$ alla Banca ed ottenere la Carta Capostazione *Station Master*.



PER 4-8 GIOCATORI # DI ANNI 8 O PIÙ # 45-60 MINUTI



Le Aste Chiuse prevedono sempre offerte con pagamento. Questo significa tutti i giocatori sono sempre tenuti a pagare alla Banca tutto ciò che offrono, indipendentemente se vincano l'Asta o meno. Ogni giocatore nasconde in una mano chiusa (mostrando il pugno) quanto desidera offrire. Tutti i giocatori rivelano le proprie offerte simultaneamente, destinandole interamente alla Banca. Il vincitore sarà il maggiore offerente. In caso di pareggio tra due o più giocatori, la vittoria verrà assegnata in seguito ad una ulteriore Asta Aperta tra i contendenti. Tutti i giocatori sono tenuti a partecipare ad un'Asta Chiusa, anche se intendono offrire zero (ESEMPI B&C).

ASTA CHIUSA - ESEMPI

ESEMPIO B

Prendiamo in considerazione una partita a 5 giocatori ove la Carta Professione Cercatore *Prospector* sia in Asta. In un'Asta Chiusa:

Giocatore 1	Giocatore 2	Giocatore 3	Giocatore 4	Giocatore 5
1\$	2\$	1\$	0\$	0\$

Il vincitore dell'Asta è il giocatore 2. Tutto il denaro offerto dai giocatori andrà alla Banca, indipendentemente da chi sia il vincitore.



ESEMPIO C

Prendiamo in considerazione una partita a 5 giocatori ove la Carta Professione *Cowboy* sia in Asta. In un'Asta Chiusa:

Giocatore 1	Giocatore 2	Giocatore 3	Giocatore 4	Giocatore 5
1\$	2\$	2\$	2\$	0\$

Ognuno dovrà pagare la propria offerta alla Banca. I giocatori 2, 3 2 4 sono in pareggio per il maggior offerente. Vi sarà, quindi, un'Asta Aperta:

	Round 1	Round 2	Round 3
Giocatore 2	1\$	3\$	5\$
Giocatore 3	PASSO	4\$	PASSO (1)
Giocatore 4	2\$	PASSO	PASSO (2) FINE

Come ultimo a rilanciare, il Giocatore 2 vince l'Asta ($N-1=3-1=2$) dopo 2 "passo" consecutivi. Pagherà 5 monete in più alla Banca e riverà la Carta *Cowboy* (il Giocatore 2 pagherà un totale di 7 monete).



APPENDICE 1 CARTE PROFESSIONI - SIMBOLI

NOME PROFESSIONE

TIPO DI ASTA

RENDITA PER SE STESSI

RENDITA PER IL GIOCATORE ALLA PROPRIA SINISTRA

- NON IN GIOCO**
Rendite aggiuntive per Professioni ed Edifici menzionati accanto al simbolo 'Non in gioco', valide unicamente quando quelle specifiche Professioni ed Edifici non sono in gioco (visibili a faccia in su sul tavolo). Ad esempio, fintanto che il *Piano Bar* NON è in gioco, continui a ricevere 1\$.
- IN GIOCO**
Rendite aggiuntive per Professioni ed Edifici menzionati accanto al simbolo 'In gioco', valide unicamente quando quelle specifiche Professioni ed Edifici SONO in gioco (visibili a faccia in su sul tavolo). Ad esempio, fintanto che un giocatore qualsiasi abbia il Predicatore *Preacher Man* in gioco tu ricevi 1\$. Riceveresti 1\$ ulteriore nel caso sul tavolo fosse presente anche l'Ufficio dello Sceriffo *Sheriff's Office*.
- COSTRUIRE**
Gli edifici menzionati accanto al simbolo 'Costruire' ricevono un sussidio dalla Banca quando TU (il proprietario) offri per loro. Per ogni 1\$ che piazzii sulla Carta Edificio per la loro costruzione, 1\$ ulteriore viene aggiunto dalla Banca, raddoppiando a tutti gli effetti la tua offerta. Ad esempio, se piazzii 5\$ sulla Scuola *School* ed hai giocato la professione Maestrina *Schoolmarm*, altri 5\$ verranno aggiunti dalla Banca.
- BANDIRE**
Tutte le Professioni menzionate accanto al simbolo 'Bandire' non possono essere giocate (visibili a faccia in su sul tavolo) finché la Carta che le bandisce resta attiva. Nel caso una tua Professione attiva venga bandita, riprendi immediatamente in mano la Carta. Esistono alcune Professioni in grado di Bandire a loro volta le Carte che hanno messo al bando le tue! Una professione Bandita non può diventare attiva (visibile a faccia in su sul tavolo).

VITTORIA

Controlla la tua Carta Obiettivo! Ci sono almeno 4 tra gli edifici costruiti in città (in gioco a faccia in su)? Congratulazioni, hai vinto! Mostra la tua Carta Obiettivo agli altri giocatori ed assapora il dolce nettare della vittoria! Oh... aspetta... ci sono altri giocatori nella medesima situazione (ora, non dopo)? Il vincitore sarà il giocatore con il maggior quantitativo in denaro. Ancora un pareggio? Bene, dividerete la vittoria.

PARTITA VELOCE

Se il vostro tempo è limitato e volete semplicemente giocare una partita rapida, cambiate le condizioni di vittoria ed assegnatela al giocatore che avrà 3 edifici in gioco tra i 6 disponibili sulla propria Carta Obiettivo.

PER 4-8 GIOCATORI # DI ANNI 8 O PIÙ # 45-60 MINUTI

APPENDICE 2 CARTE OBIETTIVO

NUMERO DI GIOCATORI

NOME DEL SET OBIETTIVO. DURANTE IL SETUP, SEPARATE LE CARTE OBIETTIVO PER SET



6 EDIFICI (OBIETTIVI)

CONSTRUISCINE 4 PER VINCERE

SET CARTE OBIETTIVO

Nella scatola di *Wild Fun West* troverete 12 set differenti di Carte Obiettivo. Sono divise in 4 categorie in base al numero di giocatori.

Per 4 GIOCATORI vi sono 3 set di 4 Carte Obiettivo. Possono costruire:



Per 5 GIOCATORI vi sono 3 set di 5 Carte Obiettivo. Possono costruire:



Per 6 GIOCATORI vi sono 2 set di 6 Carte Obiettivo. Possono costruire:



Per 7 GIOCATORI vi sono 2 set di 7 Carte Obiettivo. Possono costruire:



Per 8 GIOCATORI vi sono 2 set di 8 Carte Obiettivo. Possono costruire:



APPENDICE 3 ABILITA' CARTE PERSONAGGIO

PERSONAGGIO
NOME & FOTO
(ATMOSFERA)

RENDITA
PER SE
STESSO



ABILITA' SPECIALE

ANNIE OAKLEY

Una volta per partita, all'inizio del turno, puoi vietare ad un giocatore di partecipare alle Aste per le Professioni e di fare offerte per gli Edifici per il resto del turno.

BELLE STARR

Una volta per partita, dopo l'inizio del 4° turno, puoi rubare fino a 2\$ da ogni altro giocatore. I giocatori che hanno attivi in gioco lo Sceriffo *Sheriff*, l'Ufficiale *Marshal* o il Giudice *Judge* sono immuni.

BILL McDONALD

Una volta per partita, quando lo Sceriffo *Sheriff* viene rivelato dal Mazzo Professioni, puoi prenderlo direttamente senza fare Aste. Qualsiasi abilità bandisca lo Sceriffo verrà ignorata fino al termine del turno. Questa abilità ti permette di avere lo Sceriffo nella tua mano, ma per averlo attivo in gioco dovrai comunque pagare 1\$.

BILLY THE KID

Una volta per partita, immediatamente dopo che la Banca sia stata costruita, guadagni 15\$.

BUFFALO BILL

Finché ci sono non più di due edifici costruiti in città, puoi scambiare la tua Carta Obiettivo con quella di un altro giocatore a tua scelta. Dai la tua Carta Obiettivo ad un giocatore e prendi la sua. Una volta effettuato lo scambio, non è permesso ripensarci.

CALAMITY JANE

Una volta per partita, puoi cambiare una Professione dalla tua mano con una di tua scelta dal Mazzo Professioni. Puoi guardare tutto il Mazzo Professioni (ma non dal mazzo Scarti) e scegliere una Professione di tuo gusto. Fatto lo scambio, mescolare il Mazzo Professioni.

"DOC" HOLLIDAY

Quando il Dentista *Dentist* e/o il Giocatore d'Azzardo *Gambler* vengono rivelati dal Mazzo Professioni (nello stesso turno o no), puoi prenderli direttamente per 4\$ ognuno, senza fare Aste.

PER 4-8 GIOCATORI # DI ANNI 8 O PIÙ # 45-60 MINUTI

GORGE CUSTER

Una volta per partita, durante la Fase Edifici, dopo che le tre Carte siano stati rivelate e prima di iniziare l'Asta. Scarta questi tre Edifici. Quindi, rimescola il Mazzo Edifici con gli Scarti. Pesca tre nuovi Edifici e continua a giocare.

JESSE JAMES

Una volta per partita, durante la Fase Edifici, puoi rubare fino a 7\$ dalle offerte di un Edificio. Puoi ripiazzarli immediatamente su di un altro Edificio o conservarli per un momento migliore. L'Asta continua normalmente fintanto che nessuno abbia "passato". Tutto il denaro rubato (fino a 7\$) dovrà provenire da un unico Edificio, non è possibile prendere più somme parziali.

JUDGE ROY BEAN

Una volta per partita, se al termine della Fase di Asta per gli Edifici due o più di essi siano in parità per il maggior quantitativo di denaro, puoi sceglierne uno da costruire, anzichè scartarli come da regolamento.

WILD BILL HICKOK

Una volta per partita, quando l'Autista della Diligenza Stagecoach Driver o l'Ufficiale Marshal vengono rivelati dal Mazzo Professioni, puoi prendere una delle due Professioni senza fare Aste.

WYATT EARP

Una volta per turno, quando una Professione viene rivelata, puoi cambiarne il processo d'Asta da Aperta a Chiusa o viceversa. Questo dev'essere fatto prima che l'Asta venga avviata.

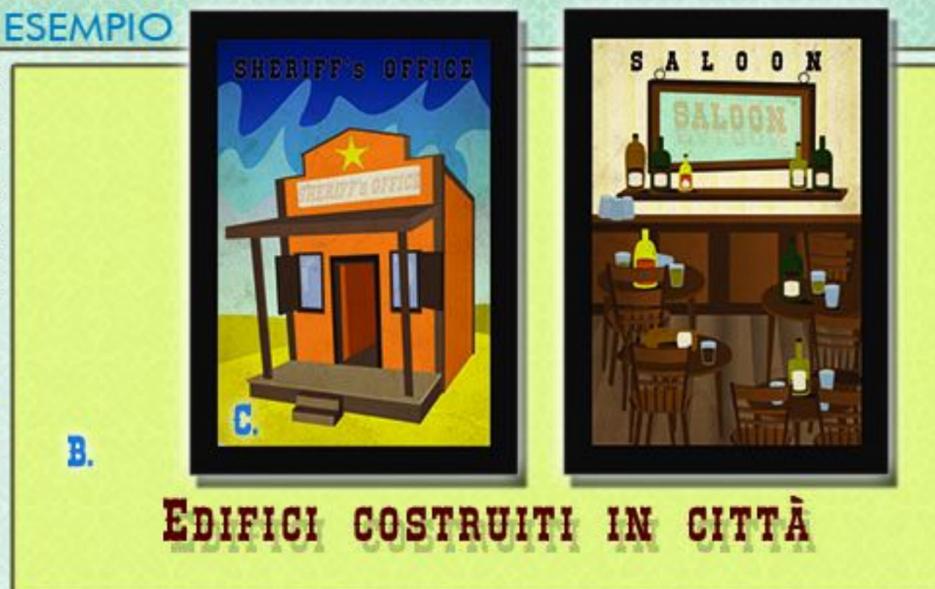
APPENDICE 4

RISCUOTERE RENDITE - ESEMPIO

John ha due Carte Professione di fronte a se, la Mestrina *Schoolmarm* e il Cacciatore di Pelli *Trapper*. Il giocatore alla sua destra, Mary, ha il Fabbro *Blacksmith* e il Pianista *Piano Player*. In città, hanno già costruito il Saloon e l'Ufficio dello Sceriffo *Sheriff's Office*.

Le rendite di John sono:

Dalle sue Carte in gioco
 +3 da "Doc" Holliday
 +1 dal Cacciatore *Trapper*
 +1 dalla Mestrina *Schoolmarm*



EDIFICI COSTRUITI IN CITTÀ



AREA DI GIOCO JOHN



Il totale è +12, così John riceverà 12 DOLLARI.



AREA COMUNE

Le rendite aggiuntive:

Dal CACCIATORE *TRAPPER*:
 A. +2 dal Fabbro *Blacksmith* in gioco
 B. +1 dal Magazzino Generale *General Store* (perchè non è ancora stato costruito in città)

dalla MAESTRINA *SCHOOLMARM*:
 C. +1 dall'Ufficio dello Sceriffo *Sheriff's Office* (è presente in città)

dalle Professioni di MARY
 +2 dal Fabbro *Blacksmith*
 +1 dal Pianista *Piano Player*

AREA DI GIOCO MARY



PER 4-8 GIOCATORI # DI ANNI 8 O PIÙ # 45-60 MINUTI



GAME DESIGN

ANDREI NOVAC
AGNIESZKA KOPERA
VLAD SLADARIU

CREDITI

SVILUPPO DEL REGOLAMENTO

REMY SUEN
AGNIESZKA KOPERA

PLAY-TESTING, FEEDBACK, SVILUPPO
E TANTE ALTRE BELLE COSE

FLORIN NEACSU, VLAD SLADARIU,
ALEXANDRA FLOREA, ALEX & DIANA DUMITRU,
STEFANO CARLUCCIO, NICOLA NOBILI, PACO JAEN,
MARK RIVERA, MICHAEL FOX, RADU EPURE,
INA STRUGARU, DAN BOZGAN, ANDREI CARSTINA,
TUDOR TESCOVEANU, ALEXANDRU ALEMAN,
ANDREEA HERTESZ, NATE BAKER, BRUCE MILLER,
ELDON NICHOL, MICHAEL SIEFFERT, REMY SUEN,
ZEB LARSON, SCOTT NELSON, ANDREAS PELIKAN,
PETE BELLI, PABLO SCHULMAN, MARTY DEVINE,
PATRICK CARROLL, JAMES HUTCHINGS, TS FULK,
MARK CROCKER, JOHN LONGSTREET,
LE COMUNITÀ DI GIOCATORI DE LA TANA DEI
GOBLIN E BOARDGAMEGEEK

E TANTE ALTRE FANTASTICHE
PERSONE CHE HANNO CONTRIBUITO
A QUESTO PROGETTO
IN VARI MODI.

ILLUSTRAZIONI

DAVID PRIETO
AGNIESZKA KOPERA

TRADUZIONE

STEFANO CARLUCCIO

Per altri giochi da tavolo
visitare il sito web NSKN
www.nskn.net

NSKN
Legendary Games

© 2011-2012 NSKN Legendary Games SRL Romania

Questo gioco, nella sua interezza così come in qualsiasi sua parte, non può essere riprodotto senza il consenso scritto di NSKN Legendary Games