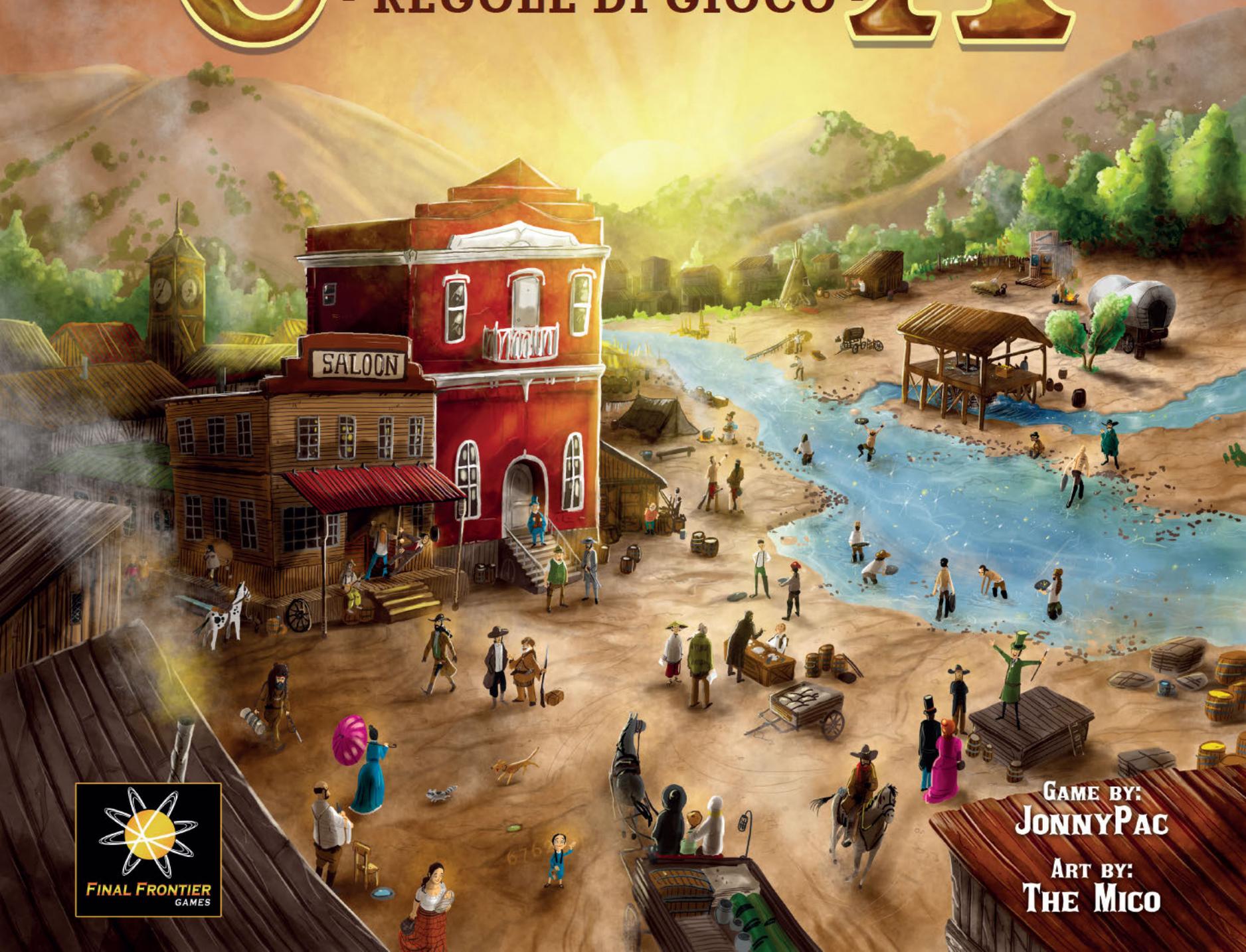


COLOMA

- REGOLE DI GIOCO -



FINAL FRONTIER
GAMES

GAME BY:
JONNY PAC

ART BY:
THE MICO

BENVENUTI A COLOMA

Coloma è la città in cui è accaduto un evento inaspettato che ha plasmato la storia della Frontiera Occidentale. Nell'inverno del 1848 un uomo che costruiva una segheria nella South Fork dell'American River individuò alcune pepite luminose nel rigagnolo d'acqua sottostante. Abbastanza sicuro, era oro! Sebbene abbia cercato di mantenere segreta la sua scoperta, la parola si diffuse rapidamente, innescando la corsa all'oro della California del '49.

Migliaia di persone arrivarono da ogni parte del mondo, facendo di Coloma una delle città in più rapida crescita del paese. Proprietà vennero reclamate, tende furono piantate, saloni e alberghi sorsero quasi da un giorno all'altro. Tutti volevano la propria fetta di ricchezza dalla terra. Per molti era "o Coloma o la rovina!"

In Coloma, sei un pioniere che ha recentemente viaggiato verso il West per diventare ricco e farsi un nome. Cercherai l'oro e utilizzerai le tue ricchezze per reclutare lavoratori, trovare cavalli e avviare attività commerciali. Avrai anche l'opportunità di esplorare i fiumi circostanti e le terre di frontiera. Ma attenzione! Non sei solo: ogni altro pioniere sembra aver avuto la stessa idea! Dovrai battere in astuzia i tuoi compagni pionieri per non andare in rovina come il resto di loro.

Coloma è un gioco di rapida strategia con molte strade per la vittoria. Offre colpi di scena unici nella selezione simultanea di azioni, nella gestione delle risorse e nella costruzione del motore di gioco. Gli edifici nella tua plancia ti consentono di diventare più efficiente, ottenere azioni aggiuntive e piegare le regole a tuo vantaggio. Con questi e le tessere Ponte con punteggio dinamico, puoi mettere a punto un meccanismo adatto al tuo stile di gioco.

SOMMARIO

LISTA DEI COMPONENTI

3

PREPARAZIONE

4

SVOLGIMENTO

6

LUOGHI

12

FASE SPARATORIA

18

FINE ANNO

19

FINE PARTITA E PUNTEGGIO FINALE

20

MODULO DI COSTRUZIONE HOTEL

21

DUELLO DEI MULI: VARIANTE 2 GIOCATORI

22

MODULO SPECIALIZZAZIONI PIONIERI

23



"Salve amico! Il nome è Buster. Resta con me e ti trasformerò da uno sciocco pivello a un minatore esperto, in un battibaleno!"

LISTA DEI COMPONENTI

Tabellone - 1



Tessera Imbonitore - 1



Tessera Fallimento - 1



Cavalli - 36



Tessere Barile - 30



Buster il Pioniere - 1



Distintivo dello Sceriffo - 1



Indicatore dell'Anno - 1



Pionieri - 6



Compari - 72



Tessere Ponte - 30



Tessere Fiume - 24



Ruote di Selezione - 6



Carri - 6



Schede Aiuto - 6



Carte Specialità dei Pionieri - 6



Cubi d'Oro - 30



Tende - 48



Carrello - 1



Fuorilegge - 15



Dollari - 40



Connettori in Plastica - 6



Muli - 2



Plance Giocatore - 6



Carte Città - 96



Carte Hotel - 12



Carte Buster - 5



Tessere Sparatoria - 4



PREPARAZIONE PER 2-6 GIOCATORI

PREPARAZIONE DEL TABELLONE

1. Posiziona il Tabellone al centro del tavolo.
2. Attacca le due tessere alla ruota nel tabellone, con la tessera più piccola in cima. Ruotali in modo che la tessera Imbonitore più grande copra completamente il Sito 5 e la tessera Fallimento più piccola copra il lo spazio Cartello Stradale della tessera Imbonitore. **Nota:** i Siti stampati sul Tabellone vengono considerati Siti Principali e sono numerati da 1a 5. I Siti delle tessere girevoli vengono semplicemente chiamati con il proprio nome: sono costituite da Imbonitore, Fallimento e Cartello Stradale. Questi Siti disabilitano le azioni dei Siti Principali sottostanti.
3. Posiziona l'Indicatore dell'Anno sul primo spazio del Tracciato dell'Anno sul tabellone, contrassegnato con "1848".
4. Posiziona due Fuorilegge sullo spazio ovale Sparatoria del tabellone, contrassegnato dall'icona Fuorilegge. **Nota:** il numero di Fuorilegge richiesti all'inizio di ogni Anno è indicato nel Tracciato dell'Anno.
5. Posiziona casualmente un segnalino Barile a faccia in su in ciascuno dei quattro spazi più a destra nel Nascondiglio. Impila una scorta di segnalini Barile a faccia in giù nello spazio più a sinistra del Nascondiglio. Metti i segnalini Barile in eccesso a faccia in giù nella Riserva Generale. Se la pila di Barili a faccia in giù nel Nascondiglio si svuota, riempi prendendoli dalla Riserva Generale. **Nota:** se non ci sono segnalini Barile a faccia in giù rimasti nella Riserva Generale, mescola tutti i segnalini Barile precedentemente scartati e riutilizzali.
6. Posiziona le Pepite d'Oro negli spazi contrassegnati con icone d'oro nella Scorta Aurea del Tabellone, in base al numero di giocatori. Riempi solo le colonne in basso e a sinistra del numero di giocatori indicato. Rimetti eventuali Pepite d'Oro in eccesso nella scatola: non verranno utilizzate.
7. Metti il Carrello da Miniera vicino al tabellone. **Nota:** dovrai assemblare il Carrello prima della tua prima partita.

8. Posiziona una scorta di tessere Fiume sul tabellone, impilate negli spazi indicati. Metti le tessere Fiume in eccesso nella Riserva Generale. Se le pile sul tabellone si esauriscono, riempi prendendole dalla Riserva Generale.

9. Seleziona in modo casuale sei tipi di tessere Ponte uniche, quindi posizionale in pile sugli spazi indicati nel tabellone. Ogni pila è composta dallo stesso tipo di tessera. Il numero di tessere in ogni pila dipende dal numero di giocatori:

- 2 Giocatori: 1 tessera Ponte di ogni tipo.
- 3-4 Giocatori: 2 tessere Ponte di ogni tipo.
- 5-6 Giocatori: 3 tessere Ponte di ogni tipo.

10. Rimetti tutte le tessere Ponte avanzate nella scatola: non verranno utilizzate.

11. Seleziona in modo casuale due tessere Sparatoria e impilate negli spazi indicati (coprendo la carta Sparatoria stampata sul tabellone). Rimetti tutte le tessere Sparatoria in eccesso nella scatola: non verranno utilizzate.



PREPARAZIONE DEL GIOCATORE

1. Prendi una plancia giocatore. **Nota:** si consiglia di utilizzare il lato A della plancia per la prima partita.*

2. Scegli un colore.

3. Prendi il Pioniere e la Ruota del tuo colore.

4. Posiziona 2 Compari e 1 Tenda del tuo colore nello spazio "Lodge" della tua plancia.

5. Posiziona il segnapunti del tuo colore sullo spazio 0/100 Punti Vittoria del tracciato punteggio.

6. Posiziona il Carro del tuo colore sulla Mappa della Frontiera nello spazio Città Fiorente contrassegnato con "Coloma".

7. Prendi 2 Dollari, 1 Cavallo e 1 Pepita d'Oro. **Nota:** tieni le Pepite d'Oro e il Dollaro vicino alla plancia del giocatore —

lontano dalla Riserva Generale. Tieni i tuoi Cavalli davanti al Lodge, negli spazi indicati.

8. Prendi e mischia il mazzo di carte Edificio Cittadino del tuo colore e posizionalo a faccia in giù nello spazio designato sulla tua plancia.

9. Pesca 6 carte dal tuo mazzo, guardale, poi scartane 2 per formare la tua mano iniziale di 4 carte. **Nota:** ogni volta che scarti una carta, posizionala in cima o in fondo al mazzo. Non mischerai mai il tuo mazzo durante il gioco.

10. Dai il Distintivo dello Sceriffo al giocatore che ha visto di recente un film Western.

* I benefici dei Fiumi del Canyon stampati sul lato A delle plance del giocatore sono identici. Tuttavia, ogni lato B dei Fiumi del Canyon danno benefici unici. Questo lato è per giocatori che desiderano più varietà e si divertono a giocare con elementi asimmetrici.



"Ora che hai chiuso il coperchio, raduniamo questi pezzi e sistemiamo il tavolo in modo da rendere orgogliosa la tua nonnina."

PREPARAZIONE PER 2 GIOCATORI

1. Metti Buster il Pioniere vicino al tabellone nella Riserva Generale.

2. Piazza tre Compari non giocanti come Pistoleri sulla Sparatoria, riempiendo la terza fila. Rimarranno lì per il resto della partita

3. Mischia e posiziona il mazzo Buster vicino al tabellone, a faccia in giù.



1

3



RISERVA GENERALE

Forma la Riserva Generale mettendo tutti i Compari, le Tende, i Dollari, i Cavalli, i Fuorilegge, i segnalini Barile e le tessere Fiume rimanenti vicino al tabellone.



PARTITA DA 2 A 6 GIOCATORI

— PANORAMICA —

Coloma si svolge per un periodo di tre anni dal 1848 (l'anno in cui fu scoperto l'oro a Coloma, fino al 1849 (l'anno della corsa all'oro della California, fino al 1850 (l'anno in cui la California divenne ufficialmente uno stato. Un anno a Coloma è composto da cinque Round. Durante ogni Round i giocatori selezioneranno segretamente - e simultaneamente - un Sito sul tabellone per eseguire azioni. Successivamente, le proprie scelte vengono rivelate e vengono posizionati i propri Pionieri sui Siti corrispondenti.

Se un Sito riceve il maggior numero di Pionieri, si verifica un **Fallimento!** Disabilitando metà del Sito e riducendone le azioni possibili. Quindi i giocatori a turno eseguono azioni, come ottenere risorse, muovere Carri, piantare Tende, sorvegliare Fiumi, costruire Ponti, aprire attività commerciali e posizionare Pistoleri.

Quando tutte le azioni vengono completate, si rimuovono i Pionieri dal tabellone.

La tessera Sito Imbonitore ruota su un nuovo Sito all'inizio di ogni Round, modificando la disposizione delle azioni disponibili. Ciò continua finché l'Imbonitore non si è mosso cinque volte, completando un ciclo completo e facendo terminare l'Anno. Ma non senza botto! C'è una Fase Sparatoria in cui i giocatori devono difendere Coloma dall'assalto di Fuorilegge furiosi. Se i giocatori uniscono i propri Pistoleri e superano in numero i Fuorilegge, otterranno una giusta parte delle ricompense. Tuttavia, se falliscono, riceveranno premi peggiori e alcune povere anime finiranno al Cimitero. La partita termina dopo la terza Sparatoria, quindi i giocatori calcolano i propri punteggi finali. Vince il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria!

Una partita a Coloma si svolge in 3 Anni

— UN ANNO —

5 Round (1-7 Passaggi)
Fase Sparatoria
Fase Ripristino

— UN ROUND —

Riepilogo dei Passaggi del Round:

1. Regola e ruota le tessere Imbonitore e Fallimento
2. Attiva l'Evento corrente
3. Selezione in contemporanea dei Siti
4. Posiziona i Pionieri sui Siti selezionati
5. Determina il Fallimento
6. Risolvi i turni del giocatore
7. Riprendi i Pionieri



— SEQUENZA DEL ROUND —

1. REGOLA E RUOTA LE TESSERE IMBONITORE E FALLIMENTO

All'inizio di ogni Round, ruota la tessera Fallimento in modo che copra lo spazio Cartello stradale della tessera Imbonitore. Quindi ruota entrambe le tessere in senso orario sul Sito successivo. Ogni Anno, la tessera Imbonitore ruoterà su tutti e cinque i Siti (un Sito per Round). Il Sito 1 sarà sempre il primo Sito coperto e il 5 sarà sempre l'ultimo coperto durante l'Anno.



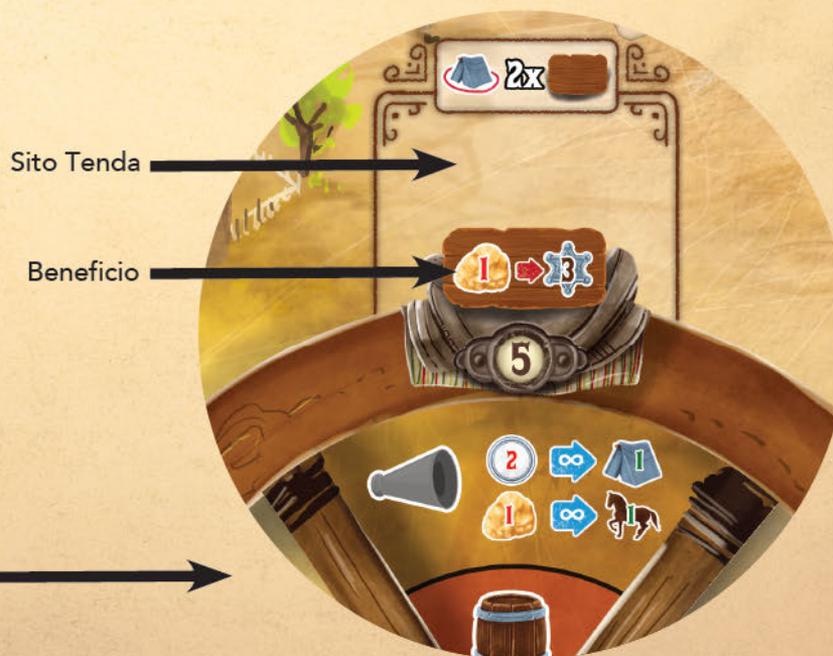
Tessera Fallimento

Tessera Imbonitore

2. ATTIVA L'EVENTO CORRENTE

Quando l'Imbonitore viene ruotato su un Sito, si attiva l'Evento mostrato.

Ogni giocatore ottiene il beneficio mostrato, iniziando dallo Sceriffo e procedendo in senso orario. *Nota: ogni giocatore con una Tenda nello spazio Evento corrente ottiene due volte il beneficio elencato.*



Sito Tenda

Beneficio



"Non importa che tu abbia troppa fiducia in te stesso o che sia timido, una quadriglia e un gocciolo rallegreranno il tuo spirito"

Evento Sito 1: Ottieni 2 Compari

(4 Compari se hai una Tenda in questo Evento)

Limite Compari e Tende

Hai un numero limitato di Compari e Tende. Se un'azione ti dice di prendere Compari o Tende dalla Riserva Generale ma non ne sono rimasti, ignora l'eventuale rimanenza.



Evento Sito 3: Pesca 2 Carte

(4 Carte se hai una Tenda in questo Evento)

Nessun Limite di Mano

Non c'è limite di mano. Se devi pescare carte dal tuo mazzo ma non ne sono rimaste, immediatamente 1 Punto Vittoria per ogni carta che dovevi pescare.

Carte da Scartare

Non c'è una pila degli scarti. Ogni volta che scarti una carta, posizionala in cima o in fondo al tuo mazzo. Non mischerai mai il tuo mazzo durante il gioco.



Evento Sito 2: Ottieni 1 Pepita d'Oro

(2 Pepite d'Oro se hai una Tenda in questo Evento)

Quando ottieni una Pepita d'Oro, prendila dalla Scorta Aurea sul tabellone, non dal Carrello da Miniera. Le Pepite d'Oro sono sempre prese prima dalla riserva d'oro più in alto. Quando una riserva d'oro si esaurisce, vengono prese dal gruppo successivo in basso.

Note: Se non ci sono Pepite d'Oro nella Scorta Aurea, i giocatori che devono prenderle ottengono invece 1 dollaro per Pepita d'Oro. L'Oro vale sempre almeno \$1, anche quando la Riserva Aurea è vuota.



Evento Sito 4: Guadagna 2 Dollari

(4 Dollari se hai una Tenda in questo Evento)



Evento Sito 5: Spendi 1 Pepita d'Oro per ottenere immediatamente 3 Punti Vittoria

(Puoi spendere 2 Pepite d'Oro per ottenere 3 Punti Vittoria se hai una Tenda in questo Evento)



Pepite d'Oro

Puoi spendere le Pepite d'Oro come Dollari durante la partita, ma il loro valore oscillerà in base al numero rimanente nella Scorta Aurea nel momento in cui le spendi. La Scorta Aurea è divisa in tre riserve d'oro valutate 1, 2 e 3 Dollari. Il valore corrente di ogni Pepita d'Oro in gioco è uguale al valore della riserva d'oro più basso che ha spazi oro vuoti.

Esempio: se mancano una o più Pepite d'Oro nella seconda riserva d'oro, tutte le Pepite d'Oro in gioco varranno 2 Dollari ciascuna. Se la seconda riserva d'oro è piena, ma la prima riserva d'oro è vuota, le Pepite d'Oro varranno comunque 3 Dollari ciascuna.

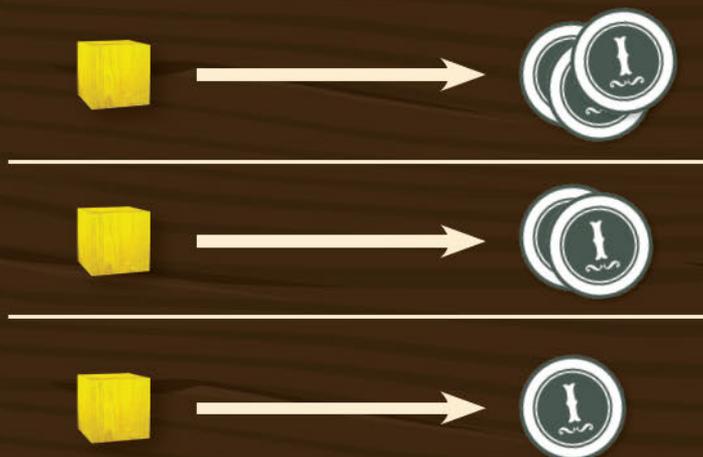


Sebbene le Pepite d'Oro possano essere sostituite con dollari, i dollari non possono essere sostituiti con l'Oro!

Se paghi più del dovuto qualcosa con Pepite d'Oro, non riceverai il resto!

Esempio: se costruisci un Ponte che costa 4 Dollari con 2 Pepite d'Oro del valore di 3 Dollari ciascuna, non otterrai 2 Dollari dalla Riserva Generale.

Le Pepite d'Oro spese non vengono immediatamente rimesse nella Scorta Aurea sul tabellone! Le Pepite d'Oro spese vengono messe nel Carrello da Miniera. Vengono rimesse solo alla fine dell'Anno (vedi Ripristino a pag. 19).



3. SELEZIONE IN CONTEMPORANEA DEI SITI

Tutti i giocatori segretamente, e contemporaneamente, selezionano un Sito ruotando le proprie Ruote. Una volta deciso, si posano i quadranti a faccia in giù sul tavolo. Fare ciò significa che sei pronto e totalmente vincolato alla tua scelta.

Nota: le discussioni al tavolo e lo scambio di battute durante questa Fase possono davvero rendere il gioco più intrigante!

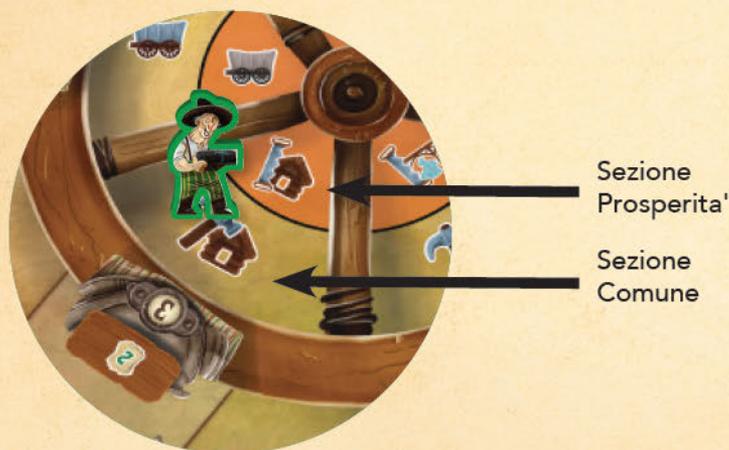


4. POSIZIONA I PIONIERI SUI SITI SELEZIONATI

Contemporaneamente, i giocatori rivelano le proprie Ruote e posizionano i Pionieri sui Siti che hanno selezionato.

Esempio: se selezioni il Sito 3 con la Ruota, metterai il Pioniere sul Sito 3.

Ogni Sito ha due sezioni contenenti azioni: una Sezione Comune esterna e una Sezione Prosperità interna. Quando il tuo Pioniere è su un Sito puoi eseguire entrambe queste azioni (a meno che quella interna non sia coperta da Fallimento). **Nota:** alcune abilità speciali ti consentono di eseguire azioni sui Siti quando c'è un Fallimento.

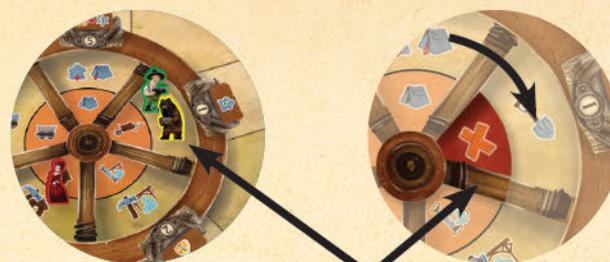


5. DETERMINA IL FALLIMENTO

Dopo che i giocatori rivelano le proprie Ruote e posizionano i Pionieri, il Sito che ne contiene il maggior numero (o tutti) subirà un Fallimento! Ruota la tessera Fallimento a coprire la sezione Prosperità del Sito interessato, disattivandola.

Nota: la sezione Comune di un Sito non è mai influenzata dal Fallimento.

Esempio: se il Sito 1 ha due Pionieri, mentre il resto ne ha uno o nessuno, il Sito 1 ha il maggior numero di Pionieri e si attiva il Fallimento.



Fallimento

Nessuna Maggioranza Netta
Se due o più Siti hanno lo stesso numero di Pionieri, la tessera Fallimento non ruota (come impostazione predefinita rimane a coprire il Cartello Stradale e influenza quella sezione).



"Dannazione! Stai tirando su solo briciole oggi, ma non serve a niente piagnucolare. Rimboccati le maniche e setaccerai meglio prima o poi."

6. RISOLVI I TURNI DEL GIOCATTORE

A partire dal Sito 1 e proseguendo in senso orario, i giocatori a turno eseguono le azioni dei Siti con i propri Pionieri. **Nota:** i Siti senza Pionieri vengono ignorati.

Se più di un Pioniere si trova nello stesso Sito, i giocatori devono eseguire le loro azioni in ordine, iniziando dallo Sceriffo e proseguendo in senso orario.

Distintivo dello Sceriffo



Nota sul flusso di gioco: in molti casi, i giocatori possono eseguire le proprie azioni contemporaneamente, a condizione che queste azioni non interferiscano l'una con l'altra.

Durante un turno, puoi eseguire le azioni del Sito nell'ordine che preferisci (oppure puoi ignorarle o passare).



7. RIPRENDERE I PIONIERI

Dopo che tutti i turni vengono completati, i giocatori rimuovono i propri Pionieri dal tabellone. Se questa è la fine del 5° Round, passa alla fase Sparatoria (p. 18).



REGOLE AGGIUNTIVE PER 2 GIOCATORI

ESEGUI I SEGUENTI PASSAGGI SUPPLEMENTARI DURANTE OGNI ROUND:

DOPO L'ATTIVAZIONE DELL'EVENTO ATTUALE:

Pesca 2 carte dal mazzo di Buster e mettile scoperte vicino al tabellone. Buster non visiterà questi Siti in questo Round.



QUANDO DETERMINI IL FALLIMENTO:

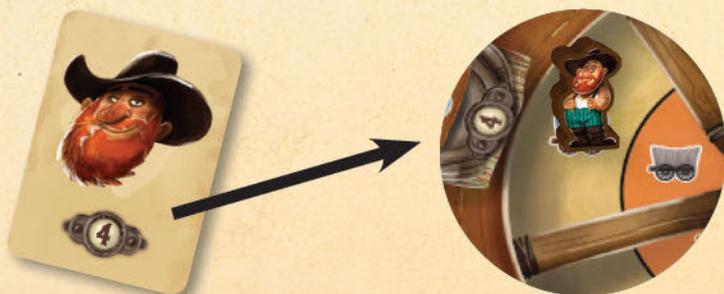
Buster conta come un normale Pioniere nel determinare il Fallimento.



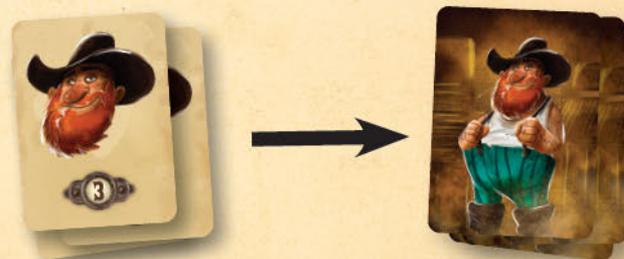
DOPO AVER RIPRESO I PIONIERI:

DOPO AVER PIAZZATO I PIONIERI:

Pesca 1 carta dal mazzo di Buster e posiziona Buster il Pioniere sul Sito mostrato sulla carta (anche se l'Imbonitore lo sta coprendo).



Restituisci Buster il Pioniere nella Riserva Generale, quindi mescola tutte e cinque le carte Buster e mettile a faccia in giù per riformare il mazzo di Buster.





"Se mai ti ritrovi con un disperato bisogno di cose diverse o di cavalli, ascolta l'imbonitore girovago che urla col megafono "avvicinatevi!". Ha tutto: Armi e bagagli.

SITI

TESSERA IMBONITORE

Comune: Acquista Tende e/o Cavalli pagando i costi indicati. Puoi acquistare tutte le Tende e/o i Cavalli che desideri, a condizione che tu possa pagarli e non aver raggiunto il limite.

Limite Cavalli: 6 Cavalli

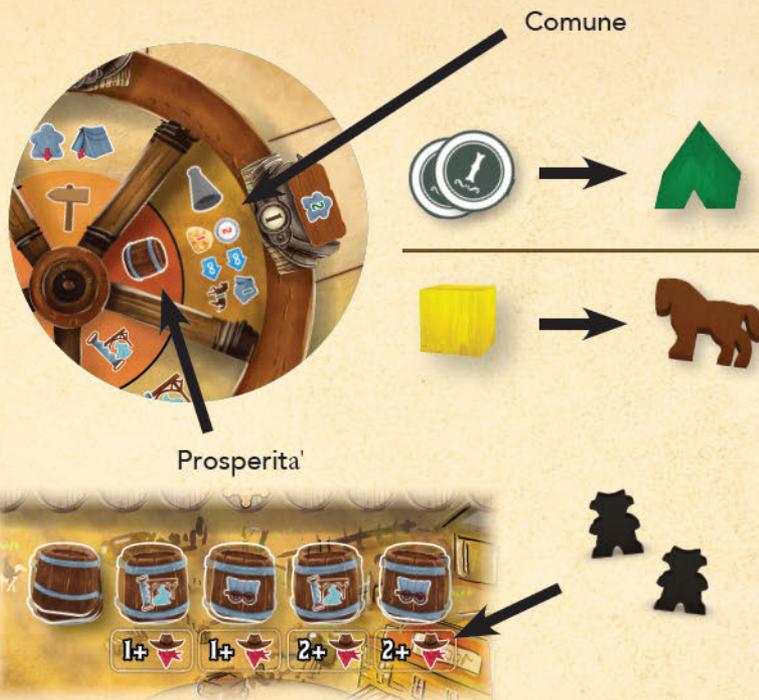
Puoi avere un massimo di 6 Cavalli. Se un'azione ti consente di guadagnare più Cavalli, ma hai raggiunto il limite, ignorala.

Limite Compari e Tende

Hai un numero limitato di Compari e Tende. Se un'azione ti consente di ottenere Compari e Tende dalla Riserva Generale ma non ve ne sono, ignorala.

Prosperità: prendi un segnalino Barile dal Nascondiglio. Puoi scegliere qualsiasi Barile a faccia in su o a faccia in giù dal Nascondiglio. Quindi aggiungi il numero di Fuorilegge alla Sparatoria pari alla quantità indicata sotto lo spazio da cui hai preso il segnalino. **Nota:** ogni volta che guadagni un Barile devi aggiungere i Fuorilegge necessari alla Sparatoria.

Immediatamente dopo aver preso un segnalino Barile scoperto e aver aggiunto Fuorilegge, riempi lo spazio vuoto con un nuovo segnalino Barile dalla pila a faccia in giù (girandolo a faccia in su).



"Riuscire a prendere la refurtica dai fuorilegge potrebbe sembrare un semplice bravata, ma puoi scommettere che non ti nasconderai da quei cani ansiosi di estrarre i loro ferri e riempirti di buchi."

Segnalini Barile

Puoi usare un segnalino Barile in qualsiasi momento nel tuo turno (incluso lo stesso turno in cui lo hai ottenuto).

Dopo aver usato un segnalino Barile, tienilo a faccia in giù vicino al tabellone. Non rimetterlo nella Riserva Generale! Potrebbe essere necessario per il Punteggio Finale o per attivare altre Abilità.

Nota: solo i segnalini Barile "scartati" vengono messi scoperti nella Riserva Generale. Alcune abilità richiedono che tu spenda i segnalini Barile in questo modo.



Cartello Stradale

Il Cartello Stradale copia l'azione Prosperità del Sito direttamente adiacente a esso (in senso antiorario, nel verso in cui punta la freccia). Quando il tuo Pioniere si trova su un sito influenzato dal Cartello Stradale, puoi utilizzare l'azione Prosperità del Sito adiacente. **Nota:** il Cartello Stradale disabilita la parte Prosperità del Sito che sta attualmente coprendo, quindi, come al solito, ignora le azioni che non puoi vedere sotto i Siti che ruotano.

Esempio: se il tuo Pioniere è sul Sito 2 con il Cartello Stradale, puoi copiare e intraprendere l'azione Prosperità del Sito 1 (a condizione che non sia coperta dalla tessera Fallimento).



Nota: il Cartello Stradale copia solo l'azione (o il Fallimento) del Sito adiacente. Questo non ti consente di usare le Abilità dell'Edificio Cittadino per il Sito adiacente come se il tuo Pioniere fosse lì. Ad esempio, non puoi usare le Abilità che Vengono attivate dal Sito 3 se il tuo Pioniere si trova nel Sito 4 con il Cartello Stradale.

È possibile che il Cartello Stradale indichi la tessera Fallimento. Quando accade, la copia ed entrambi i Siti subiscono un Fallimento! **Nota:** puoi usare solo un'abilità dell'Edificio Cittadino attivata dal Fallimento per il Sito sul quale si trova il tuo Pioniere. Ad esempio, se il tuo Pioniere si trova sul Sito 4 e il Cartello sta copiando il Fallimento sul Sito 3, puoi usare solo le abilità attivate dal Fallimento sul Sito 4.



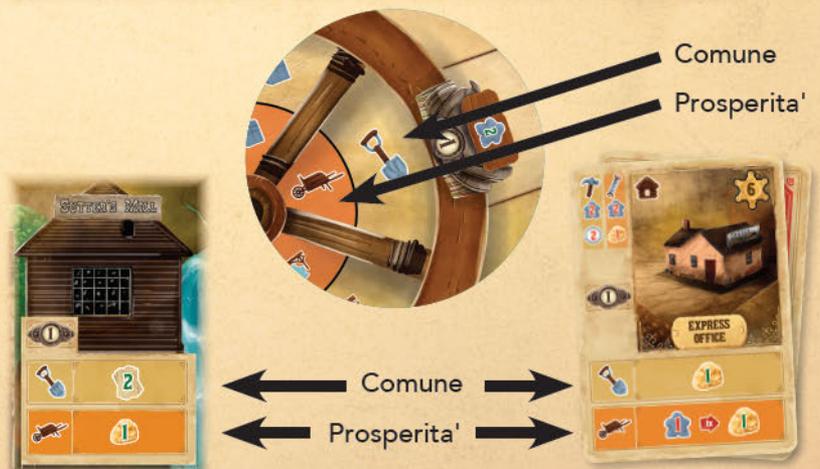
SITO 1: GIORNO LAVORATIVO

Comune

Azioni Pala: puoi attivare l'Abilità Pala sullo "Sutter's Mill" (nella plancia giocatore) e qualsiasi altra Abilità Pala sulle carte nella tua area Edificio, una volta ciascuna.

Prosperità

Azioni Carriola: puoi attivare l'Abilità Carriola sullo "Sutter's Mill" (nella plancia giocatore) e qualsiasi altra Abilità Carriola sulle carte nella tua area Edificio, una volta ciascuna.



"Dicono, un giorno onesto per una paga onesta ... E questa è la verità. Volere roba troppo pregiata non ne vale la pena, a meno che tu non voglia indossare un comodo cappio Californiano. E non provare nemmeno raccimolare due miseri spiccioli!"

SITO 2: ISPEZIONARE UN FIUME O COSTRUIRE UN PONTE

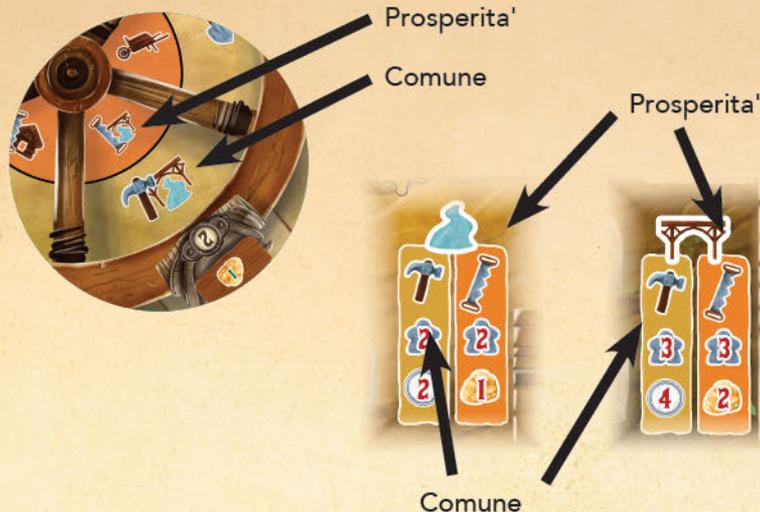
Comune

Azione Martello: ispeziona un Fiume o costruisci un Ponte. Per ispezionare un Fiume o costruire un Ponte è necessario pagare il costo sotto l'icona Martello indicato sulla plancia (pagando la quantità richiesta in Dollari e Compari dal proprio Lodge, rimettendoli nella Riserva Generale).

Prosperità

Azione Sega: ispeziona un Fiume o costruisci un Ponte, pagando il costo sotto l'icona Sega indicato sulla plancia (invece del costo sotto il Martello).

Nota: Il costo sotto l'icona Sega richiede Pepite d'Oro anziché Dollari. Le Pepite d'Oro utilizzate vengono messe nel Carrello da Miniera: non vengono rimesse nella Scorta Aurea sul tabellone!



Tessere Fiume

Quando ispezioni un Fiume, prendi una tessera Fiume dal tabellone e posizionala sopra uno spazio sul Fiume del Canyon vuoto, nella parte superiore della tua plancia giocatore. Ottieni immediatamente qualsiasi beneficio indicato direttamente sotto la tessera appena piazzata, esclusi i Punti Vittoria.

Nota: le tessere Fiume non sono contate. Se la riserva delle tessere Fiume sul tabellone finisce, ricrea prendendole dalla Riserva Generale.

Tessere Ponte

Quando costruisci un Ponte, prendi una tessera Ponte dal tabellone e posizionala sopra qualsiasi tessera Fiume disponibile sulla tua Plancia. **Nota:** una tessera Fiume è considerata disponibile se non è già stato costruito un Ponte su di essa.

Note importanti: un giocatore non può avere due Ponti dello stesso tipo! Ogni giocatore può avere un massimo di quattro Fiumi e quattro Ponti. Non puoi costruire una tessera Ponte a meno che tu non abbia una tessera Fiume su cui inserirla. Se un tipo di tessera Ponte si esaurisce, non sarà più disponibile: chi primo arriva, meglio alloggia!

Bridges gain you Victory Points at the end of the game if you meet their requirements (see Final Scoring p. 20).

Nota sul Punteggio: i Punti Vittoria si ricevono principalmente a fine partita, inclusi quelli per i Fiumi del Canyon ispezionati.



"Attraversare i fiumi dei canyon è spesso una cosa insidiosa: serve un occhio esperto per individuare il posto giusto dove piantare la tenda".

SITO 3: COSTRUIRE EDIFICIO CITTADINO

Comune

Azione Martello: costruisci un Edificio Cittadino dalla tua mano. Quando costruisci un Edificio Cittadino, seleziona una carta dalla tua mano e paga il costo indicato sotto l'icona Martello (pagando la quantità richiesta di Dollari e Compari dal tuo Lodge, rimettendoli nella Riserva Generale).

Prosperità

Azione Sega: Puoi costruire un Edificio Cittadino dalla tua mano, ma devi pagare il costo indicato sotto l'icona Sega nella carta (invece del costo sotto il Martello).

Nota: Il costo sotto l'icona Sega richiede Pepite d'Oro anziché Dollari. Le Pepite d'Oro utilizzate vengono messe nel Carrello da Miniera: non vengono rimesse nella Scorta Aurea sul tabellone!

Prosperità

Comune



Quando costruisci, posiziona l'Edificio Cittadino a faccia in su vicino allo "Sutter's Mill" (a destra della plancia del giocatore o sotto la plancia del giocatore se non c'è abbastanza spazio). Questa carta viene considerata parte della plancia.

Nota sul Punteggio: i Punti Vittoria si ricevono principalmente a fine partita, inclusi quelli per le carte nella plancia.

Edifici Cittadini

Ogni carta Edificio Cittadino ha delle abilità che possono essere attivate dopo che vengono costruite nella propria plancia. Il numero (o simbolo) sul lato sinistro della carta indica a quale Sito corrisponde. Per attivare le abilità di una carta, deve essere il tuo turno e il tuo Pioniere deve trovarsi sul Sito corrispondente.

Nota: quando esegui azioni sul Sito e attivi le abilità delle carte, puoi eseguirle nell'ordine che preferisci. Alcune abilità richiedono che il Fallimento sia nel Sito corrispondente.

Non puoi attivare le abilità di un Edificio Cittadino nello stesso turno in cui l'hai costruito.

Vedi la scheda aiuto per i dettagli sulle Abilità di ciascun Edificio Cittadino.

Costo dell'Edificio

Numero del Sito

Abilità



Punti Vittoria



"I miglioramenti fanno fiorire le città", sempre detto. Fai crescere tutti i tipi di attività, i nuovi arrivati faranno la fila per usufruirne, appena scenderanno dal vagone del treno."

SITO 4: MUOVER I CARRI SULLA MAPPA DELLA FRONTIERA

Comune

Carro: sposta il tuo Carro sulla Mappa della Frontiera. Quando usi un'azione Carro, puoi muovere il Carro sulla Mappa della Frontiera di un numero di spazi pari o inferiore al numero di Cavalli posseduti.

Prosperità

Carro: Muovi il tuo Carro seguendo le stesse regole di cui sopra. **Nota:** ogni movimento del Carro è considerato un'azione completa e separata. Ad esempio, puoi terminare il tuo movimento con un'azione Carro su una Città Fiorente, ottenere il beneficio di Sosta, quindi utilizzare la tua seconda azione Carro per spostarti altrove, ricevendone i benefici normalmente.



Limite Cavalli: 6 Cavalli
Puoi avere un massimo di 6 Cavalli. Se un'azione ti consente di guadagnare più Cavalli, ma hai raggiunto il limite, ignorala.

Limite Compari e Tende
Hai un numero limitato di Compari e Tende. Se un'azione ti consente di ottenere Compari e Tende dalla Riserva Generale ma non ve ne sono, ignorala.



"Quei cavalli di ferro non verranno mai fatti correre da queste parti, quindi è meglio afferrare un paio di puledri e partire con il carro!"

Regole sul Movimento del Carro

Ogni spazio sulla mappa è rappresentato da Città Fiorente (1), Insedimento (2) o Ferro di cavallo (3).

Non perdi alcun Cavallo quando ti muovi: conti semplicemente il numero di Cavalli che hai e ti muovi fino a quel numero di spazi per ogni azione Carro che esegui.

Non puoi invertire la direzione e rientrare in uno spazio mentre ti muovi con un'azione Carro. Tuttavia, puoi ripercorrere il tuo movimento con un'altra azione Carro in seguito (anche nello stesso turno).

Quando il tuo Carro attraversa o si ferma in una Città Fiorente o in un Insedimento, ottieni i benefici indicati (eccetto per i benefici di Sosta - vedi sotto).

Se il tuo Carro termina il suo movimento in una Città Fiorente, puoi scegliere tra il beneficio a sinistra (4) o il beneficio di Sosta alternativo a destra (5).



Nota: se il tuo Carro non termina il movimento in una Città Fiorente, non puoi scegliere il beneficio di Sosta.

I Ferri di Cavallo non offrono alcun beneficio, ma contano comunque come spazio per il movimento.

Gli insediamenti o i Ferri di Cavallo possono contenere solo un Carro alla volta. Se ti sposti in uno spazio contenente un altro Carro, salta semplicemente lo spazio occupato come se non esistesse e continua il tuo movimento (ignorando qualsiasi beneficio)

Nota: gli spazi saltati non contano ai fini del movimento.

Le Città Fiorenti possono contenere qualsiasi numero di Carri e non vengono mai saltati





"Non essere codardo! È tempo di radunare un po' di compari e dare ai fuorilegge un assaggio di vera giustizia di frontiera!"

SITO 5: COLONIZZARE LA FRONTIERA E DIFENDERE LA COLOMA

Comune

Piazzare Compari/Piantare Tende: Piazzare Compari come Pistoleri per la Sparatoria e/o Piantare Tende su Eventi/Terre di Frontiera.



Prosperità

Tenda: Ottieni 1 Tenda.



Piazzare Compari per la Sparatoria

Quando piazz i Compari, devi spostarli dal tuo Lodge e riempire un'intera fila per la Sparatoria. Il Pistolero rimane al suo posto fino alla fine dell'Anno, vedi Ripristino.

Nota Importante: non puoi riempire più di una fila di Pistoleri per turno. Tuttavia, puoi riempire ulteriori file nei turni successivi (seguendo le stesse regole).



Piazzare Tende sugli Eventi

Puoi piantare le Tende spostandole dal tuo Lodge verso qualsiasi Evento in cui non hai già una Tenda.

Nota: puoi piantare quante Tende puoi per turno. Le tue Tende possono condividere gli spazi Evento con quelle degli altri giocatori. Una volta piantata la tenda su un Evento, rimarrà lì fino alla fine della partita.

Se hai una Tenda su un Evento che viene attivato dall'Imbonitore, ottieni due volte il beneficio indicato (vedi Eventi p. 8).

Nota: a differenza delle Tende sulla Mappa della Frontiera, gli spazi per le Tende sugli eventi non conferiscono alcun Punto Vittoria (vedi Punteggio finale p. 20)



Spazio per le Tende

Piazzare Tende su Terre di Frontiera

Puoi piantare le Tende spostandole dal tuo Lodge alle Terre di Frontiera dove non hai già una Tenda.

Per Piantare una Tenda su una Terra di Frontiera, un tuo Carro deve trovarsi in una Città Fiorente adiacente.

Nota: ogni area colorata sulla Mappa della Frontiera rappresenta una Terra di Frontiera diversa. La Città Fiorente di Coloma non è considerata adiacente a nessuna Terra di Frontiera. Puoi piantare solo Tende da Hangtown, Georgetown, Folsom e Auburn. Le Tende sulle Terre di Frontiera ti forniscono Punti Vittoria alla fine della partita (vedi Punteggio Finale p. 20).

Nota: puoi piantare tutte le Tende che puoi per turno. Non puoi avere più di una Tenda in una Terra di Frontiera, ma puoi condividerla con le Tende di altri giocatori. Una volta che pianti una Tenda in una Terra di Frontiera, rimarrà lì fino alla fine della partita.



FASE SPARATORIA

DOPO LA FINE DEL 5° ROUND, SI PASSA ALLA FASE SPARATORIA.



Per risolvere la Fase di Sparatoria, confronta il numero totale di Pistoleri con il numero totale di Fuorilegge nella Sparatoria.

- Se il numero di Pistoleri è maggiore del numero di Fuorilegge, i giocatori vincono la Sparatoria e fanno riferimento al lato sinistro della tabella della Sparatoria attuale per ricompense e penalità.
- Se il numero di Fuorilegge è uguale o maggiore del numero di Pistoleri, i giocatori perdono la sparatoria e fanno riferimento al lato destro della tabella della Sparatoria attuale per ricompense e penalità.

Le ricompense e le penalità si basano sui contributi relativi dei giocatori, il che significa che il giocatore con il maggior numero di Pistoleri nella Sparatoria reclamerà la miglior ricompensa nella tabella, mentre il giocatore con il secondo maggior numero di Pistoleri reclamerà la seconda miglior ricompensa. Quindi ogni giocatore con almeno un Pistolero rivendica la ricompensa/penalità di terzo livello. I pareggi vengono vinti dal giocatore in che ha Pistoleri nella fila più vicina ai Fuorilegge.

Pistolero		Fuorilegge
IST	3 6	2 3
2ND	2 3	1 1
3RD...	1 1	
0		

Ricompensa/
Penalita'



Il giocatore che ha contribuito con il maggior numero di Pistolero riceve il Distintivo dello Sceriffo e diventa il primo giocatore.



"Una sparatoria non sempre decide chi ha ragione, ma decide chi rimane e questo è più importante. Per non diventare cibo per vermi, tieni il vecchio ferro bene, e vicino."

I giocatori senza alcun Pistolero nella Sparatoria devono piazzare Compari del proprio colore dalla Riserva Generale sulle Tombe dei propri Cimiteri, secondo l'attuale tabella della Sparatoria. Quando metti un Compare sulla Tomba, coprine una vuota (iniziando dal basso). I Compari nel tuo Cimitero vengono considerati morti e non possono essere riutilizzati per il resto della partita. I Compari morti ti faranno perdere Punti Vittoria alla fine della partita (vedi Punteggio finale p. 20).

Nota: se non hai abbastanza Compari nella Riserva Generale da mettere nel Cimitero, devi prenderne dal tuo Lodge.



Nota Importante per Partite con 2 Giocatori: I 3 Pistolero non-giocanti nella Sparatoria contano come se ci fosse un terzo giocatore in gioco. Aiutano a superare il numero dei Fuorilegge e "guadagnano" la rispettiva ricompensa, anche se non la ricevono realmente, lo stesso vale per i punti vittoria o diventare il nuovo Sceriffo. Promemoria: i Pistolero non-giocanti rimangono sul tabellone per l'intera partita.



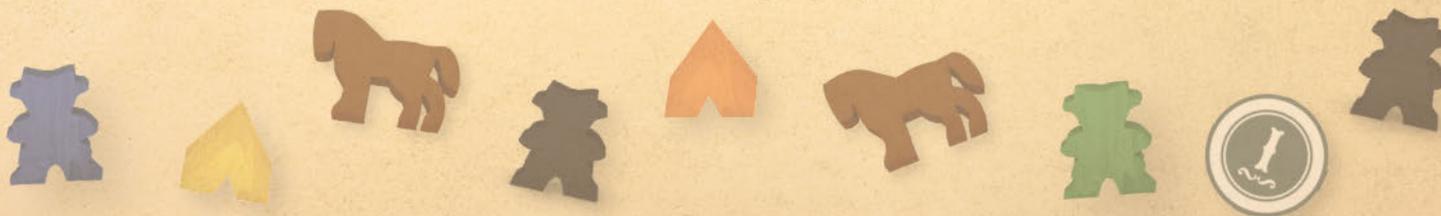
FINE ANNO

DOPO CINQUE ROUND E LA FASE SPARATORIA, L'ANNO TERMINA.

RIPRISTINO

- Rimetti tutti i Pistolero e i Fuorilegge della Sparatoria nella Riserva Generale.
Nota per 2 Giocatori: non rimuovere i 3 Pistolero non-giocanti.
- Scarta l'attuale Tessera Sparatoria. **Nota:** questo rivelerà la prossima Tessera Sparatoria — che sia una tessera o quella stampata sul tabellone a seconda dell'anno.

- Spostare l'Indicatore dell'Anno, all'Anno successivo e posiziona il numero indicato di Fuorilegge per la Sparatoria.
- Riempi la Scorta Aurea del tabellone con tutte le Pepite d'oro nel Carrello da Miniera. Quando lo fai, inizia sempre dagli spazi più vuoti in basso.



"Sembra che dopo ogni inverno, la South Fork riempi il letto del fiume di pepite - così come una notte passata ad alzare il gomito fa riempire al vecchio Buster la latrina."



"Grande Giove! Ascoltate, tutti voi pionieri e cercatori - sembra che abbiate fatto un ottimo lavoro. Ora è il momento di mettere insieme tutto ciò che avete per vedere chi è il pesce più grosso nello stagno."

FINE DELLA PARTITA E PUNTEGGIO FINALE

Dopo la terza Fase Sparatorie, la partita termina. Quindi tutti i giocatori calcolano i propri punteggi e sistemano di conseguenza gli indicatori di punteggio.

RICEVERE PUNTI VITTORIA

Edifici nella Plancia

Ottieni Punti Vittoria per ogni carta nella tua plancia (come indicato nell'angolo in alto a destra di ogni carta).



Fiumi del Canyon

Ottieni Punti Vittoria come indicato sulla plancia del giocatore sotto ogni Fiume del Canyon ispezionato.



Requisiti di Punteggio

Ponti

Ottieni Punti Vittoria per ogni Ponte che hai costruito, in base ai requisiti di punteggio indicati su di esso (prestando attenzione al punteggio massimo). Vedi la sezione Ponte sulle Schede Aiuto per i dettagli.

Tende sulle Terre di Frontiera

Ottieni Punti Vittoria in base al numero di Tende che hai sulle Terre di Frontiera, come indicato nella tabella dei punteggi della Mappa della Frontiera.

Esempio: se hai Tende su 3 Terre di Frontiera guadagni 12 Punti Vittoria.



Perdere Punti Vittoria per i Compari nel tuo Cimitero

Ogni Compare morto nel tuo Cimitero ti fa perdere Punti Vittoria pari al numero stampato sulla Tomba in cui si trova.



IL GIOCATORE CON PUNTI PIÙ VITTORIA VINCE!

In caso di pareggio vince il giocatore con il maggior numero di Pepite d'Oro. Se c'è ancora un pareggio, vince il giocatore con il totale più alto di Dollari, Compari, Tende e Cavalli rimanenti.

MODULI OPZIONALI

MODULO HOTEL

Con questo modulo sarai in grado di costruire e gestire Hotel a Coloma. Vengono aggiunti alla plancia dell'Edificio Cittadino come le altre carte con il Sito 3, e conferiscono un nuovo modo di far punti. Con il Sito 5 puoi piazzare Compari nei tuoi Hotel per ottenere immediatamente punti vittoria. Ma puoi rischiare di far addormentare alcuni dei tuoi Compari durante una grande Sparatoria? Questo modulo è compatibile con il modulo Specialità dei Pionieri, Duello dei Muli e/o Solitario.



COMPONENTI
12 Carte Edificio Hotel



PREPARAZIONE DELLA PLANCIA
Posiziona 2 carte Edificio Hotel per giocatore nello spazio indicato sul tabellone, a faccia in su. Rimetti tutte le carte in eccesso nella scatola: non verranno utilizzate.

Svolgimento

COSTRUIRE HOTEL

Quando il tuo Pioniere è sul Sito 3, puoi usare le tue azioni Martello/Sega per costruire Hotel anziché Edifici Cittadini.

SITO 3, AZIONE MARTELLO/SEGA

Per costruire un Hotel dalla riserva della plancia, paga il costo indicato sotto a Martello/Sega. Successivamente, posiziona l'Hotel a faccia in su sul tavolo. Questa carta viene considerata parte della tua plancia. Nota: è possibile costruire carte Hotel e sovrapporre l'una sull'altra per creare un grande hotel con molte storie. Non c'è limite alla quantità di Hotel che puoi costruire (a meno che non ce ne siano più).

GESTIRE IL PROPRIO HOTEL

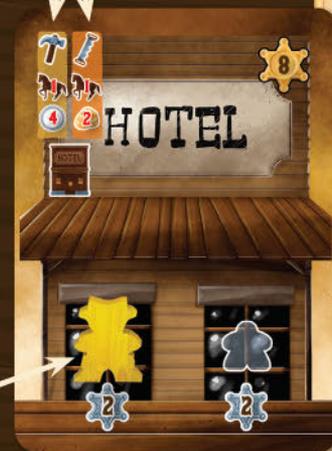
Quando il tuo Pioniere sta eseguendo l'azione Comune sul Sito 5, puoi anche posizionare Compari dal tuo Lodge agli spazi punteggio vuoti dell'Hotel. Ottieni subito 2 Punti Vittoria per spazio che occupi. Nota: ogni carta Hotel può contenere un massimo di 2 Compari alla volta.

DURANTE IL RIPRISTINO

Rimuovi tutti i Compari dagli spazi punteggio del tuo Hotel e rimettili nella Riserva Generale.

DURANTE IL PUNTEGGIO FINALE

Ottieni 8 Punti Vittoria per ogni Hotel nella tua plancia.



DUELLO DEI MULI: VARIANTE PER 2 GIOCATORI

In questa variante a bassa fortuna per 2 giocatori, tu e il tuo rivale guiderete i Muli ai Siti e agli Eventi sulla Ruota. Ci saranno sicuramente benefici, che verranno ottenuti facendo penzolare carote davanti a loro, ma è anche nel tuo interesse usare questi potenti animali per far Fallire la concorrenza. Se sarai particolarmente furbo, potresti essere in grado di fare entrambe le cose!
Questa variante è compatibile con i moduli Hotel e Specialità dei Pionieri.

COMPONENTI

2 Muli
10 Carote

Nuove Regole di Gioco

Esegui i seguenti passaggi aggiuntivi durante ogni Round:

ALL'INIZIO DI OGNI ROUND:

Non attivare l'Evento corrente quando l'Imbonitore si muove!

DURANTE LA SCELTA DEI SITI:

Usa la Ruota aggiuntiva per scegliere un Sito per il tuo Mulo.

QUANDO SI PIAZZANO I PIONIERI NEI SITI:

Posiziona il tuo Mulo nel Sito scelto per esso.

Quando Metti il tuo mulo su un Sito con una Carota dello stesso colore nello spazio Evento, ottieni subito il beneficio di quell'Evento (raddoppiato se presente una tua Tenda). Quindi il Mulo "mangia" la Carota, rimuovendola dallo spazio Evento. Gli Eventi non vengono attivati dall'Imbonitore, ma vengono attivati dal tuo Mulo che mangia una Carota nello spazio Evento. **Esempio:** se invii il tuo Mulo nel Sito 2 e c'è una Carota dello stesso colore nello spazio Eventi 2, guadagni subito 1 Pepita d'Oro (o 2 Pepite d'Oro se c'è una tua Tenda). Quindi rimetti la Carota nella Riserva Generale.

Nota: Se invii il tuo Mulo in un Sito con una Carota di diverso colore sullo spazio Evento, non ottieni alcun beneficio da quello spazio Evento.

PREPARAZIONE

Preparazione per 2 giocatori.

Buster il Pioniere e le carte Buster non verranno utilizzate in questa variante!

PREPARAZIONE DEL GIOCATORE

- Prendi 1 Ruota aggiuntiva di un colore non utilizzato.
- Prendi 1 Mulo
- Prendi 5 Carote (uguali al colore del tuo Mulo) e posiziona 1 Carota in ogni spazio Evento.

QUANDO DETERMINI IL FALLIMENTO:

I Muli contano come normali Pionieri nel determinare il Fallimento. Il Fallimento ruota sul Sito con il maggior numero di Pionieri e/o Muli.

QUANDO RIPRENDI I PIONIERI:

Riprendi anche il tuo Mulo.

DURANTE IL RIPRISTINO:

Metti 1 Carota in ogni spazio Evento che non ne abbia già una di quel colore. All'inizio di ogni Anno, ci dovrebbero essere due Carote in ogni spazio Evento (una per colore).

Note: Il tuo Mulo mangia solo la Carota del proprio colore. Il tuo Mulo non deve mangiare tutte e cinque le Carote in un Round. Il Fallimento non influisce sul tuo Mulo (poiché il Mulo non ti consente di effettuare azioni sul Sito come il tuo Pioniere).



"I muli sono animali che lavorano duro. Trattali bene e varranno il loro peso in oro. Sono anche bravi a scalciare nei denti alla gente, se gli gira male."

MODULO SPECIALITÀ DEI PIONIERI

In questo modulo ogni Pioniere ha un'Abilità speciale unica. Ciò ti consentirà di avere un'esperienza tematica più ricca con interessanti risvolti sulla meccanica. Particolarmente indicato per i giocatori che amano le novità e poteri asimmetrici per i personaggi.

Questo modulo è compatibile con il modulo Hotel, Duello dei Muli e/o modalità Solitaria

COMPONENTI

6 Carte Specialità dei Pionieri

Abilità
dei Pionieri



"Bene, Ormai vi ho spiegato tutto e smetterò di blaterare". però ricordati che se farai una fortuna, il vecchio Buster ti ha insegnato tutto ciò che c'è da sapere sulla vita di frontiera a Coloma ..."

RICONOSCIMENTI

Autore:

Jonathan "Jonny Pac" Cantin

Autori Modalità Solitario:

Jonny Pac and Dávid Turczy

Sviluppatore Aggiuntivo:

Dávid Turczy

Sviluppatori:

Boris Momikj

Vladimir Scarface Trajceviski

Illustrazioni:

Mihajlo Dimitrievski - The

Mico

Progetto Grafico:

Bojan Drango

Regolamento editing & design:

Drake Villareal

Melissa Delp - Tantrum House

Will Meadows - Tantrum House

Brian Biggs

Sviluppatori:

Ivana & Vojkan Krstevski, Toni Toshevski,

Maja Matovska

Editore:

Final Frontier Games

Traduzione Italiana:

Mirko "Gotcha" Biagi

Grazie a:

Daniel Kiprijanovski

David Najdovski

Matej Mioviski

Marko Papuckoski

Xavi Bordes

John Shulters

Sarah Graybill

Jeff LaFlam

Timothy S Wright Richard

Ham

Seth Jaffee

Andy Van Zandt Kevin Riley

Drake Villareal

Mark Dennis

Martyn Poole

Chris Ford

Nick Welford Gonzalo

Aguirre Bisi ThunderGryph

Games Goblin Games

Tantrum House

And all our playtesters!

Todd, Sara e Celena

Un ringraziamento speciale a Rahdo per aver ispirato le regole per 2 giocatori e tutti i nostri sostenitori su Kickstarter che ci hanno aiutato a rendere questo gioco una realtà!

SUGGERIMENTI

GENERALE

Accumulare le risorse non è una buona strategia in sé, meglio investirle in Edifici Cittadini, Hotel, Ponti e Fiumi. Ti daranno il maggior numero di punti vittoria alla fine e opzioni aggiuntive durante la partita.

Il tempo è limitato! Hai solo 15 turni durante un'intera partita. Assicurati di pianificare abbastanza in anticipo per completare tutto ciò che speravi di fare.

Cerca di economizzare le tue azioni. È meglio fare il più possibile in ogni turno. A esempio, quando il tuo Pioniere è sull'Imbonitore, potresti voler acquistare tutte le Tende e i Cavalli che puoi permetterti.

Le risorse degli altri giocatori sono di pubblico dominio. Osservando ciò che hanno - o non hanno - potresti essere in grado di indovinare dove manderanno i loro Pionieri in seguito. "Leggere il tavolo" in questo modo può darti un vero vantaggio.

Posizionare le tende negli spazi degli Eventi è meglio se fatto all'inizio della partita. In questo modo puoi guadagnare molte risorse gratuite. (Considerando che in seguito, è meglio posizionare le Tende sulle Terre di Frontiera per ottenere Punti Vittoria).

Con un totale di 8 Tende, non ne avrai abbastanza per piazzarne una in ogni Evento e Terra di Frontiera. Assicurati di pianificare in anticipo in modo da non venire sorpreso da questo limite.

Più Cavalli hai, meglio è. Avere Cavalli è essenziale per ottenere il massimo dalle azioni del Carro sulla Mappa della Frontiera.

Ponti e Hotel possono farti guadagnare molti Punti Vittoria. Assicurati di costruirli prima che finiscano.

Il Sito 1 è utile per la creazione di un "motore" di risorse. Se hai diverse carte nella tua plancia con Abilità Pala/Carriola, puoi ottenere una grande quantità di risorse in una volta.

In generale, i Siti 2 e 3 sono quelli che ti daranno il maggior numero di Punti Vittoria. Cerca di ottenere quanti più Fiumi, Ponti, Edifici Cittadini e Hotel puoi.

Per Ponti e Hotel chi prima arriva, meglio alloggia. Non aspettare troppo a costruirli altrimenti potrebbero sparire!

Il Sito 4 è dove potrai ottenere Compari e altri benefici dalla Mappa della Frontiera. Assicurati di avere il maggior numero di Cavalli possibile per ottenere il massimo da ogni azione Carro che esegui.

I giocatori possono bluffare mentre selezionano i Siti con le loro Ruote. Ad esempio, potresti dire agli altri giocatori che stai per selezionare il Sito 3, o altro. Ma in verità, hai selezionato il Sito 1 sin dal principio!

Quando scarti una carta puoi scegliere di posizionarla in cima o in fondo al tuo mazzo. Se vuoi pescare di nuovo la carta, mettila in cima. Se non ti interessa, posizionala sul fondo. Non lo mescolerai mai!

Non dimenticare di piazzare i Pistoleri per la Sparatoria. I Compari sono limitati e se vanno nel Cimitero non torneranno mai più!

Puoi spendere Pepite d'Oro come Dollari, ma non puoi spendere Dollari come Pepite d'Oro. Assicurati di pianificare di avere le risorse giuste quando ne hai bisogno, specialmente quando vuoi costruire più di una cosa alla volta!

PRIMA

Costruisci Edifici Cittadini che ti aiuteranno a completare i tuoi obiettivi in modo più efficiente. Più Edifici hai, più flessibilità avrai. Senza aggiungere che valgono 6 Punti Vittoria ciascuno!

Ricorda che se dovessi mai pescare carte e il tuo mazzo è vuoto, guadagni 1 Punto Vittoria per ogni carta che avresti dovuto pescare. Potresti provare a pescare quante più carte possibile in modo da poter iniziare a guadagnare questi Punti Vittoria aggiuntivi.

DOPO

Piazzare tende nelle Terre di Frontiera può farti guadagnare un numero significativo di Punti Vittoria. Prova a piazzarle tutte e cinque per guadagnare 25 punti vittoria!

SITI

Ricorda, interrompere il movimento del Carro su Città Fiorenti dà la possibilità di ottenere un beneficio di Sosta alternativo (invece di guadagnare Compari). Ad esempio, potresti scegliere di interrompere anticipatamente il tuo movimento in modo da poter ottenere un beneficio che ti è più utile, come un Barile a Hangtown.

Il tuo Carro deve trovarsi in una Città Fiorense per posizionare le Tende nelle Terre di Frontiera adiacenti. Dovresti pianificare i tuoi movimenti in modo da essere posizionato per posizionare le Tende in un turno futuro (quando esegui azioni sul Sito 5).

Il Sito 5 è dove posizionerai Pistoleri e pianterai Tende. Cerca sempre di posizionare una fila di Pistoleri oltre alle Tende sugli spazi Mappa della Frontiera/Evento quando esegui questa azione