

MODALITÀ SOLITARIO

In questa impegnativa modalità solista, i giocatori metteranno alla prova le loro abilità da Pionieri contro Sam, una vera leggenda della Corsa all'Oro Californiana. Sam prende il nome da Sam Brannan, un abile commerciante che fece fortuna acquistando pale, picconi e padelle per rivendere ai viaggiatori a prezzi estremamente alti. Hai quello che serve per battere Sam al suo stesso gioco?

PREPARAZIONE

PREPARA LA PARTITA PER 2 GIOCATORI.

COMPONENTI AGGIUNTIVI SOLO PER QUESTA MODALITÀ:

- 4 segnalini movimento Carro
- 1 Moneta (testa/croce = sinistra/destra)
- 4 carte Edificio Hotel

Nota: devi giocare con il modulo Hotel.



SCORTA DI SAM:

Scegli un colore per Sam e crea una scorta per lui contenente quanto segue:

- Il Distintivo dello Sceriffo (Sam è il giocatore iniziale)
- 1 Pioniere
- 4 segnalini movimento Carro, mescolati e tenuti a faccia in giù
- 12 Compari
- 5 Tende
- 1 Cavallo

Nota: Sam può avere fino a 6 Cavalli, come un normale giocatore.



PREPARAZIONE TABELLONE:

- 2 Tende del colore di Sam sul tabellone: una nello spazio Evento 2 e l'altra nello spazio Evento 5.
- L'Indicatore di punteggio di Sam nello spazio "0/100" sulla tracciato punteggio.
- Il Carro di Sam nello spazio "Coloma" nella Mappa della Frontiera.

Nota: Sam raccoglierà solo Pepite d'Oro, Barili, Cavalli e Fiumi. Rimetti tutti i componenti del giocatore rimanenti nella scatola.



SVOLGIMENTO

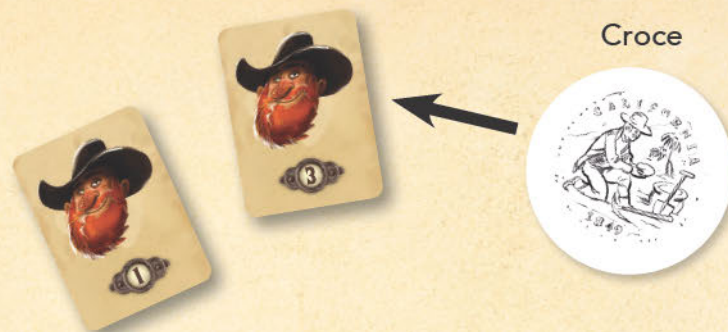
PRIMA DEL TUO TURNO:

Mescolate tutte e 5 le carte Buster, quindi rivelane 2, come in una partita per 2 giocatori. Quindi posizionale a faccia in su, una accanto all'altra sul tavolo.



DOPO LAVER PIAZZATO IL TUO PIONIERE:

Lancia una moneta per selezionare una delle 2 carte rivelate: testa a sinistra, croce a destra. Posiziona il Pioniere di Sam sul Sito corrispondente a quella carta.



QUANDO SVOLGI IL TUO TURNO:

A seconda di dove andrà il Pioniere di Sam, eseguirai azioni per lui (attenzione all'ordine di turno se stai eseguendo azioni sullo stesso Sito). Se Sam Fallisce, ignora la parte Prosperità del suo turno, come faresti per te stesso.

Nota: se Sam si trova in un Sito con il Cartello Stradale, seguire le normali regole ed eseguire le azioni valide.

AZIONI DI SAM

SITO 1

Comune: Sam guadagna immediatamente 1 Punto Vittoria per ogni Pepita d'Oro mancante dalla Scorta Aurea del tabellone. Conta gli spazi d'oro vuoti nelle colonne della Scorta Aurea per 2 giocatori. Sam guadagna 1 Punto Vittoria per ogni spazio senza una Pepita d'Oro. *Nota: Sam spende Pepite d'Oro dalla sua riserva durante l'Evento 5, altrimenti le mantiene fino alla fine del gioco.*

Prosperità: Sam guadagna immediatamente 1 Punto Vittoria per Barile e Cavallo nella sua riserva.

3 PV



Comune

Prosperita'



2 PV

SITO 2

Comune: Sam prende un Fiume/Ponte e guadagna subito 6/12 punti vittoria. Se Sam non ha una tessera Fiume, prende 1 tessera Fiume e guadagna 6 Punti Vittoria. Tuttavia, se Sam ha già una tessera Fiume, prende la tessera Fiume più in alto dal tabellone. Rimuovi le tessere Ponte e Fiume dal gioco. Quindi Sam guadagna 12 Punti Vittoria. **Nota:** se ci sono due tessere Ponte nella stessa fila, Sam prenderà quella più a sinistra.

Prosperità: Sam ripete l'azione Comune qui sopra.



6 PV

12 PV

SITO 3

Comune: Sam prende un Hotel e guadagna immediatamente 12 Punti Vittoria. Prendi 1 carta Hotel dal tabellone e rimuovila dal gioco. Quindi Sam guadagna 12 Punti Vittoria.

Nota: se non ci sono più carte Hotel, Sam guadagna invece 6 Punti Vittoria.

Prosperità: Sam immediatamente gains 6 Victory Points.



12 PV

SITO 4

Comune: Sposta il Carro di Sam. Mescola i 4 segnalini movimento Carro, rivela il segnalino in cima e sposta il Carro di Sam nella Città Fiorente mostrata. Se il Carro di Sam è già in quella Città Fiorente, rivela un altro segnalino e sposta il Carro di Sam in quella Città Fiorente. Quindi mescola i 4 segnalini e tienili a faccia in giù.

Prosperità: Sam guadagna immediatamente 2 Pepite d'Oro.



SITO 5

Comune: Sam pianta una tenda in ogni Terra di Frontiera adiacente al suo carro. **Nota:** se il carro di Sam è ancora a Coloma, o se le sue Tende sono già piazzate in ogni Terra di Frontiera adiacente, ignora questa azione.

Prosperità: Riempi una riga nella Sparatoria con i Pistolero di Sam. Sam sceglierà sempre la fila vuota più piccola da riempire con Pistolero. Riempi questa riga con i Compagni della scorta di Sam.

Esempio: se la riga con uno spazio Pistolero è vuota, Sam la riempirà (prendendo un Compare dalla sua riserva e piazzandolo)

Nota: se Sam non ha abbastanza Compari per riempire completamente una riga, ignora questa azione.



Comune



Prosperità'

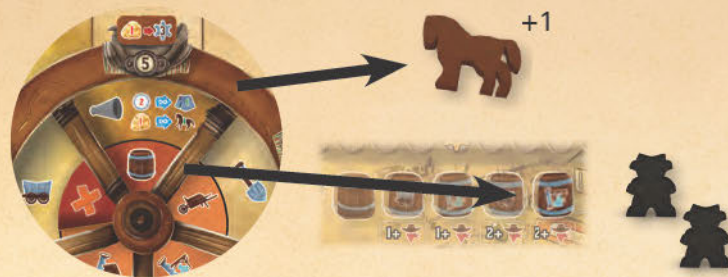
4+ 4+ 4+ 4+



IMBONITORE

Comune: Sam guadagna 1 Cavallo. **Nota:** se Sam ha già raggiunto il massimo di 6 Cavalli, ignora questa azione.

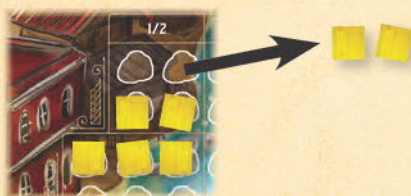
Prosperità: Sam prende il Barile più a destra disponibile dal Nascondiglio e aggiunge 2 Fuorilegge alla Sparatoria. **Nota:** Sam non riceve il premio dal Barile. Tiene i segnalini Barrel a faccia in giù nella sua riserva.



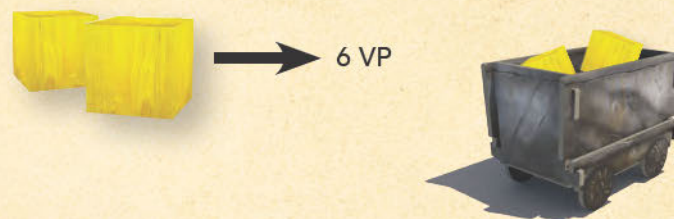
EVENTI

SAM IGNORA TUTTI GLI EVENTI SALVO L'EVENTO 2 E L'EVENTO 5.

Evento 2: Sam guadagna 2 Pepite d'Oro dalla Scorta Aurea del tabellone (se possibile).



Evento 5: Sam spende 2 Pepite d'Oro e guadagna subito 6 Punti Vittoria. **Nota:** metti le Pepite d'Oro spese nel Carrello da Miniere.



FASE SPARATORIA



Sam e la fila di 3 Pistoleri non-giocanti “guadagnano” i propri livelli separatamente. Tuttavia, Sam guadagna Punti Vittoria sulla tracciato punteggio (a differenza dei 3 Pistoleri non-giocanti).

Nota: se Sam prende una penalità, ignorala.

Scarta tutti i Pistoleri di Sam utilizzati, dal tabellone, dopo Sparatoria (indipendentemente dal risultato). Non ritornano nella riserva di Sam. Vengono rimossi dal gioco e possono essere rimessi nella scatola.

PUNTEGGIO FINALE

Aggiungi i punti delle Tende di Sam sulle Terre di Frontiera, secondo la tabella (07/03/12/18/25).

Se superi il Punteggio Finale di Sam, sarai il vincitore!

