



NOWHERESVILLE

BANDIT PARADISE

2

INTRODUZIONE

SEI NATO PER UNA VITA DURATA. Una città addormentata ai margini di un deserto del Midwest non offre molte opportunità di reddito. Ti trovi a Nowheresville.

Presto hai capito che il meglio che potessi mai fare è diventare un bandito. Devi rubare abbastanza denaro per dire addio a questo deserto dimenticato e iniziare una vita migliore a San Francisco. La concorrenza è spietata, quindi ti conviene farti strada a suon di pallottole...



**SCOPO E
FINE DEL
GIOCO**



Il vincitore è il colui che per primo accumula una certa quantità di denaro. L'ammontare di denaro di ogni giocatore verrà mantenuta segreta durante il gioco. Suggestivo: le quantità di denaro sono stabilite per una durata di gioco di 60 minuti circa. Se vuoi allungare o accorciare la durata, aumenta o diminuisci l'ammontare finale di dollari. L'ammontare di denaro da accumulare per vincere dipenderà dal numero di giocatori:

2 giocatori - 3000 \$



3 giocatori - 2500 \$



4-5 giocatori - 2000 \$



PREPARAZIONE

- 1 Ogni giocatore sceglie una carta Bandito in base alla figura o le caratteristiche che preferisce. Le caratteristiche di ogni bandito sono: Esperienza (importante in situazione di pareggio), Coraggio (aiuta nelle rapine), Pallottole (definisce quante volte il bandito può sparare ad un avversario), Ferite (ammontare di colpi che può subire il bandito prima di morire). I numeri mostrati in bianco determinano l'ammontare dei relativi token (Coraggio e Pallottole) da distribuire a inizio partita che poi verranno utilizzati durante il gioco.
- 2 In accordo con quanto indicato nelle caratteristiche del Bandito scelto, prendere il numero appropriato di token.
- 3 All'inizio della partita ogni giocatore riceve 500 \$
- 4 Inoltre riceve 9 carte Decisione (dello stesso colore)
- 5 Disponi le carte Location in centro tavola seguendo la disposizione mostrata in figura. Quindi colloca Bank, Coach e Prison in cima; appena sotto disponi Shop e Black Market; infine, nella terza, quarta e quinta riga sistema Town, Bandit School e Saloon. *Suggerimento: se desideri una partita con più interazioni e quindi più duelli, rimuovi la carta Saloon dal gioco.*
- 6 Mescola il mazzo delle banconote (di valore 100 e 200 \$) e sistemalo a faccia in giù di fianco alla carta Bank; poi metti una banconota sopra la carta Bank e una sopra quella Coach, entrambe a faccia in giù.
- 7 Prendi le rimanenti carte Bandito (quelle che non sono state scelte) e sistemale in un mazzo a faccia in su di fianco alla carta Prison. Se attacchi la Prigione puoi aiutare un bandito a scappare e quindi lo aggiungerai alla tua gang.
- 8 Mescola il mazzo delle carte Equipment e disponilo a faccia in giù di fianco al Black Market. Da questo mazzo prendi 3 carte e disponile di fianco allo Shop.
- 9 Mescola il mazzo delle carte Victims e posizionalo a faccia in giù accanto alla Town. Prendi una carta da questo mazzo e posizionala a faccia in su dall'altra parte della carta Town. Disponi il mazzo delle carte Fortune a faccia in giù di fianco al Saloon.
- 10 Disponi i token, gli indicatori di gomma rossa e il dado in posizione di facile raggiungimento per tutti.

INIZIO DEL GIOCO

Il gioco si sviluppa per round fino a quando un giocatore sarà dichiarato vincitore alla fine di un round. Ogni round ha due fasi:

1. FASE DI MANUTENZIONE

- 1 All'inizio di ogni round aggiungi una banconota nella Bank e una nel Coach. Attenzione: se nel round precedente la Bank o il Coach sono state rapinate, nel nuovo round aggiungi due banconote invece che una.



- 2 Fai in modo che le carte Equipment accanto allo Shop siano sempre 3. Se però capita che ci siano 3 armi, scartale e disponi 3 nuove carte. Una volta che il mazzo delle carte Equipment finisce, mescola il mazzo degli scarti e crea un nuovo mazzo a faccia in giù.



- 3 Se nel round precedente nessun giocatore ha attaccato una vittima con successo, disponi una nuova carta vittima sopra la precedente.



2. FASE DI GIOCO

ASSEGNAZIONE DELLA LOCATION

- 1 Ogni giocatore possiede 9 decision card, di cui 8 corrispondono alle Location presenti nel gioco, mentre una, "Heal", serve per curare il proprio bandito rimuovendo una ferita subita in precedenza. Per prima cosa, tutti i giocatori, devono pianificare dove deve andare il proprio bandito. Ogni giocatore sceglie quindi una delle sue carte Decision e la piazza a faccia in giù davanti al proprio Bandito. Se un giocatore possiede più banditi deve scegliere una carta Decision per ognuno di loro (non può mai avere due banditi che vanno nella stessa location. Una volta che tutti i giocatori hanno scelto le loro posizioni, le carte Decision vengono rivelate contemporaneamente.

RISOLUZIONE DELLE LOCATION

- 2 Le location vengono risolte dal basso verso l'alto, quindi seguendo l'ordine: Saloon, Bandit School, Town, Shop, Black Market, Bank, Coach, Prison. Se nessun bandito viene inviato a una Location, lì non succede niente. Se c'è un singolo bandito, ottiene la migliore ricompensa offerta dalla Location (vedi Location sotto). Nel caso in cui ci sono più giocatori nella stessa location, questi devono concordare un ordine in cui ricevono i premi (peggiore è la posizione nell'ordine, peggiore è la ricompensa che ricevono - talvolta anche niente!). Se però non riescono a concordare un ordine, ne seguirà un duello (vedi risoluzione duelli).

LOCATION

1. SALOON:



- 1 Il primo giocatore pesca una carta Equipment e la mette a faccia in su di fianco al proprio bandito. Poi pesca una carta Fortune e deve fare quanto indicato in essa.

- 2 Il secondo giocatore deve pescare una carta Fortune e fare quanto indicato in essa.

2. BANDIT SCHOOL:



- 1 Il primo giocatore ha la possibilità di migliorare 2 delle 3 seguenti caratteristiche del bandito raccogliendo i token presenti sulla carta. Pallottole e Coraggio sono token che possono venire spesi durante la partita. Le tre caratteristiche sono:

- 3 Pallottole (vengono usate nei duelli; 1 pallottola per ogni sparo). Ogni bandito può avere al massimo 6 pallottole
- 1 Esperienza di valore 2 (caratteristica utile nei duelli per determinare sia chi spara per primo sia per lo spareggio). Ogni bandito può avere al massimo 6 punti esperienza

- Coraggio (la quantità di coraggio va ad aggiungersi al valore del lancio dei dadi durante una rapina). Ogni bandito può avere al massimo 3 punti coraggio

2

Il secondo giocatore può raccogliere solo 1 tra le 3 caratteristiche appena elencate

3. TOWN



1

Il primo giocatore può scegliere una tra queste 3 opzioni:

- guadagnare 200 \$ lavorando legalmente;
- rapinare gente della città (carta Victims, vedi Rapine);
- rubare qualcosa pescando una carta Equipment e posizionandola a faccia in su vicino al proprio bandito

2

Il secondo giocatore guadagna 100 \$ lavorando in un ranch nelle vicinanze

4. SHOP



1

Il primo giocatore spende 100 \$ per comprare uno dei tre oggetti in vendita, aggiungendo così la carta Equipment a faccia in su di fianco al proprio Bandito.

2

Il secondo giocatore spende 100 \$ per comprare uno tra i due oggetti rimasti.

3

Il terzo giocatore spende 100 \$ per comprare l'unico oggetto rimasto.

5. BLACK MARKET



1

Il primo giocatore spende 200 \$ e pesca 3 carte Equipment dal mazzo, ne sceglie una e la mette a faccia in giù di fianco al proprio bandito; le restanti due le rimette in cima al mazzo.

2

Il secondo giocatore spende 200 \$ e pesca due carte Equipment, ne sceglie una e la mette a faccia in giù di fianco al proprio bandito; mette la restante in cima al mazzo.

3

Il terzo giocatore spende anch'esso 200 \$ e pesca la prima carta Equipment dal mazzo e la mette a faccia in giù di fianco al proprio bandito.

6. BANK E COACH



1

Solo il primo giocatore in ordine può rapinare la banca o assaltare la diligenza (vedi rapine).

7. PRISON



1

Solo il primo giocatore in ordine può attaccare la prigione per liberare un bandito e aggiungerlo alla propria gang (vedi rapine).

8. HEAL



1

Il giocatore che sceglie questa carta tra le proprie carte Decision non va in alcuna Location e non viene coinvolto in alcun duello. Il proprio bandito rimane semplicemente a casa e cura i colpi subito rimuovendo 1 token ferita.

RAPINE

Le carte Equipment sono suddivise in oggetti, utili nelle rapine, e armi, utilizzabili nei duelli. Le carte che raffigurano oggetti presentano nella parte in basso tre simboli con associati dei valori. Simbolo e relativo valore suggeriscono dove la carta può essere usata al meglio.

I simboli sono:

- cappello da cowboy, per liberare un bandito nella prigione o per derubare una vittima in città
- cassaforte, per rapinare la banca
- busta, per assaltare la diligenza

Se un Bandito vuole commettere un crimine può utilizzare le carte Equipment come meglio crede (può decidere se usarne più di una, sommando i valori del simbolo appropriato, o non usarne affatto).

Esempio: un giocatore che decide di rapinare una banca potrà utilizzare diverse carte Equipment e sommare i valori riferiti alla cassaforte. A questo potrà aggiungere il valore risultante dal lancio del dado. Eventualmente, potrà aggiungere il valore dei token Coraggio.



valori simbolo

valore dado



valore token coraggio

- Se il valore totale raggiunto supera quello indicato nelle carte location (Bank, Coach e Prison hanno valore 8) o nelle carte Victims (hanno valori differenti), l'azione avrà successo. Il giocatore otterrà ciò che gli spetta e scarcerà le carte Equipment e i token coraggio che avrà utilizzato. Le carte Equipment utilizzate andranno a formare il mazzo degli scarti.

La ricompensa che spetta al giocatore sarà quindi: nella Bank e nel Coach, l'ammontare di banconote che round dopo round si accumulano; nella Prison, un nuovo bandito da aggiungere alla propria gang; nella Town e associata carta Victim, l'ammontare di denaro che possiede la vittima (il denaro viene preso dalla pila di banconote comune)

● Nel caso in cui il giocatore non superi il valore per completare l'azione criminale, questa fallisce. La ricompensa non viene data al giocatore e come penalità dovrà scartare una tra le eventuali carte Equipment che aveva pianificato di usare. Se aveva pianificato di non usarne non dovrà scartare alcuna Equipment. Attenzione: quando si pianifica un'azione criminale bisogna dichiarare quali carte Equipment usare prima di lanciare il dado. I token coraggio, invece, possono essere aggiunti successivamente, se necessario.

DUELLI

Quando ci sono più giocatori (banditi) che finiscono nella stessa Location, questi potranno accordarsi per stabilire un ordine nella riscossione delle ricompense indicate nella Location in questione. Se non viene raggiunto un accordo, l'ordine sarà deciso da un duello. Uno tra i contendenti può suggerire di duellare e l'altro (o gli altri) possono decidere se opporsi, oppure evitare lo scontro, peggiorando però la propria posizione nell'ordine di guadagno delle ricompense. Se più giocatori vogliono evitare lo scontro e poi non trovano ancora un accordo per la posizione, allora un nuovo duello verrà in atto.

Un suggerimento per rendere il gioco più spietato può essere questo: il giocatore che decide di evitare un duello non prenderà alcuna ricompensa in quella Location per quel round.

Risoluzione dei duelli: Il giocatore che in un duello ha la più alta esperienza totale sparerà il primo colpo. L'esperienza totale di un bandito è data dalla somma: punti esperienza presenti tra le caratteristiche del bandito + valore dei token esperienza + valore esperienza indicato nelle carte arma (Equipment) che il bandito usa. Nel caso in cui i giocatori duellanti hanno lo stesso valore di esperienza totale, il più alto valore nel lancio del dado determinerà chi sarà il primo a sparare.

Per sparare ad un avversario, i giocatori devono lanciare un indicatore di gomma rossa verso la carta bandito di un avversario, cercando di farlo finire sopra la figura del bandito. Questo indicatore rappresenta il colpo d'arma da fuoco. Tipologia e dimensione dell'indicatore dipendono dal tipo di arma in possesso al bandito. Per ogni colpo sparato il giocatore dovrà scartare un token Pallottola (alcune armi possono avere in dotazione 1 o 2 pallottole gratis, cioè permettono al bandito di sparare 1 o 2 volte senza scartare token pallottola).

Attenzione: ogni bandito possiede di base una Colt (come indicato nella carta Bandito). Se non utilizza un arma a doppia impugnatura ha una pallottola gratis per la sua Colt.

Gli indicatori "colpo d'arma da fuoco" vengono lanciati da una distanza di 0,5 - 1 metro. Quando un indicatore di gomma finisce sopra la figura del bandito, quest'ultimo subirà un colpo (il bandito colpito riceverà un token ferita). Se però viene colpita la testa, il bandito colpito riceverà 2 token ferita.

**CONSIGLI
SU COME
SPARARE**



Uno scontro a duello può avere più di due partecipanti. I giocatori possono sparare fino a quando hanno Pallottole disponibili. Quando un duello comincia, nessuno può scappare. Un giocatore può decidere di non sparare più (e quindi risparmiare pallottole) quando gli altri duellanti non hanno più pallottole da sparare o non vogliono più sparare.

Il bandito che alla fine di un duello avrà meno colpi subiti sarà il vincitore e otterrà la miglior posizione nell'ordine di conferimento delle ricompense di una data Location. Ovviamente si contano tutti i colpi subiti, non solo quelli del duello in corso.

Se più banditi finiscono il duello con lo stesso numero di colpi subiti (o con nessuno), l'ordine di posizione viene deciso dalla esperienza totale. Se neanche l'esperienza totale non risolve la situazione, il lancio dei dati lo determinerà.

ARMI

Ogni bandito possiede una Colt. Un giocatore può usare un'arma a doppia impugnatura (fucile) oppure usare due armi a singola impugnatura (pistole), al massimo. Per sapere se un'arma è a singola o a doppia impugnatura basta vedere se nella carta arma sono raffigurate una o due mani. Se un giocatore possiede più armi di quelle che può usare, dovrà dichiarare, prima di iniziare il duello, quale (o quali) intende usare. Nelle carte arma sono raffigurate queste caratteristiche:

ESPERIENZA
Valore che contribuisce a determinare l'esperienza totale.

PALLOTTOLE
Alcune armi offrono dei token Pallottola che vengono guadagnati quando si acquisisce l'arma (numero bianco con segno +).
+1

mentre altri offrono pallottole gratis da usare durante ogni duello. In questo modo ogni bandito ha un colpo usufruibile quando usa la colt.
1



TIPOLOGIA E DIMENSIONE DELL'INDICATORE COLPO D'ARMA DA FUOCO

Le dimensioni degli indicatori "colpo d'arma da fuoco" sono 3 (1: piccola, 2: media, 3: grande) e le tipologie sono 2.

Quando il giocatore dovrà sparare prenderà l'indicatore rosso della dimensione e tipologia indicata nell'arma che intende usare e per ogni colpo sparato scarterà un token pallottola.

IMPUGNATURA DOPPIA

Il giocatore potrà usare al massimo un fucile.

IMPUGNATURA SINGOLA

Il giocatore potrà usare due pistole.

La tecnica su come lanciare l'indicatore di gomma rossa dipende dai giocatori. Noi consigliamo di tenere la gomma tra pollice, indice e medio e di lanciarla cercando di farla planare dolcemente. La distanza di sparo può essere anche accordata tra i giocatori, ma la cosa importante è che sia la stessa per tutti.

MORTE DI UN BANDITO

Quando un bandito subisce tanti colpi quanti indicati tra le proprie caratteristiche, muore. Il giocatore dovrà scartare tutte le carte Equipment e tutti i token che appartengono a quel bandito. Il giocatore terrà solo il denaro. Se il bandito aveva accumulato più di 1000 \$ dovrà pagarne 300 a chi lo ha ucciso (non vale se si viene uccisi dallo Sceriffo della carta Fortune). Se il bandito ucciso è quello che il giocatore aveva all'inizio della partita allora ricomincerà a giocare con lo stesso e con le caratteristiche peculiari del bandito; se invece è un bandito entrato nella gang successivamente (liberato dalla prigione), la carta bandito verrà scartata e il partner perso.

GESTIRE UNA GANG

Ogni giocatore ha la possibilità di liberare dalla Prigione altri banditi per farli diventare complici. Tuttavia, un giocatore può avere al massimo 3 membri (incluso quello iniziale). All'inizio di ogni round, ogni bandito in possesso dello stesso giocatore dovrà essere inviato in Location differenti. Inoltre, ogni bandito ha le proprie caratteristiche, equipaggiamento e token e non possono essere trasferite da uno all'altro, ad eccezione delle carte arma. Solo il denaro è in comune. Attenzione: ogni volta che un complice guadagna denaro, il giocatore dovrà immediatamente pagare una commissione (il giocatore scarterà 100 \$).

CARTE FORTUNE

Circa il 40% delle carte Fortune ha effetto negativo, mentre il 60% ha effetto positivo.

1. SALOON



SCERIFFO INCORRUTTIBILE

Il giocatore sceglie un avversario che agirà da Sceriffo. Quest'ultimo dovrà sparare al malcapitato giocatore che ha pescato questa carta. Tipologia e dimensioni del colpo, e numero di pallottole sono indicate sulla carta.



SCERIFFO CORRUTTIBILE

Il giocatore che pesca questa carta potrà corrompere lo sceriffo con l'ammontare di denaro indicato, oppure fare quanto descritto in precedenza.

2. HEAL



Il giocatore che pesca questa carta può tenerla e usarla in seguito. Usandola, il bandito potrà curarsi scartando 3 colpi subiti. Attenzione: questa carta può essere usata durante un round quando è il turno del giocatore, ma non durante un duello o subito dopo.

3. MONEY



Il giocatore riceve l'ammontare di denaro indicato nella carta.

4. MASTER



LUCKY SHOT:

Il bandito ottiene una pallottola gratuita utilizzabile in ogni duello. Dimensioni e tipologia dipenderanno dall'arma che il bandito usa.



BULLTES:

Il bandito ottiene l'ammontare di token pallottola indicato sulla carta.



WICKED MAN:

il bandito tiene la carta e ottiene così più esperienza



BRAVE MAN:

Il bandito guadagna un token coraggio.

RACCOMANDAZIONI
PER PARTITE DA
2 - 3 GIOCATORI

PER 2 GIOCATORI: ogni giocatore parte con 2 banditi invece che uno solo e decide quale dei due è quello di partenza e quale il complice. Scartate la carta Saloon.

PER 3 GIOCATORI: scartate la carta Saloon.



NOWHERESVILLE

BANDIT PARADISE

2

CONSIGLI FINALI

- 1 La distanza di sparo dovrebbe essere accordata tra i giocatori in base a età ed esperienza. Noi raccomandiamo di partire tra 0,5 e 1 metro.
- 2 Se durante il gioco finiscono le banconote (ad esempio riformando Bank e Coach ad ogni round), scambiate 1000 \$ in banconote con un token del relativo valore.
- 3 Se volete cambiare le dinamiche di gioco, potete alterare le regole delle rapine. Invece di superare il valore indicato per avere una rapina di successo, basterà eguagliare il valore indicato.
- 4 Potete inoltre alterare la fase di Manutenzione. Ogni volta che in un round ci sono carte rimanenti nello Shop, scartatele e mettetene 3 di nuove.

ULTIME COSE

Ci piacerebbe sapere che vi divertite come i pazzi in questo gioco dalle dinamiche insolite! Se il gioco vi piace e volete conoscere altri titoli, andate su questo sito: www.jirasgames.com. Saremo inoltre lieti di vedervi fan della nostra pagina facebook, anche per darci consigli su nuovi giochi.

Noi siamo JIRASGAMES – designers di giochi e giocattoli.



Autor: Jiří Mikoláš Ilustrace/Illustration: Filip Tichý Grafika/Graphic design: Hana Novotná Autoři názvů banditů jsou: Pacovarhy

Vydavatel / Publisher / Herausgeber: © JIRASGAMES, a.s. 2013, Máchova 21, 120 00 Praha 2, Česká republika, www.jirasgames.com

Distributor / Distribution / Vertrieb: PRESCO GROUP, a.s., Máchova 21, 120 00 Praha 2

