

The Long Road

di Stefania Niccolini e Marco Canetta



REGOLAMENTO



Panoramica

Nel vecchio west, i giocatori hanno il difficile compito di condurre le grandi mandrie di manzi attraverso praterie e altipiani fino ai mercati di bestiame. Nel corso del cammino, i giocatori cercheranno di indirizzare la lunga carovana secondo il percorso a loro più favorevole.

Giunti finalmente a destinazione, vi sarà la spartizione del ricavato dalla vendita. La spartizione tuttavia avverrà secondo le regole del Far West: il meglio armato (o il più furbo) si prenderà la maggior parte del bottino!

Contenuto



15 carte destinazione



30 carte personaggio



4 mazzi da 15 carte carovana



7 carte boss



1 stella dello sceriffo



2 tessere
Fine partita
fronte/retro



tasselli armi
(12 pugnali, 5 pistole,
3 fucili)



monete
(20x1\$, 10x2\$, 6x5\$,
6x10\$, 6x20\$, 4x50\$)



20 pedine cappello
(5 per ogni colore)



3 tasselli
On the Road



4 tasselli
Raggiunta Destinazione

Preparazione



Dividi in 3 mazzetti le carte destinazione in base al simbolo riportato su di esse (tepee, cactus, roccia). Incolonnali poi al centro del piano di gioco a faccia in giù. Scopri poi la prima carta di ciascun mazzo e poni la a fianco ad esso.

Per ciascuna delle carte appena scoperte poni sul mazzo corrispondente la quantità di ricompense (monete e pugnali) riportati nella parte superiore della carta.

Esempio: in questo caso su questa destinazione vengono posizionate 3 monete e 1 pugnale.



Stabilisci a sorte chi sarà il primo giocatore e consegnagli la stella dello sceriffo.



Separa le carte carovana in base al colore del retro e distribuisce un mazzetto a ciascun giocatore.

Dal proprio mazzetto, ciascun giocatore pesca 3 carte che formeranno la propria mano iniziale. Se giocate in meno di 4 giocatori, rimuovi i mazzetti inutilizzati riponendoli a lato del piano di gioco.



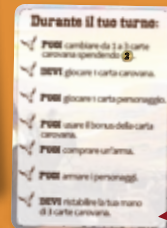
Distribuisce a ciascun giocatore: 5 pedine cappello () dello stesso colore del retro delle sue carte carovana e 6 dollari.



Mischia le 7 carte Boss avendo cura di tenere coperta la faccia con l'illustrazione del boss e distribuiscele una a ciascun giocatore, che dopo averla guardata la terrà davanti a sé con la faccia con il promemoria rivolta verso l'alto.

Nota: queste carte rappresentano un bonus aggiuntivo di fine partita, ma finché rimangono coperte costituiscono anche un utile promemoria per lo svolgimento del turno di gioco.

Lato Boss



Lato Promemoria



Estrai casualmente 1 tessera Fine partita e ponila su una delle due facce a lato del piano di gioco. Riponi l'altra nella scatola.

Poni i 4 tasselli Raggiunta Destinazione e i 3 tasselli On the Road a lato del piano di gioco.



Infine, le armi e il denaro rimanente sono messi a lato del piano di gioco a formare una riserva comune. Se giocate in meno di 4 giocatori alcune armi devono essere rimosse:

2 giocatori: riponi nella scatola 2 pistole e 2 fucili

3 giocatori: riponi nella scatola 1 pistola e 1 fucile



Creazione della squadra

L'ultima cosa da fare prima di iniziare la partita è la creazione della squadra di personaggi iniziale. Vengono proposte due modalità: una per giocatori alle prime armi, l'altra per partite in cui tutti i giocatori conoscono già le carte personaggio e le loro abilità.

Giocatori alla prima partita

Se vi sono giocatori alla loro prima partita a *The Long Road*, non conoscendo ancora le abilità dei vari personaggi, è consigliabile l'utilizzo dei mazzetti precostituiti, nelle seguenti modalità:

dividi le carte personaggio in base alla lettera (A, B, C, D, E e F) presente nell'angolo in basso a sinistra della carta e forma 6 mazzetti coperti. Distribuisci casualmente a ciascun giocatore 1 mazzetto e riponi nella scatola i mazzetti avanzati.



Giocatori esperti

Mischia le carte personaggio e distribuiscine 6 a ciascun giocatore, riponi nella scatola le eventuali carte avanzate. Contemporaneamente ogni giocatore sceglie una delle carte personaggio che ha in mano e la pone coperta davanti a sé; quando tutti hanno scelto una carta, i giocatori passano la mano al giocatore alla propria sinistra. Tale operazione deve essere ripetuta finché ciascun giocatore non rimane con una sola carta in mano, che andrà scartata e riposta nella scatola.

Le 5 carte scelte in questo modo costituiscono la propria squadra di personaggi, che andranno ad unirsi alle 3 carte carovana nella mano di carte iniziale.



Svolgimento

I giocatori giocheranno carte al fine di condurre le mandrie a destinazione, dove verranno vendute dai personaggi che essi avranno assegnato a quella carovana.

Partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario, i giocatori si alterneranno nello svolgere i propri turni di gioco, fino alla fine della partita.

Come riassunto dal promemoria sul retro delle carte Boss, durante il tuo turno puoi effettuare diverse azioni, alcune obbligatorie, altre facoltative, ma tassativamente nell'ordine in cui vengono elencate.

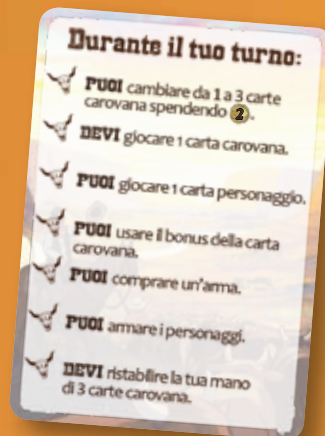
Cambiare la propria mano di carte

Azione facoltativa - Puoi, pagando 2 \$, scartare da 1 a 3 delle carte carovana che hai in mano e pescarne lo stesso numero dal tuo mazzo. Rimetti le carte scartate in fondo al mazzo nell'ordine che preferisci.

Giocare 1 carta carovana

Azione obbligatoria - Devi giocare 1 carta carovana dalla tua mano ed aggiungerla a una delle 3 carovane, nell'area a destra delle 3 carte destinazione (vedi pagina successiva per maggior chiarezza).

Per poter essere aggiunta, la carta carovana deve riportare in alto a destra lo stesso simbolo ( /  / ) indicato dalla carta destinazione.



Nota: le carte carovana Crocevia e Fiume non riportano simboli, pertanto possono essere giocate su qualsiasi carta destinazione.

Se la carta carovana giocata riporta il simbolo cartello (in basso a sinistra), prendi una delle ricompense a tua scelta (1 moneta o 1 pugnale) presenti sulla carta destinazione. Se una delle due è esaurita sei costretto a prendere l'altra.

Nota: il simbolo cartello è presente su tutte le carte carovana eccetto Canyon e Fiume.




destinazioni

ricompense

spazio per le carte personaggio



spazio per le carte carovana di tipo 


spazio per le carte personaggio



spazio per le carte carovana di tipo 

spazio per le carte personaggio



spazio per le carte carovana di tipo 

Giocare 1 carta personaggio

Azione facoltativa - Se non hai giocato altri personaggi in questa carovana (ovvero a sinistra della destinazione in cui hai giocato la carta carovana), puoi giocarne uno posizionando la carta corrispondente a faccia in giù a sinistra della destinazione (vedi sopra) e piazzando una pedina cappello su di essa. L'ordine di piazzamento è importante, per cui ricorda di posizionare la carta sempre a sinistra dell'ultima carta personaggio giocata.

Nota: in qualsiasi momento puoi guardare le carte personaggio che hai giocato (riconoscibili grazie alla pedina cappello del tuo colore).



Variante a carte scoperte

Questa variante è destinata a giocatori che non amano le sorprese. Nel corso della partita, infatti, i personaggi vengono tutti giocati scoperti anziché coperti.

In fase di preparazione vengono rimessi nella scatola le carte Reverendo e Dottore. Qualora si volessero utilizzare i mazzetti precostituiti, si utilizzino solo i mazzetti A, D, E e F.

6



Utilizzare il bonus della carta carovana

Azione facoltativa - Ogni carta carovana riporta un luogo (Diligenza, Emporio, Saloon, ecc.) con uno specifico effetto. Dopo aver giocato la carta, puoi utilizzare il bonus descritto su di essa e applicarne subito l'effetto.

Comprare un' arma

Azione facoltativa - Se vuoi, puoi comprare un'arma al costo indicato dalla tessera dell'arma scelta (2\$ per il pugnale, 4\$ per la pistola, 6\$ per il fucile). Per farlo, rimetti il denaro nella riserva comune.

Armare un personaggio

Azione facoltativa - Se disponi di armi nella tua riserva personale, puoi decidere di assegnarle ai tuoi personaggi già giocati. Per farlo, poni una o più tessere arma sulla o sulle carte personaggio scelte; le armi resteranno lì fino al raggiungimento della destinazione (non c'è limite al numero e al tipo di armi che possono essere assegnate a uno stesso personaggio).

Ristabilire la tua mano pescando carte carovana

Azione obbligatoria - Prima di passare il turno, devi pescare dal mazzo le carte carovana necessarie a ripristinare la tua mano di 3 carte.

Nota: in partite in 2 o 3 giocatori, nel caso in cui il tuo mazzo personale delle carte carovana si esaurisca, pesca da un mazzo di carte carovana di un giocatore non presente.



Raggiungimento di una destinazione

La destinazione viene raggiunta quando, per effetto dell'aggiunta di una carta con simbolo cartello alla carovana, tutte le ricompense presenti sulla carta destinazione si esauriscono.

Se hai causato il raggiungimento della destinazione, prima completa il tuo turno, poi prendi il corrispondente tassello Raggiunta destinazione.



Esempio: è stata raggiunta la 2° destinazione. Il giocatore che ha chiuso la carovana prende il tassello (a sinistra). A fine partita esso varrà 2 \$, come indicato sul retro del tassello (a destra).



Dopodiché si passa alla **vendita delle mandrie**:

Scopri i personaggi presenti presso la destinazione raggiunta (nel caso in cui fosse stata applicata la variante "a carte scoperte", ovviamente questa operazione non è svolta), prestando attenzione a non alterarne l'ordine e a lasciare su di essi le armi e i cappelli loro assegnati.

Attiva ad uno ad uno i personaggi in base al loro valore di attivazione (VA): questo è il risultato della somma del loro numero (riportato in alto a sinistra sulla carta) più il numero sulle armi a lui assegnate (+2 per il pugnale, +5 per la pistola e +8 per il fucile).

I personaggi si attivano in ordine decrescente di valore. In caso di parità, ha la precedenza quello giocato per primo (quello più vicino alla carta destinazione).

Nota: alcune carte personaggio (Barone, Scout, Ragazza del Saloon) riportano il segno + vicino al loro valore attivazione. Ciò significa che tale valore può aumentare in base alle carte carovana presenti presso la destinazione.





*Esempio: in questo caso l'ordine di attivazione è:
Baro (2+8=10), Pistolero (6), Ufficiale (3+2=5), Montanaro (2), Sindaco (2).*

Una volta attivato, il personaggio utilizza la sua abilità.

Normalmente l'abilità prevede che venga presa una carta dalla carovana e che il giocatore incassi per le mandrie su di essa riportate quanto previsto dalla carta destinazione (nell'esempio sopra: 4 \$ per le mandrie bianche e 2 \$ per le mandrie nere). Tuttavia, alla vendita delle mandrie spesso il personaggio associa un altro effetto, riportato sulla carta stessa. Nella maggior parte dei casi, tale effetto è legato alle carte carovana o ai personaggi ancora presenti e si applica al momento dell'attivazione del personaggio.

*Esempio: Il Pistolero guadagna 2\$ per la presenza dell'Ufficiale armato (il Baro è già stato valutato).
Poi prende una carta (Ranch) e vende 1 mandria bianca e 2 nere, guadagnando 8\$ (4\$ + 2\$ x 2).*



Conserva le carte carovana così ottenute sotto la carta Boss fino alla fine della partita.

Nota: può accadere che qualche personaggio vada via a mani vuote (tutte le carte carovane sono state già prese dai personaggi attivati prima di lui).

Ogni volta che un personaggio è attivato, scarta le eventuali armi su di esso (rimettendole nella riserva comune), e poni i cappelli a lato della carta di destinazione a formare una pila, dal cappello del personaggio che è stato attivato per primo, a salire fino al cappello del personaggio attivato per ultimo.



Dopo che tutti i personaggi sono stati attivati, a partire dal giocatore con il cappello in cima alla pila e proseguendo verso il basso, i giocatori riprendono i propri cappelli, che mettono nella loro riserva, e scelgono un personaggio fra quelli presenti nella destinazione appena raggiunta, indipendentemente da chi l'ha giocato.

Esempio: riprendendo l'esempio precedente, la pila sarà quella sulla sinistra. Il primo a scegliere il personaggio sarà il giocatore rosso, poi il verde, poi il rosso, giallo e infine di nuovo il verde.

Variante **Compañeros!**

Proponiamo qui una variante per permettere partite in cui la squadra iniziale di personaggi non viene mai cambiata.

Se si decide di giocare questa variante, nel momento in cui viene raggiunta una destinazione, una volta attivato il tuo personaggio, riprendilo in mano e rimetti il cappello nella tua riserva.



Nota: in questo caso, ricordati durante la Preparazione di scartare la Tessera fine partita legata al VA dei personaggi e di giocare con l'altra.



Una volta che tutti i personaggi sono stati ripresi dai giocatori, scarta in una pila comune eventuali carte carovana rimaste sul piano di gioco.

Infine, la carta destinazione viene scartata dal gioco.

Se la destinazione raggiunta non è la 4^a, scopri una nuova carta dal mazzetto della destinazione appena raggiunta, poni su di essa le ricompense indicate e il gioco prosegue dal punto in cui si era interrotto, cioè con il turno del giocatore successivo a colui che possiede l'ultimo tassello Raggiunta destinazione preso.

Se invece la destinazione raggiunta è la 4^a, scopri comunque una nuova carta dal mazzetto della destinazione appena raggiunta e poni su di essa le ricompense indicate. Poni poi su tutte e 3 le carte destinazione scoperte i 3 tasselli On the road.

Il gioco continua fino alla conclusione del turno del giocatore seduto alla destra del giocatore che possiede la stella dello sceriffo (tutti i giocatori avranno così giocato lo stesso numero di turni).

Nota: ovviamente se è stato il giocatore seduto alla destra di quello che possiede la stella dello sceriffo a raggiungere la 4^a destinazione, il gioco avrà termine immediatamente.

Può accadere che vengano raggiunte altre destinazioni prima della fine della partita. In tal caso, si procederà alla spartizione delle mandrie come già descritto, ma con i valori indicati dai tasselli On the road (1 \$ per mandria).



Fine della Partita

Al termine della partita, risolvi tutte le carovane rimaste incomplete sul piano di gioco come se fossero destinazioni raggiunte e ridistribuisci i personaggi fra i giocatori secondo le regole già descritte.



Carta Boss

Scopri la carta Boss in tuo possesso:
al denaro già guadagnato aggiungi quello ottenuto grazie
a questa carta, conteggiando le carte carovana prese
durante la partita.

Il Boss fa incassare infatti 6 \$ per ogni carta carovana con
un luogo specifico (nell'esempio il Crocevia).

Il giocatore che ha realizzato la condizione indicata sul tassello Fine partita, guadagna
altri 8 \$ (nell'esempio a destra, il giocatore con il maggior numero di carte carovana).
In caso di parità tra due o più giocatori, tutti i giocatori coinvolti ottengono il bonus.



Infine, somma al tuo denaro quello indicato sulle
tessere Raggiunta destinazione in tuo possesso.



I giocatori che possiedono ancora pistole e fucili nelle loro riserve
possono rivenderli rispettivamente a 1\$ e 3\$.



Il giocatore più ricco vince la partita. In caso di parità vi è una
vittoria ex aequo (o un duello davanti al saloon, a mezzogiorno, a
scelta dei giocatori).

12

Chiarimenti sulle carte

Sulle carte sono presenti i seguenti simboli:



1 CARTA CAROVANA (Es. Ranch)



MANDRIE - si fa riferimento a tutte le mandrie presenti sulle carte carovana in alto a sinistra. Per indicare le mandrie di uno specifico colore sono usati i simboli (MANDRIA NERA) oppure (MANDRIA BIANCA).



1 PERSONAGGIO - le carte personaggio possono talvolta essere seguite dalla dicitura: *alleato*, ovvero su di essa è presente un cappello del tuo colore, oppure *avversario*, ovvero su di essa è presente un cappello di un colore diverso dal tuo.

Le carte sono autoesplicative, tuttavia qualcuna potrebbe necessitare di qualche piccolo chiarimento:



Aumentano il proprio VA per un luogo specifico presente nella carovana. Il loro VA potrebbe diminuire ancor prima della loro attivazione, se il luogo specifico viene preso da altri personaggi attivati prima di loro.



L'Ubriacone prende carte fino a un massimo di 4 mandrie. Ciò significa che può prendere fino a 4 carte da 1 mandria ciascuna, ma la somma delle mandrie riportate non deve mai essere superiore a 4.



Le armi prese dall'Armaiolo e dal Vicesceriffo vanno nella riserva del giocatore. L'Armaiolo e il Vicesceriffo non prendono armi se la riserva comune è esaurita.



Il personaggio aggiunto dall'Avventuriera va posizionato, assieme alle sue armi, a sinistra degli altri personaggi sulla destinazione, come ultimo personaggio.



La carta giocata grazie al bonus del Ranch permette di ottenere la ricompensa (se dovuta) e di usare il bonus. Non permette, invece, di giocare un altro personaggio, se non per effetto del bonus (Saloon). È possibile giocare anche 2 Ranch in sequenza.



Il personaggio spostato con il Cambio finisce a sinistra degli altri personaggi sulla destinazione. Se finisce accanto al Reverendo, viene scoperto. Se il Reverendo viene spostato, il personaggio a cui si affianca viene scoperto.



Il personaggio giocato a sinistra del Reverendo viene scoperto. Se il Reverendo viene spostato per effetto del Cambio, i personaggi già scoperti rimangono tali, ed il personaggio a cui si affianca il Reverendo viene scoperto.



Se al momento dell'attivazione del Cercatore sono rimaste meno di 3 carte carovana, il Cercatore prenderà le sole carte disponibili e ne conserverà 1 dopo la vendita delle mandrie.



Il Dottore può essere sempre giocato in una destinazione anche se è presente un personaggio alleato. In tal caso il Dottore deve essere giocato scoperto, altrimenti è giocato coperto come al solito. Il Dottore è giocato coperto anche quando è aggiunto grazie al bonus del Saloon.



Lo sceriffo, al momento della propria attivazione, prende l'arma a un personaggio avversario modificando il VA di quest'ultimo.

Crediti

Autori: Stefania Niccolini, Marco Canetta

Illustrazioni: Kerri Aitken

Grafica e impaginazione: Arianna Santini

Ringraziamenti: Marco e Stefania ringraziano tutti coloro che hanno provato il gioco nelle sue varie versioni. Un grazie particolare va ai ragazzi di Area Games per il grande supporto offerto nel playtesting.



© 2018, uplay.it edizioni
 un marchio registrato della
 DXP S.N.C. | IT01936340502
 Via Tosco Romagnola 2585
 56021 Cascina (PI) - ITALIA
 Tutti i diritti riservati