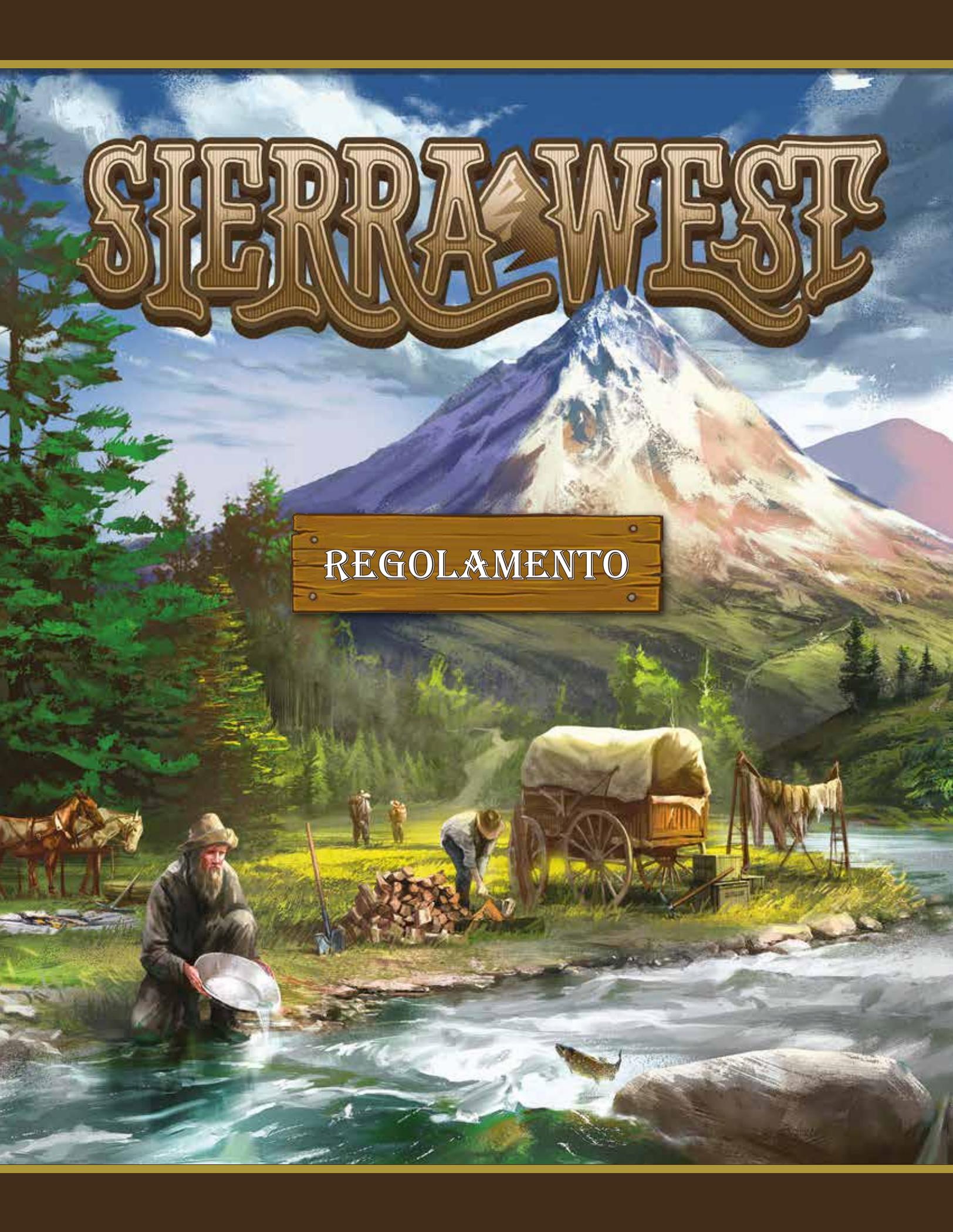


# SIERRA WEST



REGOLAMENTO

*Fra il 1848 e il 1855 migliaia di anime coraggiose si diressero verso ovest in cerca di fortuna. Molti di questi pionieri, a bordo dei loro carri, attraversarono la catena montuosa della Sierra Nevada verso le terre che presto sarebbero diventate la California. In Sierra West assumerete il comando di un gruppo di rudi pionieri e li guiderete nel loro difficile viaggio utilizzando un'ingegnosa combinazione di strategia e tattica.*

Sierra West contiene quattro moduli, ciascuno composto da un set unico di carte e componenti da aggiungere a quelli già presenti nel gioco base. Durante la preparazione i giocatori scelgono un modulo e costruiscono una montagna sovrapponendo le carte prese dal mazzo corrispondente. Ogni modulo aggiunge nuovi contenuti tematici, modalità di vittoria alternative e interessanti cambiamenti alle principali meccaniche del gioco.

## PANORAMICA DI GIOCO

All'inizio di ogni turno prendete tre carte e posizionatele, sovrapposte, sulla vostra plancia Giocatore.

Avete creato così due sentieri di azioni che svolgerete quando i vostri pionieri li percorreranno.

Alcune azioni consentono di ottenere carte dalla montagna, costruire baracche, guadagnare risorse e far proseguire il viaggio al vostro carro. Il modulo che deciderete di utilizzare nella partita fornirà invece azioni aggiuntive come raccogliere mele, cercare oro, pescare o catturare i banditi. Quando i vostri pionieri completano il sentiero, hanno accesso alle azioni presenti nella parte superiore delle carte. Queste azioni vi permettono di scambiare risorse per avanzare sul tracciato Pista del Carro e sulla plancia Fattoria oppure di attivare altre abilità relative al modulo scelto.

Durante la partita, le carte che verranno rimosse dalla montagna porteranno a nuove ed emozionanti scoperte! Ogni carta nella montagna può migliorare il mazzo del giocatore oppure, se si tratta di una carta del modulo, può essere aggiunta sotto alla Pista del Carro. Con l'ampliarsi di questa fila di carte, il gioco si arricchisce di nuove sfide e opportunità legate al modulo in uso.

*Ad esempio, nel modulo **Un Banjo sul Fiume**, le carte alla base della montagna rappresentano il fiume che, ampliandosi, offre sempre più opportunità per pescare e cercare l'oro.*



# I MODULI DI SIERRA WEST

Sierra West propone quattro diversi moduli di gioco: **La Collina delle Mele** 🍏, **Un Banjo sul Fiume** 🎵, **Corsa all'Oro** 🏆, **Nel Covo dei Banditi** 🔫. Le regole di ciascun modulo sono identificate da un diverso colore di fondo. Per la prima partita vi consigliamo di utilizzare **La Collina delle Mele**, saltate quindi le sezioni del regolamento evidenziate con altri colori.

## La Collina delle Mele MODULO I

*L'autunno è una stagione di abbondanza, in collina i frutteti sono ricolmi di frutti e l'aria è addolcita dall'odore di torta di mele appena fatta. Dovrete raccogliere dai frutteti più rigogliosi mele verdi "Granny Smith" e mele rosse "Red Delicious". Attenzione però! Vista l'abbondanza, non sarà facile utilizzare tutte le mele da soli... i frutti che lascerete sui rami potranno essere raccolti da qualche altro colono vostro compagno.*

## MODULO III CORSA ALL'ORO

*Evviva! Abbiamo trovato l'oro! Ogni giorno sulle colline arrivano nuovi cercatori attirati dal prezioso minerale. Scaverete le vostre miniere e caricherete sui carrelli l'oro recuperato. La vostra fida lanterna vi aiuterà a superare il buio mentre, per eliminare qualche roccia, potrete piazzare un bel candelotto di dinamite: un'estrazione col botto!*

## MODULO II Un Banjo sul Fiume

*Il vicino fiume è ricco di risorse: le sue limpide acque sono colme di trote, spigole e salmoni e le sue sponde sono ricche di pepite d'oro. Attenzione però! Dalle colline echeggia il suono minaccioso di un banjo. Con la vostra canoa dovrete raggiungere i posti migliori dove pescare, setacciare l'oro sulle sponde del fiume ed evitare che quelle metalliche note vi fermino!*

## NEL COVO DEI BANDITI MODULO IV

*"La stella da sceriffo? Da queste parti porta solo disgrazie!" Sui monti trovano rifugio pericolosi fuorilegge che rappresentano una minaccia per abitanti e carovane in transito. Per incassare le laute taglie sulle loro teste è necessario catturarli e consegnarli alla giustizia... vi serviranno pistole e munizioni!*

# COMPONENTI

\*le immagini non sono in scala.



1x plancia Base della Montagna/Pista del Carro



1x segnalino Primo Giocatore

84x carte Montagna (15x carte Base + 6x carte Modulo in base a quello scelto: La Collina delle Mele, Un Banjo sul Fiume, Corsa all'Oro, Il Covo dei Banditi)



22x carte Modalità Solitario



1x dado (utilizzato in Corsa all'Oro e Il Covo dei Banditi)



16x segnalini Paio di Stivali



8x segnalini Surplus (+5/+10)



1 Mulo

## Risorse:



24x Cibo



24x Legno



24x Pietra



32x Oro



1x plancia Vendita Baracche



24x tessere Baracca

## 4x Componenti del giocatore:



2x carte Scorta di Munizioni



1x scheda Riepilogo



1x plancia Giocatore



4x tessere Animale Base



4x tessere Animale Modulo (1x modulo: La Collina delle Mele, Un Banjo sul Fiume, Corsa all'Oro, Il Covo dei Banditi)

Componenti dei giocatori nei colori: ●●●●●



8x carte Mano Iniziale

4x carte Mano Modulo (1x modulo: La Collina delle Mele, Un Banjo sul Fiume, Corsa all'Oro, Il Covo dei Banditi)



1x Carro



2x Pionieri differenti, uno col cappello e uno senza.



1x Esploratore



1x Canoa



3x dischi Fattoria



2x dischi Fattoria delle Mele

**Nota:** I componenti dei moduli mostrano, nell'angolo, il simbolo del modulo di cui fanno parte (mela 🍏, canoa 🚣, carrello 🚚, pistola 🔫).

## La Collina delle Mele

MODULO I

Componenti utilizzati solo per **La Collina delle Mele:**



1x plancia Fattoria delle Mele



1x plancia Riserva di Mele



2x dischi Mela (verde e rosso)

MODULO II

## Un Banjo sul Fiume

Componenti utilizzati solo per **Un Banjo sul Fiume:**



30x segnalini Pesce (10x ogni tipo)

1x tessera Mercato del Pesce

MODULO III

## CORSA ALL'ORO

Componenti utilizzati solo per **Corsa all'Oro:**



12x tessere Carrello



1x carta Dinamite



1x carta Lanterna



## NEL COVO DEI BANDITI

MODULO IV

Componenti utilizzati solo per **Nel Covo dei Banditi:**



1x carta Sceriffo



18x segnalini Bandito

# PREPARAZIONE

La seguente preparazione è comune a tutti i moduli di *Sierra West*. Le regole del modulo **La Collina delle Mele** sono state integrate con quelle generali perchè per la prima partita vi consigliamo vivamente l'utilizzo di questo modulo. I riquadri verdi devono essere letti solo quando si prepara una partita con **La Collina delle Mele** ma vanno ignorati quando si prepara una partita con gli altri moduli. Trovate le regole per la preparazione degli altri moduli a pagina 8.

1. Scegliete un modulo e prendete tutti i suoi componenti. Lasciate nella scatola i componenti degli altri moduli.



I componenti del modulo **La Collina delle Mele** hanno il simbolo a forma di mela  e sono:

- la plancia Fattoria delle Mele
- la plancia Riserva di Mele
- la tessera Animale Cervo



- le carte con una mela  in alto a destra (da aggiungere alle carte Montagna) e le carte con una "mela con cappello" (da aggiungere alle carte Mano Iniziale dei giocatori, vedi punto 4)
- le carte **Frutteto** con una mela rossa  sul retro, alla base della carta (da aggiungere alle carte Montagna)

Rimettete tutti i componenti dei moduli non utilizzati nella scatola (carte, animali o plance). **Attenzione!** Le tessere animale Base (senza simbolo) vengono utilizzate in tutti i moduli, **incluso questo!**

2. Posizionate al centro del tavolo la plancia Base della Montagna/Pista del Carro. Posizionate accanto ad essa la plancia Fattoria.
3. Ogni giocatore posiziona uno dei propri dischi Fattoria (del colore scelto) alla base di ogni tracciato sulla plancia Fattoria (spazio "0").

Per il modulo **La Collina delle Mele** posizionate anche:

1. La plancia Fattoria delle Mele accanto alla plancia Fattoria. Ogni giocatore posiziona un disco Fattoria delle Mele alla base di ogni tracciato di questa plancia.
2. la plancia Riserva di Mele accanto alla riserva generale (vedi punto 12). Posizionate il disco Mela verde sullo spazio più a sinistra del tracciato Granny Smith e il disco Mela rosso sullo spazio più a sinistra del tracciato Red Delicious

**Nota:** All'inizio della partita non sono disponibili mele.

4. Ogni giocatore riceve 1 plancia Giocatore, 8 carte Mano Iniziale (contrassegnate da un simbolo Cappello del colore scelto     ) e 1 carta Mano Modulo (in base al modulo scelto)     .
5. Ogni giocatore prepara il proprio mazzo di carte come segue: mescola e posiziona a faccia in giù le 8 carte Mano Iniziale, poi posiziona la carta Mano Modulo in fondo al mazzo (a faccia in giù). Non mescolate la carta Mano Modulo assieme alle carte Mano Iniziale!
6. Ogni giocatore riceve 1 Esploratore , 1 Carro  e 2 Pionieri (con e senza cappello)   .
7. Ogni giocatore posiziona il proprio Carro all'inizio della Pista del Carro (indicata da un carro con il numero **0**), il proprio Esploratore alla Base della Montagna (lo spazio sopra alla Pista del Carro) e i due Pionieri nell'accampamento al centro della propria plancia Giocatore. Un pioniere nell'accampamento è definito pioniere **inattivo**.

8. Ogni giocatore posiziona le 5 tessere Animale, a faccia in giù, vicino alla propria plancia Giocatore. Devono essere posizionate le 4 tessere Animale Base (castoro, coniglio, volpe, orso) e la tessera Animale Modulo, in base a quello scelto.

Per il modulo **La Collina delle Mele**, aggiungete la tessera Animale Cervo a faccia in giù.



9. Controllate se fra le 6 carte Montagna Modulo è presente una carta con il simbolo Falò 🔥. Se è presente, posizionala a faccia in su nello spazio più a sinistra sotto la Pista del Carro. Se non è presente, posizionate in questo spazio una carta scelta casualmente. Salvo diversa indicazione del modulo utilizzato, mescolate le rimanenti cinque carte.

Le carte Montagna Modulo **La Collina delle Mele** hanno il simbolo Mela Rossa 🍎 sul retro. A differenza di altri moduli, non è presente una carta con il simbolo Falò. Scegliete casualmente una carta da posizionare.

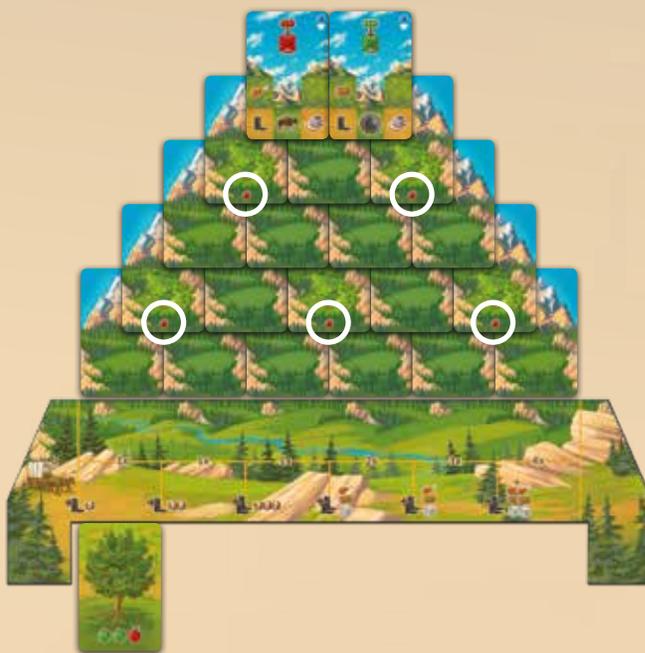


Esempio di carte Frutteto (fronte e retro)

10. Mescolate le 15 carte Montagna Base e mescolate le 5 carte Montagna Modulo rimaste. Costruite poi la Montagna in base al numero di giocatori:
- a) Per una partita con 3-4 giocatori:



- b) Per una partita con 2 giocatori:



**Eccezione:** Le carte Montagna Modulo **Corsa all'Oro** e **Nel Covo dei Banditi** seguono una preparazione differente. Leggete le regole corrispondenti a questi moduli.

11. Mescolate le tessere Baracca e impilatele a faccia in giù sullo spazio grigio della plancia Vendita Baracche. Pescate poi 4 tessere e posizionatele a faccia in su negli spazi della plancia.
12. Formate una riserva generale con le risorse Cibo, Legno, Pietra e Oro, i segnalini Paio di Stivali e Surplus.
- Nota:** Questi componenti non sono limitati. Usate i segnalini Surplus per indicare che possedete grandi quantità di una risorsa. Per esempio, una tessera Surplus "+5" nella vostra riserva di Legno indica che possedete 5 risorse Legno in più.
13. Posizionate il Mulo 🐎 accanto alla riserva generale.
14. Determinate casualmente il primo giocatore e consegnategli il segnalino Primo Giocatore.
- Nota:** Durante la partita, il segnalino Primo Giocatore non cambia mai proprietario.
15. Ogni giocatore pesca 3 carte dal proprio mazzo.
16. Se state giocando il modulo **La Collina delle Mele** siete pronti ad iniziare la partita. Altrimenti controllate le istruzioni relative al modulo utilizzato nella pagina seguente.

# PREPERAZIONE DEI MODULI

## MODULO II

### Un Banjo sul Fiume

1. Mescolate le 6 carte Fiume, sceglietene casualmente una e posizionate la a faccia in su nello spazio più a sinistra sotto la Pista del Carro.



Esempio di carte Fiume (fronte e retro)

**Nota:** Non c'è una carta Fiume con il simbolo Falò. Preparate la Montagna come da regolamento.

2. Posizionate la tessera Mercato del Pesce all'inizio della Pista, accanto alla carta Fiume già presente.
3. Ogni giocatore posiziona la propria Canoa sulla tessera Mercato del Pesce, nello spazio contrassegnato dal simbolo Canoa.



4. Posizionate Oro e Pietra sulla carta Fiume come indicato dai simboli nella sua parte superiore. Oro e Pietra vanno posizionati da sinistra verso destra, seguendo l'ordine indicato dalla carta.
5. Posizionate, in base al numero di giocatori, il Pesce accanto alla riserva generale:

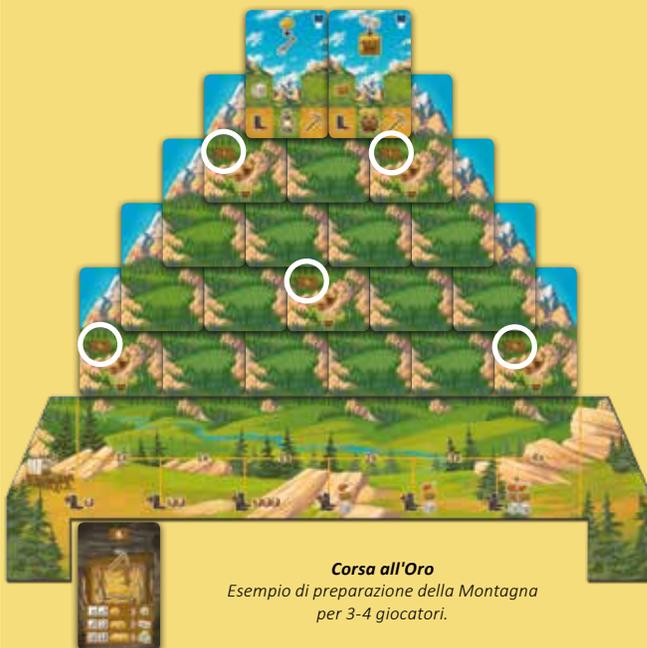


- 2 giocatori: 6 per colore
- 3 giocatori: 8 per colore
- 4 giocatori: 10 per colore

## MODULO III

### CORSA ALL'ORO

1. Preparate la Montagna come segue: mescolate le 3 carte Miniera con il simbolo "II" e posizionatele, in base al numero di giocatori, nei tre spazi più in basso (quelli riservati alle carte Montagna Modulo). Mescolate poi le 2 carte con il simbolo "I" e posizionatele negli spazi più in alto (vedi punto 10 a pag 7). Posizionate la carta con il simbolo Falò a faccia in su, nello spazio più a sinistra sotto la Pista del Carro. Preparate il resto della Montagna come da regolamento.



**Corsa all'Oro**  
Esempio di preparazione della Montagna per 3-4 giocatori.

2. Posizionate le carte Dinamite e Lanterna accanto alla riserva generale.
3. In base al numero di giocatori, posizionate accanto alla riserva generale le seguenti tessere Carrello:



- 2 giocatori: 8 tessere Carrello
- 3 giocatori: 10 tessere Carrello
- 4 giocatori: 12 tessere Carrello

# NEL COVO DEI BANDITI

MODULO IV

1. Preparate la montagna come segue:

- Posizionate una carta **Covo** negli spazi più a sinistra di ogni fila della Montagna, posizionando la carta Covo "V" vicino alla Base della Montagna e risalendo fino a posizionare la carta Covo "I" in cima. Posizionate la carta con il simbolo Falò a faccia in su, nello spazio più a sinistra sotto la Pista del Carro.

**Nota:** Le 15 carte Montagna Base vengono mescolate e posizionate in tutti gli spazi rimanenti. Solo una di queste sarà a faccia in su, come nell'esempio qui sotto.



2. In base al numero di giocatori, posizionate i segnalini **Bandito** su ogni carta Covo (partendo dalla cima):



- 2 giocatori: 1-2-2-2-3 segnalini Bandito
  - 3-4 giocatori: 1-2-3-3-3 segnalini Bandito
3. Posizionate i segnalini Bandito rimanenti alla Base della Montagna.
4. Posizionate la carta **Sceriffo** accanto alla riserva generale.
5. Ogni giocatore riceve due carte **Scorta di Munizioni** e le posiziona una sopra all'altra, in modo che non mostrino alcun proiettile.

## LE CARTE

Le carte giocate durante il vostro turno hanno funzioni differenti. La metà inferiore permette di creare sentieri sui quali i pionieri svolgono azioni in sequenza, mentre sulla metà superiore si possono posizionare i pionieri per svolgere l'azione indicata. Il pioniere rimane in questo spazio finché non terminate il turno.

Ogni carta presa dalla Montagna e aggiunta al mazzo fa ottenere punti vittoria a fine partita. Il simbolo stella ★ in alto a destra ricorda quali carte provengono dalla Montagna e quali invece fanno parte delle carte Mano Iniziale.

Alcune carte hanno un simbolo Animale. Questi simboli permettono agli altri giocatori di svolgere l'azione Cacciatore (vedi Azioni Fuori Turno a pag 12).



I simboli delle azioni Sentiero vengono utilizzati durante la Fase Esplorazione, quando i pionieri si trovano sopra ad essi.



# GIOCARE UNA PARTITA

Una partita a *Sierra West* è divisa in round. Un round è composto dal turno di ogni giocatore, definito giocatore **attivo**.

La fine della partita si attiva quando la sesta carta Montagna Modulo viene aggiunta sotto alla Pista del Carro. I giocatori terminano il round in corso poi, iniziando dal primo giocatore, tutti svolgono un ultimo turno. Quando tutti i giocatori hanno svolto il proprio turno si calcola il punteggio finale e il giocatore con più punti vittoria (PV) è il vincitore.

Il turno di ogni giocatore attivo è composto dalle seguenti tre fasi:

1. Fase Pianificazione
2. Fase Esplorazione
3. Passare

## 1. Fase Pianificazione

Sovrapponete ed inserite sotto la plancia Giocatore le tre carte pescate avendo cura di formare un panorama e due sentieri completi:



Esempio di posizionamento delle carte sulla plancia Giocatore.

**È obbligatorio giocare esattamente tre carte.**

**Nota:** La prima e l'ultima colonna della carta al centro devono essere coperte dalle altre carte, mentre le colonne centrali delle altre due carte sono coperte dai "denti" della plancia Giocatore. Osservate inoltre come i simboli della fila superiore abbiano uno sfondo di colore verde, mentre quelle della fila inferiore abbiano uno sfondo di colore beige. Queste file omogenee di simboli sono chiamate **sentieri**.

**Nota:** Potete scegliere di condividere o meno con gli altri giocatori le informazioni sulle carte che state posizionando. Una volta posizionate sotto alla plancia però, le informazioni devono essere visibili a tutti.

Comunicare agli altri giocatori eventuali simboli **Animale** visibili sulle vostre carte (nell'esempio qui a fianco, un castoreo e una volpe). Queste informazioni servono per svolgere, fuori turno, la loro azione **Cacciatore** (vedi *Azioni Fuori Turno* a pag 12).

**Nota:** L'animale presente sulla carta centrale non è mai visibile. Il Mulo non attiva l'azione **Cacciatore**.

## 2. Fase Esplorazione

Durante la fase Esplorazione il giocatore attivo può far svolgere ai propri pionieri tre tipologie di azioni:

- a. Assegnare alle Baracche
- b. Azioni del Sentiero
- c. Azioni sulla Cima

Potete svolgere queste azioni in **qualsiasi ordine** a patto che vengano rispettate le regole specifiche di ciascuna azione.

Come vedrete in seguito, alcune azioni non saranno disponibili se i vostri pionieri saranno impegnati a svolgerne altre. Per comprendere più velocemente il flusso del gioco vi consigliamo, durante i primi turni, di seguire l'ordine delle azioni come segue: **Baracca > Sentiero > Cima**.

## 2a. Assegnare alle Baracche

Un pioniere può essere assegnato ad una Baracca solo se si trova **inattivo** nel proprio accampamento (cioè se non è già posizionato su una Baracca o su uno spazio Cacciatore/Cercapista).

**Nota:** *Un pioniere che si trova già su un'azione del Sentiero o sulla Cima non può essere assegnato ad una Baracca.*

Quando un pioniere viene assegnato ad una Baracca, le sue abilità si attivano immediatamente. Alcune abilità si attivano una volta sola (indicate con il simbolo **1x**) mentre altre rimangono attive per tutto il tempo in cui il vostro pioniere vi rimane posizionato sopra (indicate con il simbolo  $\infty$ ). Trovate maggiori dettagli sulle abilità delle Baracche a pagina 24.

*Nella maggior parte dei casi assegnerete un pioniere ad una Baracca per aiutare l'altro che si sta muovendo lungo il sentiero.*

Il pioniere senza cappello  può essere assegnato solo alle prime tre Baracche (verdi). Il pioniere col cappello  può essere assegnato solo alla quarta Baracca (marrone). La Baracca più a destra (grigia) può essere usata solo dal Mulo.

**Nota:** *Controllate i simboli sulla vostra plancia Giocatore per vedere se state assegnando alle Baracche i pionieri corretti.*



Corretto posizionamento dei Pionieri/Mulo sulle Baracche

Potete assegnare pionieri ad una Baracca solo se prima costruite una tessera Baracca (vedi *Vendita Baracche* a pag 15).

**Nota:** *La Baracca grigia è già costruita e il Mulo può attivarne l'abilità durante tutta la partita. Non è possibile costruire un'altra Baracca sopra di essa.*

*Assegnare i pionieri alle Baracche è facoltativo. Una volta fatto, passate alle azioni del Sentiero.*

## 2b. Azioni del Sentiero

Potete spostare un pioniere dall'accampamento (o da uno spazio Baracca/Cacciatore/Cercapista) all'inizio del suo sentiero. Il pioniere col cappello può spostarsi solo sul sentiero verde, mentre il pioniere senza cappello può spostarsi solo sul sentiero beige. Partendo dall'inizio del proprio sentiero, un pioniere può muoversi da sinistra verso destra svolgendo la sequenza di azioni indicate sulle carte. Ogni simbolo che incontra è una diversa azione del Sentiero che il pioniere può svolgere quando ci si ferma sopra.

**Nota:** *Potete saltare le azioni del Sentiero che non intendete svolgere, a meno che non si tratti di azioni del Sentiero obbligatorie (indicate dal bordo rosso). In questo caso dovete scegliere se: svolgere l'azione, saltarla e subire danni (vedi *Subire Danni* a pag 15) oppure non muovere più il pioniere durante questo turno.*

Due delle azioni del Sentiero beige hanno un costo in risorse e vengono definite **azioni del Sentiero a pagamento**. Quando un pioniere si ferma su una di queste azioni può scegliere se svolgerla una volta (pagando il costo indicato sulla plancia Giocatore) oppure saltarla. Trovate maggiori dettagli sulle azioni del Sentiero a pagina 16.



Le due azioni del Sentiero a pagamento sulla plancia Giocatore.

**Dovete prima pagare una o due risorse base e poi svolgere l'azione del sentiero a pagamento. Non potete svolgere l'azione e poi pagare le risorse.**

*È possibile alternare liberamente le azioni dei pionieri sui rispettivi sentieri a patto che entrambi continuino a muoversi da sinistra verso destra. Ad esempio potete muovere il pioniere senza cappello diverse volte, poi quello col cappello e in seguito muovere ancora il pioniere senza cappello (vedi esempio pag 26). È possibile anche assegnare un pioniere ad un'Azione sulla Cima prima che l'altro abbia completato il proprio sentiero.*

**Nota:** *I pionieri non possono mai tornare indietro (muoversi verso sinistra) o cambiare sentiero, a meno che l'abilità di una Baracca non lo permetta.*

## 2c. Azioni sulla Cima

Dopo aver svolto l'ultima azione del sentiero (quella più a destra), potete spostare il vostro pioniere su una qualsiasi azione sulla Cima non occupata attivandone immediatamente l'abilità. Le azioni sulla Cima si trovano al centro della metà superiore di ogni carta sulla vostra plancia Giocatore. **Non potete più spostare il pioniere assegnato ad un'azione sulla Cima finché non decidete di Passare.**

**Nota:** Anche il Mulo può essere spostato su una qualsiasi azione sulla Cima non occupata, attivandone l'abilità. Seguite le stesse regole dei pionieri.

Non è necessario muovere un pioniere fino alla fine del sentiero, potete terminare la fase Esplorazione lasciandolo in un qualsiasi punto (ad esempio per evitare di dover svolgere azioni del Sentiero obbligatorie).

Tuttavia, un pioniere che non ha raggiunto la fine del proprio sentiero non può mai essere spostato su un'azione sulla Cima.

**Nota:** Solo il Mulo può spostarsi direttamente dall'accampamento (o dalla Baracca grigia) a un'azione sulla Cima.

## 3. Passare

Potete decidere di passare in qualsiasi momento del vostro turno. Se lo fate, riportate entrambi i pionieri nell'accampamento (ed eventualmente anche il Mulo, se è in vostro possesso). Scartate le tre carte dalla vostra plancia Giocatore e posizionatele a faccia in su nella pila degli scarti. Infine, pescate tre nuove carte dal vostro mazzo. Se il mazzo termina, mescolate la pila degli scarti e continuate a pescare.

*Durante il turno del giocatore attivo gli altri giocatori possono svolgere delle azioni Fuori Turno (vedi sotto). Prima che il giocatore attivo abbia passato è opportuno che tutti gli altri giocatori abbiano avuto la possibilità di svolgere queste azioni. Prima di passare, chiedete agli altri giocatori se hanno terminato di svolgere le eventuali azioni Fuori Turno.*

## AZIONI FUORI TURNO

Le azioni Cercapista e Cacciatore vi permettono di trarre benefici dalle azioni svolte dal giocatore attivo durante il suo turno.

### Cercapista

Quando il giocatore attivo sposta il proprio disco su un tracciato della plancia Fattoria, gli altri giocatori possono svolgere immediatamente l'azione Cercapista spostando un pioniere **inattivo** dal proprio accampamento al proprio spazio Cercapista. Così facendo, ottenete dalla riserva generale una risorsa corrispondente al tracciato sul quale il giocatore attivo è avanzato. *Per esempio, se usate l'azione Cercapista dopo che un giocatore ha spostato il proprio disco sul tracciato Pietra, ottenete 1 Pietra.*

**Nota:** nel modulo **La Collina delle Mele** non potete usare l'azione Cercapista quando un altro giocatore avanza su un tracciato della plancia Fattoria delle Mele.



Lo spazio Cercapista sulla plancia Giocatore

*Potete assegnare qualsiasi pioniere allo spazio, ma non il Mulo!*

## Cacciatore

Quando il giocatore attivo inizia la propria Fase Esplorazione, controllate i sentieri creati dalle carte sulla sua plancia Giocatore. Se sono visibili dei simboli Animale è possibile svolgere immediatamente l'azione Cacciatore spostando un pioniere **inattivo** dal proprio accampamento al proprio spazio Cacciatore. Per farlo dovete spendere una risorsa base (Cibo/Legno/Pietra) e girare a faccia in su la tessera Animale corrispondente. *Per esempio, se utilizzate l'azione Cacciatore dopo aver visto una volpe, spendete una risorsa base e girate a faccia in su la tessera Animale volpe. Potete girare una sola tessera Animale per azione Cacciatore, anche se sul sentiero del giocatore attivo sono presenti più simboli Animale.*

**Nota:** Una tessera Animale che è si trova a faccia in su non può essere rigirata a faccia in giù.



Lo spazio Cacciatore sulla plancia Giocatore.



Esempio di simboli Animale: volpe, procione, orso, coniglio e castoro.

**Attenzione!** Lo spazio Cacciatore e lo spazio Cercapista possono essere occupati da un solo pioniere alla volta. I pionieri possono essere spostati dagli spazi Cacciatore e Cercapista solo per essere posizionati sui rispettivi sentieri. Ciò significa che, durante il turno successivo del giocatore, un pioniere su uno spazio Cacciatore o Cercapista non potrà essere posizionato su una Baracca.

## REGOLE AGGIUNTIVE

### Risorse

Cibo, Legno e Pietra sono considerate risorse base. Oro e le risorse specifiche dei moduli non sono risorse base.

Molte azioni e abilità richiedono il pagamento di una specifica risorsa o di "qualsiasi risorsa base" (vedi il simbolo Jolly qui sotto). Le risorse spese tornano nella riserva generale.

Alcune azioni hanno un simbolo Jolly  che permette di scegliere quale delle tre risorse base spendere.

**Nota:** Non potete spendere Oro o risorse specifiche dei moduli al posto di risorse base.

Ogni risorsa Oro presente nella propria riserva alla fine della partita vale 1 PV.

**Nota:** Le risorse base presenti nella propria riserva alla fine della partita non valgono punti vittoria.

## La Collina delle Mele

MODULO I

Il modulo **La Collina delle Mele** introduce le **mele** (dei tipi Granny Smith, verdi e Red Delicious, rosse) come risorsa specifica del modulo. Le mele sono una risorsa condivisa: qualsiasi giocatore può ottenerle e spenderle, a prescindere dal giocatore che le ha ottenute.

- Quando un giocatore ottiene delle mele, la quantità delle mele aumenta sul corrispondente tracciato della plancia Riserva di Mele (fino ad un massimo di 6 per tipo).
- Quando vengono spese delle mele, diminuite la quantità delle mele sul tracciato corrispondente.

**Nota:** Le mele (come tutte le risorse specifiche dei moduli) non sono considerate risorse base e non possono mai essere spese al posto di Cibo, Legno o Pietra.

## Stivali e Movimento

Gli Stivali  sono una risorsa che deve essere utilizzata nel momento in cui viene ottenuta, altrimenti viene persa (fanno eccezione i segnalini Paio di Stivali che invece possono essere conservati per i turni successivi).

**Nota:** *Gli Stivali possono essere sommati oppure suddivisi tra diverse azioni e movimenti, come segue.*

Gli Stivali possono essere utilizzati quando un pioniere si trova in uno spazio del sentiero con il simbolo Stivale. Alcuni simboli mostrano 1 Stivale, altri 2. Tutti gli Stivali non utilizzati sono persi quando il pioniere lascia quello spazio.

I segnalini **Paio di Stivali**  possono essere utilizzati durante il proprio turno e contano come 1-2 Stivali. Alla fine della partita, ogni segnalino Paio di Stivali non utilizzato vale 1 PV.

## Spostare il Carro sulla Pista del Carro

È possibile spostare il proprio Carro di uno o più spazi sulla propria Pista del Carro, se si possiedono Stivali e risorse necessarie. Il costo di ogni spostamento è indicato alla destra della posizione attuale del Carro. Una volta pagato il costo, fate avanzare il Carro di uno spazio verso destra.

**Nota:** *Potete spostare il vostro Carro verso sinistra solo quando "subite danni" (vedi Subire Danni a pag 15).*

## "Lungo la vostra Pista" La posizione del vostro Carro

La posizione del proprio Carro è un elemento molto importante nel gioco. Il Carro permette di interagire con le carte Montagna sotto e a sinistra di esso. Fate riferimento a queste carte come **Lungo la vostra Pista**. Ogni modulo introduce regole uniche per interagire con le carte Lungo la vostra Pista. In aggiunta, la posizione del proprio Carro alla fine del gioco rappresenta il moltiplicatore di punti vittoria dei propri dischi sulla plancia Fattoria.

Nel modulo **La Collina delle Mele** le carte Frutteto disponibili mostrano diverse quantità di mele rosse e verdi. Queste mele possono essere raccolte usando un'azione specifica del modulo. Trovate tutte le regole del modulo **La Collina delle Mele** dopo le sezioni *Fine della Partita* e *Punteggio* a pagina 18.

Dopo averle lette sarete pronti per iniziare la vostra prima partita!



Esempio di carte Montagna Lungo la vostra Pista

## Spostare il vostro Esploratore sulla Montagna

Potete utilizzare gli Stivali per spostare il vostro esploratore sulla Montagna. Per ogni Stivale che utilizzate potete spostare l'esploratore su una carta Montagna adiacente.

**Nota:** *La base della montagna è considerata adiacente a tutte le carte che tocca. Spostarsi da o verso la base della montagna costa 1 Stivale.*

Sulla stessa carta Montagna possono sostare più esploratori, a prescindere che la carta sia a faccia in giù, a faccia in su o che sia una carta Montagna Modulo, con un retro diverso dalle altre.

**Nota:** *Gli esploratori non possono mai essere posizionati sulla Pista del Carro o sulle carte Montagna sotto di essa.*

## Ottenere una Carta Montagna

Durante la fase Esplorazione potete ottenere una carta Montagna da aggiungere al vostro mazzo per poi utilizzarla nei turni successivi. A fine partita, le carte Montagna aggiunte al mazzo fanno ottenere punti vittoria (vedi **Punteggio** a pag 18).

Potete ottenere una carta dalla montagna solo se il vostro Esploratore è posizionato su una carta Montagna a faccia in su. Poi seguite questi passaggi:

- Svolgete l'azione a pagamento del sentiero **Usare la Vanga**  (vedi **Azioni del Sentiero Base** a pag 16).
- Spostate il vostro esploratore alla Base della Montagna. Se su quella carta erano presenti altri esploratori spostateli alla Base della Montagna e consegnategli, come risarcimento, un segnalino Paio di Stivali.
- Prendete la carta sulla quale si trovava il vostro esploratore e scegliete se posizionarla in cima al mazzo (a faccia in giù) oppure in cima alla pila degli scarti (a faccia in su).
- Girate a faccia in su eventuali carte Montagna che erano coperte dalla carta che avete appena ottenuto. Non spostate gli eventuali esploratori che si trovano su queste carte. Semplicemente girate la carta e riposizionateli sopra.

**Nota:** In questo caso i giocatori non ricevono un segnalino Paio di Stivali.

**Eccezione:** Se viene girata a faccia in su una carta Montagna Modulo, aggiungetela sotto alla Pista del Carro alla destra dell'ultima carta posizionata. Se sulla carta sono presenti altri esploratori, spostateli alla Base della Montagna e consegnategli, come risarcimento, un segnalino Paio di Stivali.

## Subire Danni

Se decidete di saltare un'azione obbligatoria dovete Subire Danni e scegliere se:

- Rimuovere una Baracca dalla vostra plancia Giocatore (rimettetela nella scatola).
- Spostare il proprio Carro di uno spazio verso sinistra sulla Pista del Carro (indietro, in direzione dell'inizio della Pista).

**Nota:** se non avete Baracche costruite sulla vostra plancia Giocatore e se il vostro Carro si trova all'inizio della Strada, non subite danni.

## Vendita Baracche

Durante la fase Esplorazione potete costruire una tessera Baracca prendendola dalla plancia Vendita Baracche e aggiungendola alla vostra plancia Giocatore. Le Baracche hanno delle abilità speciali che possono modificare le regole e vi permettono di non perdere punti vittoria a fine partita (vedi **Baracche** a pag 24 e **Punteggio** a pag 18).

Per costruire una Baracca seguite questi passaggi:

- Svolgete l'azione a pagamento del sentiero **Usare la Vanga**  (vedi **Azioni del Sentiero Base** a pag 16).
- Scegliete una delle quattro tessere **Baracca** a faccia in su disponibili.
- Pagate eventuali costi aggiuntivi indicati nella plancia Vendita Baracche sotto la tessera Baracca scelta.
- Posizionate la tessera su uno spazio Baracca vuoto, nella vostra plancia Giocatore, del colore corrispondente alla tessera scelta (verde o marrone).
- Se non avete costruito la tessera Baracca più a destra, rimuovetela dalla plancia Vendita Baracche e spostatela nella pila degli scarti.

**Nota:** Non è possibile rimuovere o sostituire una Baracca già costruita. Non si possono avere due tessere Baracca uguali.

**Nota:** lo spazio più a destra è indicato in rosso.

- Fate scorrere le rimanenti tessere verso destra in modo da riempire gli spazi sulla plancia Vendita Baracche.
- Pescate nuove tessere e riempite gli spazi vuoti.

**Nota:** Se non ci sono abbastanza tessere Baracca per riempire gli spazi, mescolate le tessere della pila degli scarti, create una nuova pila da cui pescare e riempite gli spazi vuoti rimasti.

**Nota:** è possibile costruire una seconda Baracca svolgendo un'altra azione Usare la Vanga. Se decidete di farlo, ripetete i passaggi qui sopra.

## Il Mulo

Se possedete o ottenete il Mulo , potete assegnarlo alla Baracca grigia oppure a un'azione sulla Cima. Durante lo stesso turno è possibile assegnarlo prima alla Baracca grigia e poi spostarlo all'azione sulla Cima.

**Nota:** Il Mulo non può mai svolgere azioni Cacciatore o Cercapista.

# SPIEGAZIONE DELLE AZIONI BASE

## Azioni del Sentiero

Potete saltare le azioni del Sentiero che non intendete svolgere, a meno che non si tratti di azioni del Sentiero obbligatorie (indicate dal bordo rosso). In questo caso dovete scegliere se: svolgere l'azione oppure saltarla e subire danni (vedi *Subire Danni* a pag 15) oppure non muovere più il pioniere durante il turno.

SIMBOLO	SPIEGAZIONE
	<b>Ottenere Risorse:</b> ottenete la quantità e la tipologia di risorse (Base o Oro) indicato nel simbolo.
	<b>Indossare Stivali:</b> spendete il numero di Stivali mostrato nel simbolo (1-2) per muovere il vostro Esploratore e/o Carro. <b>Nota:</b> Ottenere 2 Stivali è differente dall'ottenere un segnalino Paio di Stivali.
	<b>Usare la Vanga:</b> quando svolgete questa azione potete scegliere se: 1. ottenere una carta Montagna oppure 2. costruire una Baracca 1. Potete <b>ottenere una carta</b> dalla montagna solo se il vostro Esploratore è posizionato su una carta Montagna a faccia in su. Poi seguite questi passaggi: a) Spostate il vostro esploratore alla Base della Montagna. Se su quella carta erano presenti altri esploratori spostateli alla Base della Montagna e consegnategli, come risarcimento, un segnalino Paio di Stivali. b) Prendete la carta sulla quale si trovava il vostro esploratore e scegliete se posizionarla <b>in cima al mazzo</b> (a faccia in giù) oppure <b>in cima alla pila degli scarti</b> (a faccia in su). c) Girate a faccia in su eventuali carte Montagna che erano coperte dalla carta che avete appena ottenuto. Non spostate gli eventuali esploratori che si trovano su queste carte. Semplicemente girate la carta e riposizionateli sopra. <b>Nota:</b> In questo caso i giocatori non ricevono un segnalino Paio di Stivali. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"><b>Eccezione:</b> Se viene girata a faccia in su una carta Montagna Modulo, aggiungetela sotto alla Pista del Carro alla destra dell'ultima carta posizionata. Se sulla carta sono presenti altri esploratori, spostateli alla Base della Montagna e consegnategli, come risarcimento, un segnalino Paio di Stivali</div> 2. Potete costruire una tessera Baracca prendendola dalla plancia Vendita Baracche seguendo questi passaggi: a) Scegliete una delle quattro tessere <b>Baracca</b> a faccia in su disponibili. b) Pagate eventuali costi aggiuntivi indicati nella plancia Vendita Baracche sotto la tessera Baracca scelta. c) Posizionate la tessera su uno spazio Baracca vuoto, nella vostra plancia Giocatore, del colore corrispondente alla tessera scelta (verde o marrone). <b>Nota:</b> Non è possibile rimuovere o sostituire una Baracca già costruita. Non si possono avere due tessere Baracca uguali. d) Se non avete costruito la tessera Baracca più a destra, rimuovetela dalla plancia Vendita Baracche e spostatela nella pila degli scarti. <b>Nota:</b> lo spazio più a destra è indicato in rosso. e) Fate scorrere le rimanenti tessere verso destra in modo da riempire gli spazi sulla plancia Vendita Baracche. f) Pescate nuove tessere e riempite gli spazi vuoti. <b>Nota:</b> Se non ci sono abbastanza tessere Baracca per riempire gli spazi, mescolate le tessere della pila degli scarti, create una nuova pila da cui pescare e riempite gli spazi vuoti rimasti.



**Ottenere il Mulo:** prendete il Mulo dalla riserva oppure da un altro giocatore. Potete utilizzarlo immediatamente posizionandolo sulla Baracca grigia e/o su un'azione sulla Cima (come se il Mulo fosse già in vostro possesso dall'inizio del turno).

**Nota:** Se avete già il Mulo questa azione non ha alcun effetto.



**Scambiare Pellicce:** attivate immediatamente le abilità di tutte le vostre tessere Animale a faccia in su

- **Volpe:** ottenete 1 Pietra.
  - **Castoro:** ottenete 1 Legno.
  - **Coniglio:** ottenete 1 Cibo.
  - **Orso:** ottenete 1 Oro.
- **Cervo:** aumentate di 1 il valore delle Granny Smith e delle Red Delicious sui rispettivi tracciati della plancia Riserva di Mele.

**Nota:** questa azione è obbligatoria.

• **Procione:** ottenete 1 Pesce di un qualsiasi colore (se disponibile).

• **Marmotta:** ottenete la carta Dinamite oppure la carta Lanterna.

• **Tasso:** ottenete la carta Sceriffo oppure 2 proiettili.

**Nota:** le tessere Animale a faccia in su non vengono mai scartate o girate a faccia in giù. Potete quindi attivarle nuovamente svolgendo un'altra azione Scambiare Pellicce.



**Pericolo Orsi:** Questa è un'azione del sentiero obbligatoria, a pagamento, che non produce alcun effetto una volta risolta. Dovete scegliere se: pagare le risorse indicate sotto il simbolo Pericolo Orsi sulla vostra plancia Giocatore *oppure* saltarla e subire danni (vedi *Subire Danni* a pag 15) *oppure* non muovere più il pioniere durante questo turno.



**Un Paio di Stivali:** ottenete un segnalino Paio di Stivali.

## Azioni sulla Cima

Dopo aver spostato il pioniere/Mulo su un'azione sulla Cima potete attivare l'abilità un **qualsiasi numero di volte** (se è presente il simbolo ) oppure **una sola volta** (se non è presente il simbolo )

### SIMBOLO



### SPIEGAZIONE

**Fattoria:** spendete le risorse indicate. Avanzate il vostro disco di uno spazio sul tracciato della plancia Fattoria mostrato nel simbolo. Se il simbolo del tracciato è multicolore, potete scegliere uno dei tre tracciati.

- Ogni volta che avanzate su un tracciato ottenete una ricompensa:
  - » **Tracciato Cibo:** ottenete il Mulo.
  - » **Tracciato Legno:** ottenete un segnalino Paio di Stivali.
  - » **Tracciato Pietra:** ottenete 1 Oro.
- Quando il disco di un giocatore raggiunge l'ultimo spazio del tracciato (lo spazio "5" con il luchetto), **nessun altro giocatore può posizionare un disco in quello spazio.**
- Se non potete più avanzare su un tracciato (perché avete già raggiunto lo spazio 5 o perché lo spazio 5 è occupato), ottenete comunque la ricompensa.

Nel modulo **Un Banjo sul Fiume**  l'azione Fattoria funziona allo stesso modo anche se alcune carte mostrano Pesci di colori specifici da spendere, invece di risorse base.

Nel modulo **Nel Covo dei Banditi**  l'azione Fattoria funziona allo stesso modo anche se alcune carte mostrano Proiettili da spendere, invece di risorse base.



**Spostare il Carro:** Spendete le risorse indicate nel simbolo sopra la freccia e fate avanzare il vostro Carro di uno spazio verso destra. Ignorate il costo indicato sulla Pista del Carro.

## FINE DELLA PARTITA E PUNTEGGIO

La fine della partita si attiva quando la sesta carta Montagna Modulo viene aggiunta sotto alla Pista del Carro. I giocatori terminano il round in corso poi, iniziando dal primo giocatore, tutti svolgono un ultimo turno. Quando tutti i giocatori hanno svolto il proprio turno si calcola il punteggio finale come segue:

- Ottenete punti vittoria (PV) in base al numero di carte Montagna presenti nel vostro mazzo e nella vostra pila degli scarti. Queste carte sono riconoscibili dal simbolo Stella ★ nell'angolo in alto a destra. Ottenete punti vittoria in base alla tabella sottostante (presente anche su ogni plancia Giocatore):

Numero di carte	1	2	3	4	5	6	...	+1
PV	1	3	6	10	15	20	...	+5

- **Perdete** 3 PV per ogni vostra tessera Animale a faccia in giù.
- **Perdete** 3 PV per ogni spazio Baracca vuoto sulla vostra plancia Giocatore.
- Ottenete 1 PV per ogni **Oro** nella vostra riserva.
- Ottenete 1 PV per ogni segnalino **Paio di Stivali** nella vostra riserva.
- Moltiplicate la posizione di ognuno dei vostri dischi sulla plancia Fattoria per la posizione del vostro Carro. *Per esempio, se il Carro si trova nella posizione "3x" e il vostro disco sul tracciato Cibo si trova sullo spazio "4", moltiplicate 3 x 4 e ottenete 12 PV. Ripetete questo procedimento per i vostri dischi sui tracciati Legno e Pietra.*
- Aggiungete eventuali punti vittoria in base alle regole del modulo scelto.

## REGOLE DEI MODULI

### La Collina delle Mele MODULO I

Il modulo **La Collina delle Mele** introduce le **mele** (dei tipi Granny Smith, verdi e Red Delicious, rosse) come risorsa specifica del modulo. Le mele sono una risorsa condivisa: qualsiasi giocatore può ottenerle e spenderle, a prescindere dal giocatore che le ha ottenute.

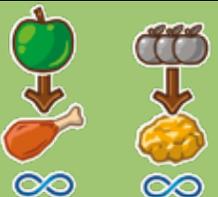
Quando un giocatore ottiene delle mele, la quantità delle mele aumenta sul corrispondente tracciato della plancia Riserva di Mele (fino ad un massimo di 6 per tipo). Quando vengono spese delle mele, diminuite la quantità delle mele sul tracciato corrispondente.

**Nota:** Le mele (come tutte le risorse specifiche dei moduli) non sono considerate risorse base e non possono mai essere spese al posto di Cibo, Legno o Pietra.

## Azioni del Sentiero: La Collina delle Mele

SIMBOLO	SPIEGAZIONE
	<p><b>Ottenere Mele:</b> aumentate la quantità di mele Granny Smith (verde) e/o Red Delicious (rosso) del numero di simboli Mela indicati (fino ad un massimo di 6 per tipo). Avanzate i dischi Mela sui tracciati della plancia Riserva di Mele. Questa è un'azione del sentiero obbligatoria.</p> <p><b>Nota:</b> <i>Le mele sono una risorsa condivisa, tutte le mele che non spendete durante il vostro turno rimangono sulla plancia Riserva di Mele e possono essere spese dagli altri giocatori.</i></p>
	<p><b>Raccogliere Mele:</b> sommate separatamente il numero di simboli Mela Granny Smith (verde) e Red Delicious (rosso) presenti sulle carte Frutteto posizionate sotto alla Pista del Carro. Aumentate la quantità di mele Granny Smith e/o Red Delicious in base alla valore ottenuto (fino ad un massimo di 6 per tipo). Avanzate i dischi Mela sui tracciati della plancia Riserva di Mele.</p> <p><b>Nota:</b> <i>La plancia Riserva di Mele deve essere aggiornata aggiungendo l'intera quantità di simboli Mela nei frutteti lungo la Pista del Carro. È comunque possibile non eseguire l'azione visto che non è un'azione del sentiero obbligatoria.</i></p>

## Azioni sulla Cima: La Collina delle Mele

SIMBOLO	SPIEGAZIONE
	<p><b>Scambiare Mele:</b> spendete mele dei colori e della quantità indicati per ottenere le risorse mostrate.</p> <p><b>Nota:</b> <i>Se le mele sono grigie significa che potete spendere mele in qualsiasi combinazione di colori, cioè prese da qualsiasi tracciato.</i></p>
	<p><b>Fattoria delle Mele:</b> spendete mele dei colori e della quantità indicati. Avanzate il vostro disco di uno spazio sul tracciato della plancia Fattoria delle Mele mostrato nel simbolo. Se il simbolo del tracciato è multicolore, potete scegliere uno dei due tracciati.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ogni volta che avanzate su un tracciato ottenete una ricompensa: <ul style="list-style-type: none"> <li>» Tracciato Granny Smith: svolgete l'azione <i>Scambiare Pellicce</i>.</li> <li>» Tracciato Red Delicious: guadagnate 2 Oro.</li> </ul> </li> <li>Se non potete più avanzare su un tracciato, ottenete comunque la ricompensa.</li> <li>A differenza dei tracciati della plancia Fattoria, tutti i giocatori possono raggiungere l'ultimo spazio dei tracciati nella plancia Fattoria delle Mele.</li> </ul>

## Punteggio Extra: La Collina delle Mele

Ottenete punti vittoria della plancia Fattoria delle Mele. Moltiplicate la posizione di ciascuno dei vostri dischi sui tracciati della plancia Fattoria delle Mele per la posizione del vostro Carro (vedi *Punteggio* a pag 18).

### Yippee ki-yay! Ora siete pronti a giocare!

Ricordate però che dovete ancora imparare le abilità delle Baracche (vedi pag 24). Ora sapete tutto ciò che vi serve per giocare con il modulo **La Collina delle Mele**! Se decidete di utilizzare un altro modulo leggete la relativa preparazione a pagina 8 e le regole specifiche nelle prossime pagine. A quel punto sarete pronti a sperimentare un nuovo volto di *Sierra West*!

## MODULO II

# Un Banjo sul Fiume

In **Un Banjo sul Fiume** i Pesci sono una risorsa limitata che non può essere ottenuta se la riserva è vuota. I Pesci non sono considerati risorse base e non possono mai essere spesi al posto di Cibo, Legno o Pietra.

### Azioni del Sentiero: Un Banjo sul Fiume

SIMBOLO	SPIEGAZIONE
	<p><b>Setacciare:</b> Prendete la risorsa più a sinistra da ciascuna carta Fiume Lungo la vostra Pista.</p> <p><i>Nota: Se non ci sono più risorse su una carta, saltatela.</i></p>
	<p><b>Pericolo Banjo e Sfida dei Banjo:</b> Pericolo Banjo è un'azione del sentiero obbligatoria. Può essere svolta se il vostro pioniere senza cappello attiva l'azione del sentiero a pagamento Sfida dei Banjo oppure se subisce danni.</p> <p><i>Nota: Potete spostare il vostro pioniere col cappello oltre un Pericolo Banjo senza subire danni solo se il vostro pioniere senza cappello si trova su un'azione del sentiero a pagamento Sfida dei Banjo. La sola azione Sfida dei Banjo non produce alcun effetto: la sua unica funzione è quella di permettere all'altro pioniere di sfuggire al Pericolo Banjo.</i></p>
	<p><b>Doppia Remata, Remata Singola, Remata Rapida:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>L'azione Remata Singola vi permette di spostare la vostra Canoa su una carta Fiume adiacente (o tra la tessera Mercato del Pesce e la prima carta Fiume).</li> <li>L'azione Doppia Remata equivale ad usare 1-2 azioni Remata Singola.</li> </ul> <p><i>Nota: Non potete iniziare un'azione Doppia Remata, interromperla con un'altra azione e completarla con la seconda remata.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La Remata Rapida permette di spostarsi su una qualsiasi carta Fiume o sul Mercato del Pesce.</li> </ul> <p><i>Nota: Questa azione non può essere usata per spostarsi in più di una direzione per utilizzo.</i></p> <p><i>Nota: Potete spostare la vostra Canoa su carte che non sono Lungo la vostra Pista, quindi la vostra Canoa può oltrepassare la posizione del vostro Carro.</i></p>
	<p><b>Pescare:</b> guadagnate tutti i Pesci indicati sulle carte Fiume a <b>sinistra</b> della vostra Canoa, inclusi quelli sulla carta su cui si trova la Canoa.</p> <p><i>Nota: I Pesci sono limitati. Quando svolgete l'azione Pescare, se non ci sono abbastanza Pesci di un certo tipo nella riserva, ignorate quelli non disponibili.</i></p>

### Azioni sulla Cima: Un Banjo sul Fiume

SIMBOLO	SPIEGAZIONE
	<p><b>Comprare Pesci:</b> spendete due risorse base per ottenere un Pesce di qualsiasi colore dalla riserva (se disponibile). È possibile svolgere questa azione più volte.</p>

## Azioni Mercato del Pesce

Durante la vostra fase Esplorazione, se la vostra Canoa si trova sulla tessera Mercato del Pesce, potete scambiare Pesci per ottenere risorse come mostrato sulla tessera:

- 1 Pesce per 1 risorsa del colore corrispondente
- 2 Pesci differenti per 1 Oro
- 3 Pesci differenti per 2 Oro
- 2 Pesci uguali per 3 Oro
- 3 Pesci uguali per 4 Oro

**Nota:** Rimettete i Pesci utilizzati nella riserva generale in modo da renderli di nuovo disponibili.

## Rifornire le carte Fiume

Ogni volta che viene aggiunta una nuova carta Fiume, questa deve essere rifornita di risorse. Posizionate le risorse indicate sulla carta, da sinistra verso destra.

### Punteggio Extra: Un Banjo sul Fiume

Questo modulo non fornisce punti vittoria aggiuntivi.

**Nota:** Quando la partita è terminata i Pesci che si trovano nella vostra riserva **non** valgono punti vittoria e la posizione della vostra Canoa è del tutto irrilevante.

# MODULO III CORSA ALL'ORO

In **Corsa all'Oro** i Carrelli sono una risorsa limitata che non può essere ottenuta se la riserva è vuota. I Carrelli non sono considerati risorse base e non possono mai essere spesi al posto di Cibo, Legno o Pietra. L'Oro, una volta posizionato nei Carrelli, non può essere rimosso.

## Azioni del Sentiero: Corsa all'Oro

SIMBOLO	SPIEGAZIONE
	<p><b>Estrarre:</b> sommate il numero di simboli Oro sulle carte Miniera Lungo la vostra Pista. Se non possedete la carta Lanterna (vedi <i>Ottenere la Lanterna</i> qui sotto), ignorate eventuali carte Miniera Buia. Il numero ottenuto equivale all'Oro che <b>potete</b> ricevere. Lanciate ora il dado e ottenete la combinazione di risorse Oro/Pietra in base al risultato ottenuto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se il risultato è 1-2 <b>dovete</b> scambiare 1 Oro con 1 Pietra.</li> <li>• Se il risultato è 3-4, <b>dovete</b> scambiare 2 Oro con 2 Pietra.</li> <li>• Se il risultato è 5-6, <b>dovete</b> scambiare 3 Oro con 3 Pietra.</li> </ul> <p><i>Ad esempio, se sommando i simboli Oro sulle carte Miniera ottenete 3 (l'Oro che potete ricevere) e il risultato del dado è 4 (dovete scambiare 2 Oro con 2 Pietra), ottenete 1 risorsa Oro e 2 risorse Pietra.</i></p> <p><b>Nota:</b> Se la quantità di Oro che dovete scambiare supera il numero di simboli Oro Lungo la vostra Pista, ignorate l'eccesso. In altre parole, l'Oro che si trovava già nella vostra riserva prima di utilizzare l'azione Estrarre non dovrà mai essere scambiato con la Pietra.</p>
	<p><b>Ottenere la Lanterna:</b> prendete la carta Lanterna dalla riserva o da un altro giocatore.</p> <p>Se possedete la carta Lanterna quando svolgete l'azione Scavare, sommate anche i simboli Oro indicati sulle carte Miniera Buia Lungo la vostra Pista.</p> <p><b>Nota:</b> Se avete già la carta Lanterna questa azione non ha alcun effetto.</p> <p>La carta Lanterna vale 3 PV alla fine della partita.</p>  <p><i>Carta Miniera Buia</i></p>
	<p><b>Caricare un Carrello:</b> potete scegliere di posizionare 1 o 2 Oro preso dalla vostra riserva su un vostro Carrello. Ogni Carrello può contenere al massimo 2 Oro. Alla fine della partita, l'Oro nei Carrelli vale 3 PV (invece di 1).</p> <p><b>Nota:</b> L'Oro caricato sui Carrelli non può essere speso o rimosso. Deve rimanere nel Carrello fino alla fine della partita.</p>



**Ottenere la Dinamite:** prendete la carta Dinamite dalla riserva o da un altro giocatore. Se possedete la carta Dinamite potete scambiare 2 Pietra con 1 Oro, tutte le volte che volete, durante la vostra fase Esplorazione.

**Nota:** Se avete già la carta Dinamite questa azione non ha alcun effetto.  
La carta Dinamite vale 3 punti alla fine della partita.

## Azioni sulla Cima: Corsa all'Oro

SIMBOLO	SPIEGAZIONE
	<b>Comprare un Carrello:</b> prendete un Carrello dalla riserva (se disponibile) pagando le risorse indicate. Posizionatelo accanto alla vostra plancia Giocatore. Potete usarlo per caricare dell'Oro con l'azione <i>Caricare un Carrello</i> .

## Punteggio Extra: Corsa all'Oro

- Ogni risorsa Oro su un Carrello vale 3 PV (invece di 1).  
**Nota:** I Carrelli vuoti non fanno ottenere punti vittoria.
- Le carte Dinamite e Lanterna valgono 3 PV ciascuna.



# NEL COVO DEI BANDITI

## MODULO IV

Durante la preparazione avete posizionato 10/12 segnalini Bandito sulle carte Covo. Quando tutti i Banditi presenti su una carta Covo vengono catturati, girate la carta a faccia in su e aggiungetela sotto alla Pista del Carro. Quando l'ultimo segnalino Bandito viene rimosso **dalla montagna**, girate e posizionate la carta Covo "V" sotto alla Pista del Carro e attivate la fine della partita (vedi *Fine della Partita* a pag 18).

Ottenete punti vittoria pari al numero dei vostri segnalini Bandito moltiplicato per la posizione del vostro Carro.

*Per esempio, se avete 4 segnalini Bandito e il vostro Carro si trova nello spazio x3, ottenete 12 PV.*



## Azioni del Sentiero: Nel Covo dei Banditi

SIMBOLO	SPIEGAZIONE
	<p><b>Ottenere Proiettili:</b> ottenete il numero di proiettili indicato, fino ad un massimo di 6 proiettili. Il terzo simbolo significa "caricare l'arma": ottenete proiettili fino ad averne 6.</p> <p>Fate scorrere la carta Scorta di Munizioni superiore in modo che quella inferiore indichi la quantità di proiettili in vostro possesso.</p>
	<p><b>Nuovo Sceriffo:</b> Prendere la carta Sceriffo dalla riserva o da un altro giocatore. Quando possedete la carta carta Sceriffo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se svolgete l'azione <i>Sei Colpi</i>, aggiungete 1 al risultato di ogni tiro del dado.</li> <li>• Se catturate un Bandito (con le azioni <i>Sei Colpi</i> o <i>Fucile</i>), ottenete 1 Oro.</li> </ul> <p><b>Nota:</b> Se avete già la carta Sceriffo questa azione non ha alcun effetto.</p> <p>La carta Sceriffo vale 3 PV alla fine della partita.</p>

## Azioni sulla Cima: Nel Covo dei Banditi

SIMBOLO	SPIEGAZIONE
	<p><b>Sei Colpi:</b> utilizzate 1 proiettile per tirare il dado. Potete ripetere questa azione per ogni proiettile che utilizzate. Se il risultato del dado corrisponde a una delle facce del dado <b>Lungo la vostra Pista</b>, catturate un Bandito rimuovendolo dalla carta Covo con il numero più basso (la carta Covo più vicino alla cima). Posizionate il segnalino Bandito nella vostra riserva, vi farà ottenere punti vittoria alla fine della partita.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se avete la carta Sceriffo aggiungete 1 al risultato di ogni tiro del dado.</li> <li>• Se rimuovete l'ultimo segnalino Bandito da una carta Covo, girate la carta a faccia in su e aggiungetela sotto alla Pista del Carro (con la faccia del dado visibile).</li> <li>• Se riuscite a catturare un Bandito, non potete utilizzare un altro proiettile per svolgere l'azione <i>Sei Colpi</i> e tentare di catturarne un altro.</li> <li>• Se <b>non catturate</b> nessun Bandito, perché sono finiti i proiettili oppure perché decidete di non utilizzarne più, dovete <b>Subire Danni</b> (vedi pag 15).</li> </ul>
	<p><b>Fucile:</b> utilizzate 2 proiettili e catturare un Bandito rimuovendolo dalla carta Covo con il numero più basso (la carta Covo più vicino alla cima).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Posizionate il segnalino Bandito nella vostra riserva, vi farà ottenere punti vittoria alla fine della partita.</li> </ul>

## Punteggio Extra: Nel Covo dei Banditi

- Ottenete punti vittoria pari al numero dei vostri segnalini Bandito moltiplicato per la posizione del vostro Carro. *Per esempio, se avete 4 segnalini Bandito e il vostro Carro si trova nello spazio x3, ottenete 12 PV.*
- La carta Sceriffo vale 3 PV.

# VARIANTE: PIANIFICAZIONE AVANZATA

Se siete giocatori esperti e volete maggiore controllo e flessibilità nella pianificazione delle azioni, pescate 4 carte invece di 3. Nella fase Pianificazione scegliete le 3 carte da giocare e posizionate la quarta carta a faccia in giù in cima al vostro mazzo oppure a faccia in su nella vostra pila degli scarti.

## Questa variante non è consigliata ai pensatori!

Attenzione! giocare con 4 carte aumenta in modo esponenziale il numero di opzioni possibili ad ogni turno. Aspettatevi tempi di riflessione più lunghi e uno svolgimento più lento.

## Perché abbiamo incluso questa variante?

*Sierra West*, è stato ideato fin dal principio per essere giocato con 3 carte, ma sapevamo che qualcuno avrebbe comunque provato a giocare con più carte. Orsa siete stati avvertiti ...

# BARACCHE

SIMBOLO	SPIEGAZIONE
	<b>BARACCHE VERDI (USATE DAL PIONIERE SENZA CAPPELLO)</b>
	Ogni volta che il pioniere col cappello si ferma su un'azione del sentiero con 2 Stivali, potete scegliere di non utilizzare gli Stivali e ottenere 1 Oro. <b>Nota:</b> Non potete usare l'abilità di questa Baracca al di fuori del suo contesto esatto, ad esempio non potete spendere un segnalino Paio di Stivali per ottenere Oro.
	Ogni volta che il pioniere col cappello si ferma su un'azione del sentiero con 2 Stivali, potete scegliere di non utilizzare gli Stivali e ottenere 1 segnalino Paio di Stivali. <b>Nota:</b> Non potete usare l'abilità di questa Baracca al di fuori del suo contesto esatto.
	Ogni volta che il pioniere col cappello si ferma su un'azione del sentiero con 1 Stivale, l'azione diventa 2 Stivali. Se il pioniere col cappello si ferma su un'azione del sentiero con 2 Stivali, l'azione diventa 4 Stivali. <b>Nota:</b> Non potete usare l'abilità di questa Baracca al di fuori del suo contesto esatto, ad esempio non potete spendere segnalini Paio di Stivali per ottenere Stivali aggiuntivi.
	Potete spendere 2 segnalini Paio di Stivali per spostare il vostro pioniere col cappello indietro di un'azione e svolgerla nuovamente. Il movimento del pioniere col cappello riprenderà da quello spazio così potrà ripetere anche l'azione successiva. <b>Nota:</b> Questa abilità può essere usata solo una volta per turno. Inoltre, non può essere usata se il pioniere ha già raggiunto la fine del proprio sentiero, se si trova su un'azione sulla Cima oppure sul sentiero beige (vedi la Baracca qui sotto).
	Potete spendere un segnalino Paio di Stivali per spostare il pioniere col cappello dal sentiero verde allo spazio sottostante sul sentiero beige. Potrà continuare il movimento da lì (ignorando il resto del sentiero verde soprastante). <b>Nota:</b> Questa abilità può essere usata solo una volta per turno.



Quando posizionate il pioniere senza cappello su questa Baracca, tutte le altre vostre Baracche verdi sono considerate attive. Le Baracche con il simbolo 1x devono essere attivate subito (nell'ordine che preferite).

**Nota:** L'ordine in cui sono state costruite le tessere Baracca verdi non è rilevante.



Ogni volta che il pioniere col cappello si ferma su un'azione del sentiero 1 Cibo, l'azione diventa 2 Cibo.

**Nota:** Non potete usare l'abilità di questa Baracca al di fuori del suo contesto esatto, ad esempio non potete spendere 1 Cibo dalla vostra riserva per ottenere 2 Cibo.



Ogni volta che il pioniere col cappello si ferma su un'azione del sentiero 1 Legno, l'azione diventa 2 Legno.

**Nota:** Non potete usare l'abilità di questa Baracca al di fuori del suo contesto esatto, ad esempio non potete spendere 1 Legno dalla vostra riserva per ottenere 2 Legno.



Ogni volta che il pioniere col cappello si ferma su un'azione del sentiero 1 Pietra, l'azione diventa 2 Pietra.

**Nota:** Non potete usare l'abilità di questa Baracca al di fuori del suo contesto esatto, ad esempio non potete spendere 1 Pietra dalla vostra riserva per ottenere 2 Pietra.

SIMBOLO	SPIEGAZIONE
<b>BARACCHE MARRONI (USATE DAL PIONIERE COL CAPPELLO)</b>	
	Le azioni del Sentiero a pagamento costano una qualsiasi risorsa base in meno. <b>Nota:</b> In questo modo l'azione a pagamento a sinistra sarà gratuita e l'azione a pagamento a destra costerà solo 1 risorsa. Questa abilità può essere usata solo una volta per turno.
	Quando il vostro pioniere senza cappello si ferma sull'azione del sentiero a pagamento Pericolo Orsi, ignorate il costo per risolverla. Poi, ottenete 1 segnalino Paio di Stivali dalla riserva. <b>Nota:</b> Questa abilità può essere usata solo una volta per turno.
	Ottenete 1 Oro dopo che il vostro il pioniere senza cappello svolge l'azione a pagamento Usare la Vanga. <b>Nota:</b> Questa abilità può essere usata solo una volta per turno.

SIMBOLO	SPIEGAZIONE
<b>BARACCA GRIGIA (USATA DAL MULO)</b>	
	Potete scambiare 1 Oro con 1 qualsiasi risorsa base (Cibo, Legno, Pietra). <b>Nota:</b> Finché il Mulo è posizionato su questa Baracca potete continuare a scambiare 1 Oro per 1 risorsa base (solo durante la fase Esplorazione).

# ESEMPIO DI FASE ESPLORAZIONE

Modulo La Collina delle Mele

1) Inizio del vostro turno.



2) Spostate il pioniere senza cappello nella Baracca che vi permette di attivare tutte le altre Baracche verdi (1). In questo modo, il pioniere col cappello usufruirà delle abilità delle Baracche mentre avanza. Spostate quindi il pioniere col cappello all'inizio del sentiero verde (2).



3) Per prima cosa muovete il pioniere col cappello sull'azione Cibo e ottenete 1 Cibo (1). In seguito, lo spostate sull'azione 2 Stivali (2) ma invece di usare gli Stivali per muovere il vostro esploratore, attivate la Baracca che raddoppia gli Stivali (3), raggiungendo così un totale di 4 Stivali – ma non è finita qui! Attivate anche la Baracca che permette di scambiare 2 Stivali con 1 Oro. Lo fate due volte, ottenendo così un totale di 2 Oro (4).



4) Muovete il pioniere senza cappello sull'azione 1 Stivale (1) che permette al vostro esploratore (non mostrato nell'esempio) di spostarsi sulla Montagna. Poi muovete il pioniere col cappello su un'altra azione 1 Stivale (2) e spostate di nuovo il vostro esploratore sulla Montagna.



5) Muovete il pioniere col cappello sull'azione Oro e ottenete 1 Oro (1), poi lo spostate alla fine del sentiero (2). Muovete adesso il pioniere senza cappello nell'azione a pagamento Raccogliere Mele (3) e pagate 1 Cibo per svolgerla (4). Aggiungete 3 mele verdi e 4 mele rosse (ovvero la quantità di mele sulle carte Frutteto Lungo la vostra Pista (5)) alla Riserva di Mele (6).



6) Muovete il pioniere senza cappello sull'azione **Scambiare Pellicce** 1 e ottenete risorse in base alle vostre tessere Animale a faccia in su (1 Cibo, 1 Legno e 1 Pietra per le vostre tessere coniglio, castoreo e volpe a faccia in su) 2.



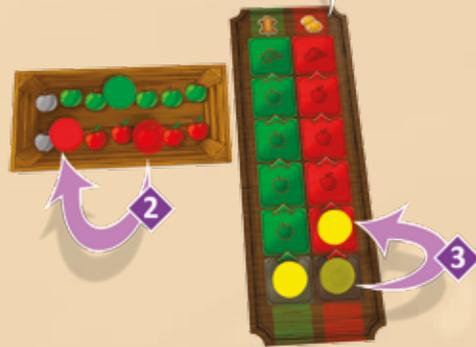
7) Spostate il pioniere col cappello nell'azione **sulla Cima** 1 che vi permette di spendere 1 Cibo, 1 Legno e 1 Pietra 2 per avanzare su un tracciato della plancia Fattoria a vostra scelta. Decidete di avanzare sul tracciato Cibo (non mostrato nell'esempio) e come ricompensa ottenete il **Mulo** che posizionate subito sulla vostra Baracca grigia (che vi permette di scambiare 1 Oro con una risorsa base a scelta) 3.



8) Per superare l'azione **Pericolo Orsi** senza **Subire Danni** 1 dovete spendere 2 risorse base (come indicato sotto il simbolo Pericolo Orsi). Dato che non avete risorse base, attivate l'abilità della Baracca grigia per scambiare 2 Oro con 2 Pietra 2. Spendete le 2 risorse base e spostate il pioniere senza cappello alla fine del suo sentiero 3.



9) Spostate il pioniere senza cappello nell'azione **sulla Cima** 1 che vi permette di spendere 3 mele rosse 2 per avanzare sul corrispondente tracciato della plancia Fattoria delle Mele 3. Questo tracciato vi fa ottenere 2 Oro come ricompensa 4. Poi, per prepararvi alla prossima mossa, usate la Baracca grigia per scambiare 3 Oro con 2 Pietra e 1 Legno 5.



10) Spostate il Mulo nell'azione **sulla Cima** 1 che vi permette di spendere 2 Pietra e 1 Legno 2 per avanzare sul tracciato Pietra (non mostrato nell'esempio). Ottenete 1 Oro 3 come ricompensa del tracciato Pietra.

Terminate qui la vostra fase Esplorazione.



# LA SCORCIATOIA DI HASTINGS

Sierra West - Regole per la Modalità Solitario

Nella modalità solitario di *Sierra West* entrate in competizione con un avversario automatizzato chiamato Hastings. Il nome è ispirato a Lansford Hastings, famoso per aver suggerito a un gruppo di 87 pionieri (*il Donner Party*) una scorciatoia letale per entrare in California. In queste sezioni del regolamento, “voi” si riferisce al giocatore umano mentre “Hastings” o “lui” si riferiscono all’avversario automatizzato.

## COMPONENTI



4x carte Riepilogo Modulo per la modalità solitario



18x carte Pianificazione di Hastings

## PREPARAZIONE

1. Preparate una partita per 2 giocatori scegliendo uno dei quattro moduli. Scegliete inoltre un colore per i componenti di Hastings. Fate attenzione alle seguenti eccezioni:
  - A Hastings non servono la plancia Giocatore, le carte Mano Iniziale, il pioniere col cappello e la tessera Animale Modulo.
  - L'Esploratore di Hastings verrà chiamato **l'esploratore di destra**.
  - Posizionate il pioniere col cappello di Hastings alla Base della Montagna. Questo pioniere funzionerà esattamente come un secondo esploratore e verrà chiamato **l'esploratore di sinistra**.
2. Posizionate la carta Riepilogo Modulo vicino a voi.
3. Mescolate le carte Pianificazione di Hastings a formate un mazzo. Posizionate poi a faccia in giù, lasciando lo spazio per una pila degli scarti.
4. Pescate una carta Pianificazione dal mazzo e posizionate a faccia in su. Questa sarà la prima **carta Pianificazione attiva** di Hastings.
5. Voi sarete il primo giocatore.

**Ricapitolando:** Hastings deve avere un Carro all'inizio della Pista del Carro, un disco su ogni tracciato della plancia Fattoria, le 4 tessere Animale Base (ma non la tessera Animale Modulo), due esploratori alla Base della Montagna e una riserva personale dove tenere ciò che ottiene: Oro, segnalini Paio di Stivali, carte Montagna, Baracche costruite ed eventuali componenti specifici del modulo.

**Nota:** Hastings non ottiene risorse base (Cibo/Legno/Pietra).

# MODIFICHE AL REGOLAMENTO

## Il vostro Turno

Svolgerete turni esattamente come in una partita con 2 giocatori, facendo attenzione alle seguenti interazioni:

- Se ottenete una carta Montagna sulla quale si trova anche un esploratore di Hastings, lui ottiene un segnalino Paio di Stivali.
- Controllate se Hastings ha la possibilità di svolgere un'azione Cacciatore.

## Azione Cacciatore di Hastings

Prima di passare, controllate se la carta Pianificazione di Hastings ha il simbolo  visibile in alto a destra. Se è visibile, controllate su quale carta è presente il simbolo Cacciatore (qui sopra è presente sulla carta di destra). Se la carta corrispondente sulla vostra plancia Giocatore ha un simbolo Animale e la tessera Animale corrispondente di Hastings è a faccia in giù, giratela a faccia in su.

**Nota:** Hastings non usa la tessera Animale Modulo, solo le 4 tessere Animale Base: coniglio, castoro, volpe e orso.

## Il Turno di Hastings

Pescate una carta Pianificazione e posizionate la a faccia in su alla destra della carta Pianificazione attiva. Il lato sinistro della carta appena pescata indica 3 delle 4 azioni presenti sul lato destro della carta Pianificazione attiva.

**Nota:** La carta a sinistra è la carta Pianificazione attiva.

Hastings svolge, iniziando dall'alto, le 3 azioni della carta Pianificazione attiva indicate dalle frecce della carta a destra. Se Hastings ha oppure ottiene il Mulo durante il suo turno, svolge anche la quarta azione.

**Nota importante:** La quarta azione fornita dal Mulo viene sempre svolta **dopo** le altre 3 azioni.

Potete svolgere le vostre azioni fuori turno Cacciatore e Cercapista durante il turno di Hastings, esattamente come lo fareste in una partita con 2 o più giocatori. Per utilizzare l'azione Cacciatore controllate i simboli Animali visibili sulle carte Pianificazione a faccia in su.

**Nota:** Il simbolo  indica l'animale del modulo (cervo , procione , marmotta , tasso ).

Quando tutte le azioni dalla carta Pianificazione attiva sono state svolte, scartatela. La carta rimasta diventerà la nuova carta Pianificazione attiva nel prossimo turno di Hastings. Osservandola, potrete prevedere quali azioni potrà svolgere.

## LE AZIONI DI HASTINGS

La parte in alto della carta Pianificazione attiva indica quale sarà l'esploratore attivo durante il turno di Hastings. Ogni esploratore ha una "lato preferito" che indica cosa sceglierà o dove si muoverà.

Per esempio, l'esploratore di sinistra attivo sceglierà sempre di costruire la Baracca più a sinistra delle quattro disponibili sulla plancia Vendita Baracche. Allo stesso modo, si sposterà sempre sulla carta Montagna a faccia in su più a sinistra quando svolge un'azione di movimento.



Esploratore di sinistra attivo.



Esploratore di destra attivo.

SIMBOLO	SPIEGAZIONE
	<p>Fate avanzare il Carro di Hastings di uno spazio verso destra. Ignorate il costo indicato sulla Pista del Carro.</p>
	<p>Fate avanzare il disco di Hastings di uno spazio sul tracciato della plancia Fattoria corrispondente. Lui ottiene la ricompensa come da regolamento (Cibo &gt; Mulo, Legno &gt; 1 Paio di Stivali, Pietra &gt; 1 Oro).  <b>Nota:</b> <i>Potete svolgere la vostra azione fuori turno Cercapista.</i></p>
	<p>Guardate il simbolo nella parte superiore della carta Pianificazione attiva.</p> <p>Se è , spostate l'<b>esploratore di sinistra</b> sulla carta Montagna a faccia in su più a sinistra.</p> <p>Se è , spostate l'<b>esploratore di destra</b> sulla carta Montagna a faccia in su più a destra.</p> <p><b>Nota:</b> <i>Se l'esploratore indicato sul simbolo si trova già sulla carta a faccia in su corretta, lasciatelo dov'è.</i></p>
	<p>Guardate il simbolo nella parte superiore della carta Pianificazione attiva. Hastings svolge una delle seguenti azioni a seconda della posizione dell'esploratore indicato dal simbolo.</p> <p>Se l'esploratore attivo si trova alla Base della Montagna, costruisce una Baracca dalla plancia Vendita Baracche.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Esploratore di sinistra attivo:</b> prendete la Baracca più a sinistra dalla plancia Vendita Baracche e aggiungetela alla riserva di Hastings, a faccia in giù.  <b>Nota:</b> <i>Scartate la Baracca più a destra, come da regolamento.</i></li> <li>• <b>Esploratore di destra attivo:</b> prendete la Baracca più a destra dalla plancia Vendita Baracche e aggiungetela alla riserva di Hastings, a faccia in giù.  <b>Nota:</b> <i>Hastings può costruire più di quattro Baracche e può averne più di una dello stesso tipo. Ogni Baracca nella riserva di Hastings vale 3 PV a fine partita (vedi Punteggio di Hastings).</i></li> </ul> <p>Se l'esploratore attivo si trova su una carta Montagna a faccia in su, ottiene la carta.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spostate l'esploratore attivo alla Base della Montagna, poi prendete la carta e mettetela a faccia in giù nella riserva di Hastings. Nota: questa carta non viene aggiunta alle carte Pianificazione. Ogni carta nella riserva di Hastings vale punti vittoria come da regolamento (vedi <b>Punteggio di Hastings</b>).  <b>Nota:</b> <i>Se Hastings ottiene una carta Montagna sulla quale è presente il vostro esploratore, spostatelo alla Base della Montagna e ottenete 1 segnalino Paio di Stivali come da regolamento.</i></li> </ul>
	<p>Quando Hastings svolge l'azione Scambiare Pellicce, ottiene 1 Oro per ogni tessera Animale a faccia in su che possiede (invece di attivare le abilità indicate sulle tessere). Non ottiene 1 Oro aggiuntivo per l'abilità della tessera Orso.</p>
	<p>Hastings ottiene 1 Oro.</p>
	<p>Hastings svolge l'azione del modulo scelto, come indicato nella carta Riepilogo Modulo.</p> <div data-bbox="407 1476 1479 1633" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>La Collina delle Mele:</b> azzerate entrambi i tracciati sulla plancia Riserva di Mele. Fate avanzare i dischi di Hastings di uno spazio su entrambi i tracciati della plancia Fattoria delle Mele. Hastings ottiene entrambe le ricompense (Scambiare Pellicce e 2 Oro).  <b>Nota:</b> <i>Fate avanzare i dischi di Hastings sulla plancia Fattoria delle Mele anche se non sono presenti mele sulla plancia Riserva di Mele all'inizio di questa azione.</i></p> </div> <div data-bbox="407 1640 1479 1759" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>Un Banjo sul Fiume:</b> tirate il dado e controllate sulla carta Riepilogo Modulo quali Pesci ottiene Hastings. Poi, rimuovete la risorsa più a sinistra da tutte le carte Fiume <b>lungo la sua strada</b> (scartando la Pietra e aggiungendo l'Oro nella riserva di Hastings).  <b>Nota:</b> <i>Hastings usa il Mercato del Pesce solo alla fine della partita (vedi Punteggio di Hastings più avanti).</i></p> </div> <div data-bbox="407 1766 1479 1864" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>Corsa all'Oro:</b> Hastings prende le carte Dinamite e Lanterna, poi prende 1 Carrello e vi posiziona 2 Oro preso dalla riserva generale.  <b>Nota:</b> <i>Se non ci sono Carrelli disponibili, Hastings ottiene solo 2 Oro.</i></p> </div> <div data-bbox="407 1871 1479 1955" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>Nel Covo dei Banditi:</b> Hastings prende la carta Sceriffo, poi prende 2 Banditi dalla carta Covo più in cima (oppure dalla Base della Montagna se la carta Covo "V" è già stata posizionata sotto alla Pista del Carro) e ottiene 2 Oro (come indicato sulla carta Sceriffo).</p> </div>

## FINE DELLA PARTITA E PUNTEGGIO

La fine della partita si attiva quando la sesta carta Montagna Modulo viene aggiunta sotto alla Pista del Carro. Terminate il round in corso e poi calcolate il punteggio finale.

Hastings ottiene punti vittoria come un giocatore umano per:

- Carte Montagna ottenute (vedi tabella sulla plancia Giocatore)
- Posizione dei dischi sulla plancia Fattoria (moltiplicati per la posizione del Carro)
- Oro/segnalini Paio di Stivali (1 PV ognuno)
- Tessere Animale (-3 PV per ogni tessera Animale a faccia in giù)
- **La Collina delle Mele:** Posizione dei dischi sulla plancia Fattoria Mele (moltiplicati per la posizione del Carro)
- **Corsa all'Oro:** Oro nei Carrelli e carte Lanterna/Dinamite (3 PV ognuno)
- **Nel Covo dei Banditi:** Banditi catturati (moltiplicati per la posizione del Carro) e la carta Sceriffo (3 PV)

Hastings ottiene, a differenza del giocatore umano, punti vittoria per:

- Baracche costruite: 3 PV ognuna
- **Nota:** Hastings non perde punti vittoria se ha meno di quattro Baracche.
- **Un Banjo sul Fiume:** Hastings usa il Mercato del Pesce per scambiare Pesce con Oro, poi ottiene 1 PV per ogni Oro.

Calcolate il vostro punteggio come da regolamento.

Se il vostro punteggio è più alto di quello di Hastings, avete vinto!

## LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Per aumentare la difficoltà della partita potete dare dei vantaggi extra a Hastings. Aggiungete una qualsiasi combinazione delle seguenti opzioni:

- Hastings inizia con il Mulo.
- Hastings inizia con la tessera Animale Orso a faccia in su.
- Hastings ottiene 5 PV per ogni Baracca nella sua riserva.
- Hastings ottiene 2 PV per ogni Oro nella sua riserva.
- Hastings ottiene 2 PV per ogni segnalino Paio di Stivali nella sua riserva.
- Hastings inizia con il Carro sul primo spazio della Pista del Carro (o più avanti per aumentare ulteriormente la difficoltà).

## RICONOSCIMENTI

Autore: Jonathan Pac Cantin

Modalità Solitario: Dávid Turczi & Jonathan Pac Cantin

Illustrazioni: Michał Długaj

Illustrazione di Copertina: Jakub Fajtanowski

Grafica: Agnieszka Kopera

Sviluppo del Gioco: Filip Głowacz, Aleksander Matecki, Dávid Turczi

Regolamento: Dávid Turczi, Jonathan Pac Cantin, Błażej Kubacki

## EDIZIONE ITALIANA

**MS Edizioni/Magic Store Srl**

Coordinamento Editoriale: Andrea Mazzolani.

Editing e Layout: Paolo Veronica.

Traduzione: Ginevra Pavone.

Revisione: Angelo Ricci, Enrico Emiliani.



[www.msedizioni.it](http://www.msedizioni.it)  
[facebook.com/MSEdizioni](https://facebook.com/MSEdizioni)

© 2019 Board & Dice. Tutti i diritti riservati