



# WESTERN LEGENDS

## Regolamento

AUTORE

HERVÉ LEMAÎTRE

ILLUSTRATORE

ROLAND MACDONALD

# Da parte di Hervé Lemaître

Per prima cosa vorrei ringraziare Kolossal Games e Matagot per aver creduto nel mio gioco e per aver contribuito al suo successo.

Grazie soprattutto a Mathieu: il suo inesauribile entusiasmo per il gioco ha reso possibile tutto questo. Non lo dimenticherò mai.

Grazie ad Arnaud per aver ascoltato Mathieu e per aver creduto in me. Senza di voi tutto questo non sarebbe mai successo.

Grazie a Travis per il suo impegno, le sue idee e il suo lavoro eccezionale. Ovviamente, grazie al team di Kolossal Games per la professionalità: Kira, AJ, Tanguy, Mark e Brian. Grazie a Roland per le bellissime illustrazioni.

Da un punto di vista più personale, vorrei ringraziare soprattutto Aude, Nico, Alex e Greg.

Siete tutto per me, senza di voi nulla di tutto questo sarebbe stato possibile.

Aude, grazie per la tua pazienza e il tuo supporto, grazie per aver sopportato le mie infinite discussioni riguardo al gioco. Nico, grazie per il tuo incredibile supporto. Grazie ad Alex e Greg che fin dall'inizio e per 12 anni hanno supportato questo progetto. Grazie anche alla mia famiglia.

Grazie a tutti coloro che hanno testato il gioco, con una menzione particolare per i più motivati e diligenti: Maxime, Alexandra, Elodie, Sylvain, Alexandre, Thomas, Jean-Marc, Simon, MP, Roman, Jean-Baptiste, Cyril, Antoine, Mathieu e Olivia, Yvan e Lucie, José, Fifi, Yohan e molti altri che ho dimenticato.

Dedico questo gioco a Mati e Luna.

Grazie anche ai playtester: Chris Haemmerle, Kevin Haemmerle, Justin Breucop, Devon Harmon, David Bauer, Jason Funk, Jerome Nowak, Dean Liggett, Graeme Anderson, Grant Rodiek, Chanae Morris, i nostri amici del Game's Inn, i nostri amici del Family Time Games e Mr. B Games.

Prima Ristampa 2023



www.msedizioni.it  
FB/IG: @MSEdizioni

# Riconoscimenti

- Autore: Hervé Lemaître
- Illustratore: Roland MacDonald
- Grafica: Brian Lee
- Assistente Grafica: Chris Byer
- Sviluppo principale: Travis R. Chance
- Sviluppo: AJ Lambeth
- Sviluppo: Arnaud Charpentier
- Scultura miniature: Pure Arts
- Produzione: Zongxiu Yao-Charpentier
- Pianificazione Kickstarter: Travis R. Chance e Kira Peavley
- Marketing e Direzione Progetto: Kira Peavley
- Social Media e Gestione Comunità: Mark Burke
- Supporto Social Media: Katie Aidley
- Editor Regolamento: Brandan Parsons
- Font del Titolo: Lennart Wolfert
- Ringraziamenti speciali a Matagot e Surfin' Meeple

# Edizione Italiana

A cura di MS Edizioni/Magic Store Srl

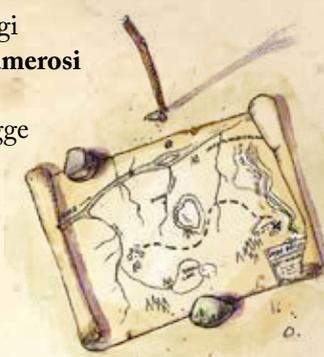
- Editing&Layout: Paolo Veronica
- Traduzione: Ginevra Pavone
- Revisione: Angelo Ricci, Giacomo Gentile
- Coordinamento Editoriale: Andrea Mazzolani

Ringraziamo il sito *farwest.it*, la comunità italiana di appassionati di storia del west americano, preziosa fonte di informazioni.

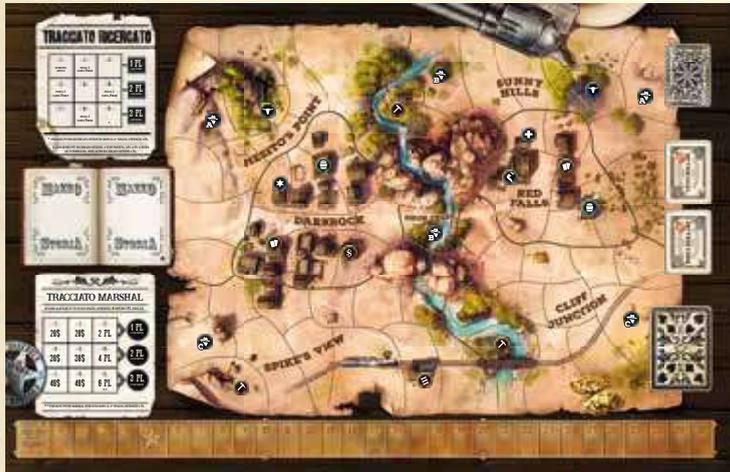


# 1. PANORAMICA

*Western Legends* è un gioco ambientato nel Far West dove interpreterete il ruolo di alcuni personaggi leggendari che hanno fatto la storia di questo periodo. Potrete ottenere **Punti Leggenda (PL) in numerosi modi**: alcuni giocatori sceglieranno di diventare fuorilegge (ottenendo **Punti Ricercato**) rapinando banche, razziano bestiame e derubando gli altri giocatori; altri invece decideranno di servire la Legge (ottenendo **Punti Marshal**) sgominando gang di banditi, commerciando bestiame e arrestando i fuorilegge. Solo una cosa è certa: sono le Leggende a scrivere la storia.



# 2. COMPONENTI



1 tabellone di gioco



6 plance Giocatore (a due facce)



12 cubi Punteggio  
12 dischi Storia



2 dadi Ricerca



36 Pepite d'oro



6 segnalini Ferita



6 schede Riassuntive



1 indicatore Fine Partita



16 segnalini Bestiame



18 segnalini Leggenda



1 segnalino Primo Giocatore



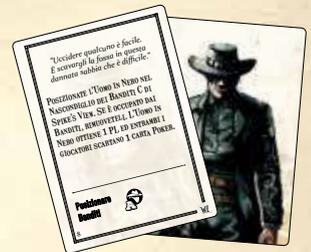
12 carte Personaggio



40 carte Storia



52 carte Poker



11 carte Uomo in Nero



48 carte Obiettivo (4 per ogni personaggio)



54 carte Denaro (36 da 10\$, 18 da 20\$)



13 carte Scontro



54 carte Oggetto (6x (2 Cavalcature, 3 Armi, 4 oggetti generici))

## INCLUDE INOLTRE:

- 13 miniature
- 13 basi di plastica: 6 nei colori dei giocatori, 6 basi grigie dei Banditi, 1 base marrone dello Sceriffo
- 1 espositore Emporio

### 3. PREPARAZIONE

- 1 Posizionate il tabellone di gioco al centro del tavolo.
- 2 Posizionate tutte le carte Denaro nell'area indicata sul tabellone di gioco.
- 3 Posizionate tutte le carte Oggetto nell'espositore Emporio accanto al tabellone di gioco.
- 4 Mescolate le carte Poker e formate un mazzo nell'area indicata sul tabellone di gioco.
- 5 Le carte Poker scartate vanno posizionate in una pila a faccia in su a destra del mazzo delle carte Poker.
- 6 Posizionate i segnalini Bestiame negli spazi Ranch del colore corrispondente, a faccia in giù in modo che non si veda la loro ricompensa.
- 7 Posizionate i due dadi Ricerca e la riserva di Pepite d'oro nell'area indicata sul tabellone di gioco.
- 8 Ogni giocatore sceglie un colore e prende: la plancia Giocatore, i cubi Punteggio, i dischi Storia e la base del proprio colore. Per le prime partite vi consigliamo di utilizzare il lato della plancia Giocatore privo degli spazi per i segnalini Leggenda.
- 9 Ogni giocatore pesca 2 carte Personaggio, ne sceglie una e rimette l'altra nella scatola.
- 10 Per rappresentare il proprio personaggio durante la partita, ogni giocatore sceglie una miniatura e attacca la base del suo colore.

**ATTENZIONE!** Per la preparazione della vostra Prima Partita, fate riferimento alle indicazioni che trovate sul retro di questo regolamento.



Durante la preparazione, i giocatori possono scegliere la miniatura che preferiscono perché queste non sono legate a personaggi specifici (vedi punto 10).

- 11 • Ogni giocatore ottiene tutte le carte Oggetto, le carte Denaro, le carte Poker e i punti Marshal o Ricercato indicati sul retro della propria carta Personaggio.
- Se un giocatore ha scelto un personaggio con punti Marshal o Ricercato, posiziona un cubo Punteggio nel tracciato corrispondente sul tabellone.
- Ogni giocatore posiziona tutti gli oggetti, le cavalcature e le armi indicate sul retro della propria carta Personaggio nelle aree corrispondenti della propria plancia Giocatore.
- Ogni giocatore posiziona la propria miniatura nello spazio indicato come Luogo Iniziale sul retro della carta Personaggio. Se il Luogo Iniziale è l'Emporio o il Saloon, allora è possibile scegliere uno qualsiasi dei 3 spazi adiacenti al luogo indicato.

Gilly the Kid è stato uno dei più famosi fuorilegge del Far West. Fu arrestato per la prima volta a 16 anni e solo due mesi più tardi, durante una rapina, fu nuovamente catturato. Riuscì a scappare dalla prigione due giorni dopo l'arresto, sfuggendo così alla sentenza. Si unì al "Regulator", un famigerato gruppo di ladri di bestiame attivo in Arizona durante la cosiddetta guerra della Contea di Yuma. A questi eventi, venne catturato con l'accusa di omicidio. Dopo la sua uccisione, si scoprì che lo stesso Gilly aveva ammesso fuorilegge.

**LUOGO INIZIALE:**  
UNO DEI NASCONDIGLI A DEI BANDITI

**OPPURE**

**BONUS INIZIALI**  
2 CARTE POKER, 1 REVOLVER,  
2 PUNTI RICERCATO  
(NON OTTENERE LA RICOMPENSA)

**12** Il segnalino Primo Giocatore viene assegnato al giocatore con più punti Ricercato sul tracciato Ricercato. Se nessun giocatore inizia il gioco con punti Ricercato (oppure in caso di parità) utilizzate un qualsiasi altro metodo per attribuire il segnalino Primo Giocatore. Si consiglia di far sedere i giocatori Ricercati vicini, in senso orario rispetto all'ordine di turno, per evitare un arresto nelle prime fasi della partita.

NOTA: Il primo giocatore rimane lo stesso per tutta la durata della partita.



In questo esempio, Billy è il primo giocatore perché inizia la partita con 2 punti Ricercato.

**13** Ogni giocatore posiziona il proprio segnalino Ferita sullo spazio con il mirino nel tracciato Ferite sulla propria plancia Giocatore.

**14** Ogni giocatore posiziona un cubo Punteggio a sinistra dello spazio 1 del tracciato Punti Legenda (PL).

**15** Mescolate le carte Storia e dividetele in due mazzi più o meno equivalenti. Posizionate i due mazzi a faccia in giù sul tabellone di gioco come indicato nell'immagine.

**16** Ogni giocatore posiziona entrambi i suoi dischi Storia a lato delle carte Storia.

**17** Per rappresentare lo Sceriffo, scegliete una delle miniature rimanenti e contrassegnatela utilizzando la base marrone. Posizionate lo Sceriffo nell'Ufficio dello Sceriffo a Darkrock.

**18** Per rappresentare i Banditi, scegliete 6 delle miniature rimanenti e contrassegnatele con le basi grigie. Posizionate una miniatura dei Banditi in ogni Nascondiglio dei Banditi che non contenga già la miniatura di un giocatore.

**19** Mescolate le carte Scontro e posizionate il mazzo nell'area indicata sul tabellone di gioco.

**20** Ogni giocatore prende una scheda Riassuntiva.



**!** Quando giocate con la "Variante Carte Obiettivo", aggiungete alla preparazione i seguenti passaggi:

- Utilizzate il lato Obiettivi di ogni plancia Giocatore. Sul lato Obiettivi sono presenti 3 spazi per i segnalini Leggenda sopra lo spazio per la carta personaggio.
- Ogni giocatore prende le 4 carte Obiettivo corrispondenti alla propria carta Personaggio e ne rimette casualmente una nella scatola senza guardarla. Questa carta Obiettivo non sarà utilizzata durante la partita. Posizionate le 3 carte Obiettivo rimanenti a faccia in giù, non visibili agli altri giocatori.
- Tenete a portata di tutti i giocatori la riserva di segnalini Leggenda, a faccia in giù.

Trovate le regole complete della "Variante Carte Obiettivo" a pagina 22.

# PERSONAGGI

Ogni personaggio di *Western Legends* ha caratteristiche uniche che condizionano il suo comportamento durante la partita. Ogni carta personaggio presenta i seguenti elementi:

- **Luogo Iniziale:** lo spazio sul tabellone di gioco dove il personaggio inizia la partita.
- **Bonus Iniziali:** vantaggi e caratteristiche del personaggio a inizio partita; questi possono includere oggetti aggiuntivi, denaro, carte Poker e/o punti Marshal/Ricercato.
- **Abilità Leggendaria:** un vantaggio unico che il giocatore ottiene quando raggiunge 5 o più PL.

Alcune Abilità Leggendarie modificano specifiche azioni, come per esempio gli scontri o la ricerca dell'oro. Altre Abilità Leggendarie introducono nuove azioni che solo quel personaggio può svolgere. Grazie a questi elementi unici, ogni personaggio persegue fin dall'inizio strategie peculiari. Alcuni personaggi iniziano la partita come Marshal ma in seguito, per raggiungere i propri scopi, possono scegliere di diventare dei fuorilegge. Un giocatore Ricercato può invece unirsi ai Marshal soltanto dopo aver trascorso una notte in cella.

Annie Oakley era famosa per la sua mira infallibile. Per un certo periodo mise in mostra il suo incredibile talento nel *Wild West Show* di Buffalo Bill esibendosi davanti a capi di stato, membri di famiglie reali e perfino davanti alla Regina d'Inghilterra. Oakley era convinta che le donne dovessero essere ammesse nelle forze armate e perorò con forza questa causa. Si stima che, in tutta la sua carriera, abbia insegnato a più di 15 000 donne a usare un'arma.

**LUOGO INIZIALE:**  
QUALSIASI SPAZIO DELL'EMPORIO DI DARKROCK

**BONUS INIZIALI**  
1 CARTA POKER, 1 CARABINA

**ALL'INIZIO DI UNO SCONTRO CON UN ALTRO GIOCATORE, L'AVVERSARIO DEVE SCARTARE 1 CARTA POKER A SUA SCELTA OPPURE SUBIRE 1 FERITA.**

## 4. GIOCARE UNA PARTITA

I giocatori competono per diventare "Leggenda del West", status che viene assegnato a colui che al termine della partita ha ottenuto il numero più alto di Punti Leggenda (PL). I PL si guadagnano principalmente portando a termine imprese degne di nota, come ad esempio vincere il duello contro un avversario, una memorabile partita a poker oppure completando delle carte Storia.

Una partita a *Western Legends* è divisa in round. Un round è composto da un turno di ogni giocatore. Durante la preparazione, i giocatori si accordano sulla durata della partita: Breve (15 PL), Media (20 PL) o Lunga (25 PL). Posizionate l'indicatore Fine Partita sullo spazio corrispondente del tracciato Punti Leggenda.



La fine della partita si attiva quando un giocatore raggiunge un numero di PL pari o superiore alla durata scelta. 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 (vedi pagina 21).



# FASE DI GIOCO

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

- FASE INIZIO TURNO
- FASE AZIONE
- FASE FINE TURNO

Il giocatore che sta svolgendo il proprio turno viene definito **giocatore attivo**.

## FASE INIZIO TURNO

Durante questa fase il giocatore attivo svolge i seguenti passaggi:

- Attiva eventuali effetti ALL'INIZIO DEL TUO TURNO presenti sulle carte.
- Ottiene 20\$ oppure pesca 2 carte Poker oppure ottiene 10\$ e pesca 1 carta Poker.
- Seleziona un'arma e una cavalcatura per il turno.

## FASE AZIONE

Ogni turno, il giocatore attivo svolge TRE azioni. Le azioni vengono scelte tra le molte disponibili e, salvo diversamente specificato, il giocatore può svolgere la stessa azione più volte durante lo stesso turno.

I giocatori possono svolgere le seguenti azioni durante il proprio turno:

- MOVIMENTO
- AZIONE DI UNA CARTA
- SCONTRO CON UN ALTRO GIOCATORE (Arresto, Duello o Rapina)
- AZIONE DI UN LUOGO

### A. MOVIMENTO

Con una **singola azione**, il giocatore attivo può muovere fino al suo massimo consentito:

- Senza una cavalcatura, può muovere fino a un massimo di 2 spazi.
- Con una cavalcatura, il movimento dipende dalla cavalcatura selezionata.

Il giocatore attivo può muovere la propria miniatura in un qualsiasi spazio adiacente, anche diagonalmente. Fanno eccezione le due *mesas* al centro del tabellone di gioco delimitate da una linea tratteggiata rossa. Ai fini del movimento, le *mesas* sono considerate spazi non accessibili.

Alcune abilità, obiettivi, oggetti o altre carte fanno riferimento a giocatori *in città* o *fuori città*. Gli spazi *in città* sono quelli relativi alle aree di Darkrock e Red Falls circondati da una spessa riga marrone. Gli spazi *fuori città* sono tutti quelli al di fuori dei confini di Darkrock e Red Falls.

Potete possedere più armi e cavalcature, ma potete utilizzarne solo una alla volta (posizionandola negli spazi corrispondenti sulla vostra plancia Giocatore). Potete selezionare un'arma/cavalcatura durante la vostra Fase Inizio Turno oppure quando comprate e/o migliorate una nuova arma/cavalcatura all'Emporio. Non è mai possibile perdere le armi o le cavalcature possedute.

Le linee tratteggiate rosse che circondano entrambe le mesas indicano che i giocatori non possono mai accedere a questi spazi.



Le linee più spesse marroni indicano i confini delle città.

- ➔ Movimento possibile
- ➔ Movimento normale
- ➔ Movimento con cavalcatura
- ⊘ Movimento proibito



## B. AZIONE DI UNA CARTA

**Alcune** carte Poker, carte Oggetto e anche alcune carte Personaggio riportano la parola **AZIONE**. Durante questa fase, è possibile utilizzare queste carte per svolgere azioni speciali.

Quando un giocatore sceglie di utilizzare l'azione di una carta deve svolgere, in ordine, i seguenti passaggi:

- Posiziona la carta a faccia in su sul tavolo e legge il testo ad alta voce.
- Segue le indicazioni riportate sul testo della carta.
- Se l'azione svolta si trova su una carta Poker, la scarta. Se l'azione svolta si trova su una carta Personaggio o su una carta Oggetto, segue le indicazioni riportate sulla carta.

## C. SCONTRO CON UN ALTRO GIOCATORE (Arresto, Duello o Rapina)

**Ogni scontro** è diviso in 4 fasi, svolte nel seguente ordine:

1. DICHIARAZIONE
2. RIVELAZIONE
3. REAZIONE
4. RICOMPENSA

**C1. DICHIARAZIONE** - Uno scontro può iniziare solo tra due giocatori che si trovano nello stesso spazio.

Il giocatore attivo sceglie un giocatore bersaglio e dichiara il tipo di scontro: Arresto, Duello o Rapina.

Ogni tipologia di scontro prevede una differente ricompensa. **Per tentare un Arresto, il giocatore attivo deve possedere almeno 1 punto Marshal** e il giocatore bersaglio deve possedere almeno 1 punto Ricercato.

Iniziando dal giocatore attivo, i giocatori a turno attivano gli eventuali effetti **ALL'INIZIO DI UNO SCONTRO** presenti sulle proprie carte, fino ad averli risolti tutti.

Il giocatore attivo sceglie quindi 1 carta Poker dalla propria mano e la posiziona sul tavolo a faccia in giù. Questa è la carta che ha scelto di utilizzare durante lo scontro.

Il giocatore bersaglio ora decide se accettare o rifiutare lo scontro. **Se accetta**, deve scegliere una carta Poker dalla propria mano e deve posizzionarla sul tavolo a faccia in giù. Questa è la carta che ha scelto di utilizzare durante lo scontro. **Se rifiuta**, il giocatore attivo vince immediatamente. In questo caso, si passa direttamente alla fase Ricompensa.

**C2. RIVELAZIONE** - Entrambi i giocatori rivelano simultaneamente le carte scelte e attivano eventuali effetti Bonus (forniti da abilità dei personaggi, oggetti, armi e/o carte Poker).

Le carte Poker che hanno un effetto **REAZIONE** oppure un effetto **BONUS** non richiedono **MAI** un'azione per essere attivate (vedi pagina 20).

### ESEMPIO DI SCONTRO - DUELLO



- Annie si trova nello stesso spazio di Bass Reeves e decide di utilizzare una delle sue tre azioni per iniziare uno scontro con lui.

#### DICHIARAZIONE

Annie sfida Bass a Duello.

- L'abilità di Annie costringe l'avversario a scegliere se scartare una carta prima di iniziare lo scontro, oppure subire 1 ferita. Bass decide di scartare una carta Poker dalla sua mano.

- Bass non ha effetti **ALL'INIZIO DI UNO SCONTRO** da risolvere.

- Annie sceglie una carta Poker da giocare a faccia in giù.

- Bass accetta il Duello e sceglie una carta Poker da giocare a faccia in giù.

#### RIVELAZIONE

- Annie e Bass rivelano contemporaneamente le carte scelte.

- Annie rivela un Re (K), mentre Bass rivela una Donna (Q). Tramonto, il fucile migliorato di Bass, riduce di 1 il valore della carta Poker di Annie: da Re (K) diventa una Donna (Q).

#### RICOMPENSA

- Annie vince il pareggio perché è il giocatore attivo e ottiene 2PL per aver vinto il duello.
- Bass subisce 1 ferita per aver perso il duello e pesca una carta Poker.
- Annie non ha dichiarato un Arresto o una Rapina, quindi per Bass non ci sono ulteriori conseguenze.
- Durante questo turno, Annie non può iniziare un altro scontro con Bass.



**C3. REAZIONE** - I giocatori possono attivare effetti Reazione presenti sulle carte Poker che hanno in mano. A turno, iniziando dal giocatore attivo, i due giocatori scelgono se attivare un effetto Reazione o passare, alternandosi in questo modo fino a che entrambi decidono di passare.

**C4. RICOMPENSA** - A seconda del tipo di scontro scelto (Arresto, Duello o Rapina), i due giocatori ottengono ricompense o subiscono penalità. Vince lo scontro il giocatore che ha giocato la carta con il valore più alto dopo che sono stati applicati tutti gli effetti. I valori non possono essere aumentati ma solo ridotti e non possono mai assumere un valore inferiore a 2. **Il giocatore attivo vince eventuali pareggi.** A prescindere dal tipo di scontro, **il giocatore sconfitto subisce sempre 1 ferita e pesca 1 carta Poker.** Se il giocatore bersaglio rifiuta lo scontro, lo perde automaticamente.

- **Arresto** (solo giocatori Marshal) - Se il giocatore attivo vince, ottiene 1 punto Marshal. Il giocatore arrestato viene spostato nello spazio Ufficio dello Sceriffo assieme allo Sceriffo. Perde tutti i punti Ricercato, tutto il Bestiame e metà del proprio denaro e delle proprie Pepite d'oro (arrotondato per eccesso).
- **Duello** - Se il giocatore attivo vince, ottiene 2PL.

- **Rapina** - Se il giocatore attivo vince, ottiene 1 punto Ricercato e può scegliere di rubare al giocatore bersaglio metà del suo denaro **oppure** metà delle sue Pepite d'oro (arrotondato per eccesso). Inoltre può rubare 1 segnalino Bestiame se il giocatore bersaglio ne trasporta uno.

Se il giocatore bersaglio rifiuta lo scontro, il giocatore attivo deve comunque scartare la carta Poker scelta durante la fase Dichiarazione.

Posizionate tutte le carte Poker utilizzate durante lo scontro nella pila degli scarti accanto al mazzo di carte Poker.

Il giocatore attivo può iniziare uno scontro con lo stesso giocatore solo **una volta** per turno; può però iniziare scontri con altri giocatori finché ha azioni a disposizione per farlo.

#### VALORI DELLE CARTE

Per determinare il vincitore di uno scontro, i giocatori devono confrontare il valore delle carte Poker scelte. Vince lo scontro il giocatore che ha giocato la carta con il valore più alto dopo che sono stati applicati tutti gli effetti, in base a questo ordine:

**2<3<4<5<6<7<8<9<10<J<Q<K<A**

## D. AZIONE DI UN LUOGO

Molte delle azioni che i giocatori possono svolgere durante il loro turno fanno riferimento a luoghi specifici sul tabellone di gioco (identificati da un simbolo). Per svolgere una di queste azioni, il giocatore deve trovarsi nello spazio con il simbolo corrispondente. Per svolgere l'azione dell'Emporio o del Saloon il giocatore deve trovarsi in uno dei tre spazi adiacenti. I luoghi e le relative azioni sono spiegate di seguito:



### D1. EMPORIO: COMPRARE/MIGLIORARE

Un giocatore che si trova in uno spazio adiacente a un Emporio può spendere un'azione per comprare e/o migliorare un qualsiasi numero

**Spazi adiacenti agli Empori**

di carte Oggetto, a patto che abbia abbastanza denaro per farlo. Alcune informazioni importanti riguardo agli oggetti:

- I giocatori possono avere solo una **copia** di ogni carta Oggetto.
- I giocatori possono avere solo **3 oggetti generici** alla volta.
- Quando comprate una cavalcatura o un'arma, potete selezionarla immediatamente come cavalcatura o arma principale (oppure potete scambiarla con l'eventuale arma/cavalcatura che state già utilizzando).
- Per migliorare una cavalcatura o un'arma, pagate nuovamente il suo costo.

Trovate le regole dettagliate per le tre tipologie di oggetti (armi, cavalcature, oggetti generici) a pagina 19.





## D2. SALOON: GIOCARE A POKER

Un giocatore può spendere un'azione per giocare una mano di poker se si trova in un qualsiasi spazio adiacente a un Saloon. Se decide di farlo, paga 10\$ di *ante* (puntata obbligatoria) e pesca 1 carta Poker. Ogni giocatore che si trova **nella stessa città** (non deve necessariamente trovarsi su uno spazio Saloon), può unirsi alla partita pagando 10\$ di *ante* e pescando 1 carta Poker.

Se nessun altro giocatore si unisce alla partita, il giocatore a destra del giocatore attivo interpreta il *dealer* (mazziere). Il *dealer* mette da parte le carte Poker in suo possesso e pesca una nuova mano di 4 carte Poker dal mazzo. A prescindere dal numero di giocatori che partecipano alla mano di poker, il Saloon aggiunge sempre 50\$ presi dalla riserva che, sommati agli *ante*, costituiscono il *piatto* ovvero la ricompensa per il vincitore.

Dopo che tutti i partecipanti hanno pagato 10\$ di *ante* e

pescato la carta Poker, vengono rivelate le prime 3 carte Poker dal mazzo (il *flop*). I giocatori ora combinano il *flop* e due carte scelte dalla propria mano (giocate a faccia in giù) per creare la migliore combinazione possibile di 5 carte. Se un giocatore non ha carte Poker quando paga l'*ante*, deve giocare la carta che ha appena pescato.

I giocatori ora scoprono le carte e il giocatore con il punteggio più alto (vedi tabella Scala dei Punteggi del Poker) vince il *piatto*. Tutti i giocatori perdenti pescano 1 carta Poker. Il giocatore attivo vince eventuali pareggi. Se il giocatore attivo vince la mano di poker ottiene anche 1PL. Se vince il *dealer*, il giocatore attivo non ottiene alcuna ricompensa (le carte Denaro del *piatto* tornano nella riserva sul tabellone di gioco). Tutte le carte Poker giocate, assieme al *flop*, vengono scartate.

Se 2 o più giocatori non attivi pareggiano, dividete tra di loro il *piatto* (arrotondando per difetto e scartando eventuali carte Denaro in eccesso).

## Scala dei Punteggi del Poker (in ordine decrescente)

Nome	Esempio	Descrizione
Pokerissimo	K♠, K♣, K♦, K♥, Baro	Quattro carte dello stesso valore più la carta Poker "Baro".
Scala Reale	A♠, K♠, Q♠, J♠, 10♠	Carte A-K-Q-J-10, tutte dello stesso seme.
Scala Colore	8♠, 7♠, 6♠, 5♠, 4♠	Cinque carte in ordine numerico, tutte dello stesso seme.
Poker	J♠, J♣, J♦, J♥, 7♠	Quattro carte dello stesso valore.
Full	10♠, 10♣, 10♦, 9♠, 9♣	Un tris e una coppia.
Colore	4♠, J♠, 7♠, 8♠, 2♠	Cinque carte dello stesso seme, ma non in sequenza.
Scala	9♠, 8♦, 7♥, 6♠, 5♣	Cinque carte in sequenza, ma non dello stesso seme.
Tris	7♠, 7♦, 7♣, Q♥, 2♣	Tre carte dello stesso valore.
Doppia Coppia	4♠, 4♣, 7♥, 7♠, K♦	Due coppie diverse.
Coppia	K♠, K♥, 8♣, 2♦, 10♠	Due carte dello stesso valore.
Carta Alta	8♠, Q♦, 10♣, 3♥, 5♣	Cinque carte di seme diverso, tutte di valore diverso e non in sequenza (In questo esempio, la Carta Alta è la Donna)

## ESEMPIO DI PARTITA A POKER

- Il giocatore attivo gioca una mano di poker al Saloon di Darkrock. Il giocatore attivo paga 10\$ di *ante* e 50\$ vengono aggiunti dal Saloon per formare il *piatto*. A Darkrock non ci sono altri giocatori quindi il giocatore a destra del giocatore attivo interpreta il *dealer*.
- Il *dealer* mette da parte la sua mano di carte Poker e pesca 4 nuove carte Poker dal mazzo. Le carte pescate sono Baro (2♦), Caccia all'Uomo (4♥), Istinto (9♠) e A Prova di Proiettile (J♣).
- Vengono rivelate 3 carte Poker per formare il *flop*: J♦, 3♣, 10♠.
- Il *dealer* gioca Baro (2♦) come fosse un Jack (come effetto Bonus, la carta Baro può diventare una carta qualsiasi) e A Prova di Proiettile (J♣), entrambe a faccia in giù.
- Il giocatore attivo gioca Dea Bendata (10♥) e Oro degli Stolti (10♣).
- Le carte vengono rivelate. I tre Jack del *dealer* vincono sui tre 10 del giocatore attivo. Il giocatore attivo perde la mano di poker quindi pesca 1 carta Poker. Attiva inoltre l'effetto Bonus della carta Dea Bendata per ottenere 30\$ e pescare un'altra carta Poker.
- I 60\$ del *piatto* tornano nella riserva sul tabellone di gioco.



### D3. MINIERA: CERCARE ORO

Un giocatore che si trova in uno spazio Miniera può spendere un'azione per cercare oro. Per farlo, tira entrambi i dadi Ricerca. I quattro possibili risultati sono:



#### Pepita d'Oro

Ottiene 1 Pepita d'oro che posiziona sulla sua plancia Giocatore.



#### Frammenti d'Oro

Ottiene 10\$.



#### Polvere d'Oro

Ottiene 10\$ poi ritira il dado e ottiene il nuovo risultato.



#### Ghiaia

Non ottiene nulla.

I giocatori possono trasportare al massimo 4 Pepite d'oro.



### D4. BANCA: VENDERE PEPITE D'ORO

Un giocatore che si trova nello spazio Banca può spendere un'azione per vendere le proprie Pepite d'oro. Il giocatore ottiene 20\$ e 1PL per ogni Pepita d'oro venduta. Rimettete le pepite vendute nella riserva. I giocatori possono trasportare al massimo 120\$. Il denaro in eccesso viene scartato.

## ESEMPIO DI RAPINA IN BANCA GIOCATORE CONTRO GUARDIA



Billy the Kid si trova nella Banca di Darkrock e decide di spendere una delle sue tre azioni per rapinarla.



- La Guardia (il giocatore alla destra di Billy) pesca 3 carte Scontro (3, 7, J) e ne gioca una a faccia in giù.
- Billy sceglie una carta Poker e la gioca a faccia in giù.
- Billy e la Guardia rivelano contemporaneamente le loro carte.
- La Guardia rivela un 3 che normalmente farebbe subire all'altro giocatore 2 ferite.



### D5. BANCA: RAPINA

Un giocatore che si trova nello spazio Banca può spendere un'azione per rapinarla. Perché la rapina abbia successo, il giocatore attivo deve prima vincere lo scontro con la Guardia della Banca. I giocatori possono rapinare la banca solo una volta per turno.

## RISOLUZIONE DELLO SCONTRO CON LA GUARDIA

- Il giocatore alla destra del giocatore attivo interpreta la Guardia e pesca 3 carte Scontro.
- Attivate eventuali effetti ALL'INIZIO DI UNO SCONTRO.
- Il giocatore attivo sceglie 1 carta Poker dalla propria mano e la gioca a faccia in giù.
- La Guardia sceglie 1 carta Scontro e la gioca a faccia in giù.
- Entrambe le carte vengono rivelate.
- Vengono risolti eventuali effetti Bonus (forniti da abilità dei personaggi, oggetti, armi e/o carte Poker giocate).
- Il giocatore attivo può attivare un qualsiasi numero di effetti Reazione presenti sulle carte Poker che ha in mano.
- Vengono risolti gli effetti della carta Scontro giocata.
- Il valore più alto vince lo scontro, la guardia vince tutti i pareggi.
- Se il giocatore attivo vince lo scontro ottiene 80\$ e 3 punti Ricercato.
- Se il giocatore attivo perde lo scontro ottiene 1 punto Ricercato, subisce 1 ferita e pesca 1 carta Poker.
- Scartate le carte Poker utilizzate. Mescolate e rimettete tutte le carte Scontro utilizzate in fondo al mazzo Scontro.



- Billy rivela A Prova di Proiettile (J♥) che come effetto Bonus annulla le ferite subite durante uno scontro.
- Billy ha giocato la carta di valore più alto quindi rapina con successo la Banca, ottiene 3 punti Ricercato e 80\$.





### D6. STUDIO DEL DOTTORE: CURARSI

Un giocatore che si trova nello spazio Studio del Dottore può spendere un'azione e pagare 10\$ per curare tutte le proprie ferite. Pesca poi 1 carta Poker per ogni ferita curata.



### D7. CABARET: FARE BALDORIA

Un giocatore che si trova nello spazio Cabaret può spendere un'azione per ottenere 1PL ogni 30\$ spesi.

Denaro Speso	PL
\$30	1
\$60	2
\$90	3
\$120	4



### D8. RANCH: OTTENERE BESTIAME

Un giocatore che si trova in uno spazio Ranch e che non sta già trasportando 1 segnalino Bestiame può spendere un'azione per ottenere 1 segnalino Bestiame a faccia in giù (del colore corrispondente allo spazio in cui si trova).



- Ogni giocatore può trasportare **solo 1 segnalino Bestiame alla volta**. Finché non viene consegnato, il segnalino Bestiame deve essere tenuto a faccia in giù sulla plancia Giocatore.
- Il giocatore può guardare in qualsiasi momento la ricompensa sul retro del segnalino Bestiame che sta trasportando.

I segnalini Bestiame possono essere consegnati in uno dei due modi seguenti:

**COMMERCIO** (non richiede un'azione): quando un giocatore termina il movimento nello spazio Stazione Ferroviaria, può scartare il proprio segnalino Bestiame per ottenere 1 punto Marshal e la ricompensa indicata sul retro del segnalino Bestiame. Il segnalino Bestiame viene mescolato assieme agli altri nello spazio Ranch del colore corrispondente.



**RAZZIA** (non richiede un'azione): quando un giocatore termina il movimento nello spazio Ranch del colore differente dal proprio segnalino Bestiame, può scartarlo per ottenere 1 punto Ricercato e la ricompensa indicata sul retro del segnalino Bestiame. Il segnalino Bestiame viene mescolato assieme agli altri nello spazio Ranch del colore corrispondente.



### D9. TUTTI I LUOGHI: LAVORARE

In **qualsiasi** luogo, un giocatore può spendere un'azione per ottenere 10\$.



## FASE FINE DEL TURNO

Alla fine del proprio turno, il giocatore attivo deve svolgere, in ordine, i seguenti passaggi:

- Risolve tutte le carte Storia sulle quali sono stati posizionati il numero di dischi Storia richiesti (vedi Carte Storia a pagina 14).
- Scarta eventuali carte Poker in eccesso. Il limite di carte in mano è pari a 5 carte meno 1 carta per ogni ferita subita, come indicato dal tracciato Ferite sulla plancia Giocatore.
- Se il giocatore è Ricercato, ottiene PL in base alla posizione occupata sul tracciato Ricercato.
- Se il giocatore ha ottenuto PL pari o superiori al limite fissato come durata della partita, 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.
- Il giocatore successivo in senso orario diventa ora il giocatore attivo e inizia il proprio turno.

### ESEMPIO DI FINE TURNO



In una partita con 5 giocatori sono stati posizionati 3 dischi sulla prima carta Storia e 2 sulla seconda. I dischi vengono rimossi dalla prima carta Storia e questa viene risolta. In questo caso i giocatori Giallo, Blu e Rosso hanno contribuito alla carta Storia.



Alla fine del suo turno, Billy ha 6 carte Poker in mano. Billy ha subito 2 ferite quindi il suo limite di carte in mano è stato ridotto da 5 a 3. Billy scarta quindi 3 delle sue carte Poker.



Billy, il giocatore Rosso, è sul secondo spazio del tracciato Ricercato. Ottiene 1PL perché si trova sulla prima riga del tracciato Ricercato.



## 5. CARTE STORIA

Le carte Storia permettono ai giocatori di calarsi profondamente nell'universo di Western Legends. Se soddisfa i **requisiti** di una carta Storia, il giocatore attivo può posizionare 1 dei suoi dischi Storia sul primo spazio libero, partendo da sinistra.

Il numero di dischi necessari per risolvere le carte Storia dipende dal numero di giocatori:

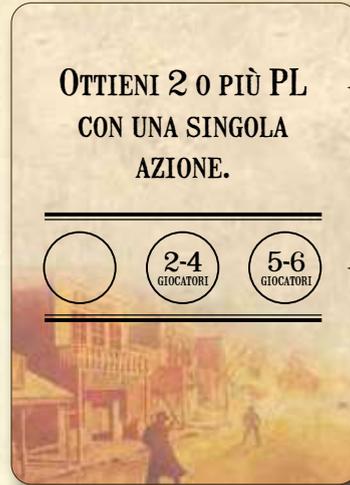
- 2-4 Giocatori - 2 dischi Storia
- 5-6 Giocatori - 3 dischi Storia

Un giocatore può aggiungere **solo 1 disco Storia per turno e solo durante il proprio turno**. Se soddisfa i requisiti di entrambe le carte Storia, può scegliere su quale carta aggiungere il proprio disco Storia.

Se un giocatore ha già posizionato entrambi i propri dischi Storia, ma soddisfa i requisiti per posizionarne un altro, può scegliere di spostare uno dei dischi da una carta Storia a un'altra.

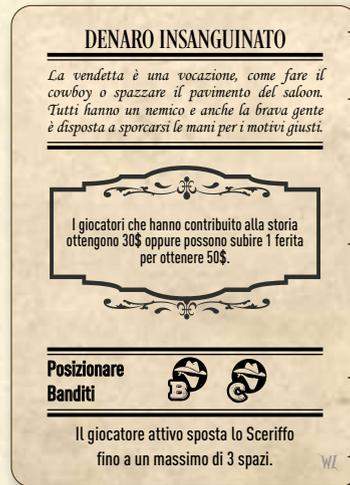
Quando il giocatore attivo posiziona l'ultimo disco necessario per risolvere una carta Storia svolge, nella propria fase **Fine del Turno**, i seguenti passaggi in ordine:

- Legge il testo narrativo ad alta voce.
- Distribuisce la ricompensa indicata sulla carta a tutti i giocatori che hanno contribuito alla carta Storia.
- I giocatori con più di 1 disco su una carta Storia, ottengono comunque la ricompensa una sola volta.
- Se indicato sulla carta, posiziona i Banditi in tutti i Nascondigli dei Banditi indicati. I Banditi non possono essere posizionati in uno spazio già occupato da un giocatore, dallo Sceriffo o da altri Banditi.
- Se lo Sceriffo è attivo, il giocatore lo sposta del numero di spazi indicato (0-6). Il movimento dello Sceriffo può causare un tentativo di arresto (vedi pagina 18).



**Requisito:** quando un giocatore soddisfa questo requisito durante il proprio turno, posiziona un disco Storia del proprio colore su uno degli spazi.

**Numero di giocatori:** quanti giocatori devono contribuire alla carta Storia prima che sia risolta.



**Titolo**

**Testo Narrativo**

**Ricompensa**

**Banditi:** Posizionate i Banditi in questi luoghi.

**Movimento dello Sceriffo:** Il giocatore attivo sposta lo Sceriffo del numero di spazi indicato.



## ESEMPIO DI RISOLUZIONE DELLA CARTA STORIA

In una partita con 5 giocatori, il giocatore Rosso ha aggiunto il terzo disco Storia sulla prima carta Storia e quindi, alla fine del suo turno, risolverà la carta.

In questo caso, i giocatori Giallo, Blu e Rosso hanno contribuito alla storia: rimuovete tutti i dischi Storia prima di risolvere la carta Storia.

OTTIENI 2 O PIÙ PL  
CON UNA SINGOLA  
AZIONE.



SPENDI 80\$ O PIÙ  
IN CITTÀ CON UNA  
SINGOLA AZIONE.



### DENARO INSANGUINATO

La vendetta è una vocazione, come fare il cowboy o spazzare il pavimento del saloon. Tutti hanno un nemico e anche la brava gente è disposta a sporcarsi le mani per i motivi giusti.

I giocatori che hanno contribuito alla storia ottengono 30\$ oppure possono subire 1 ferita per ottenere 50\$.

#### Posizionare Banditi

Il giocatore attivo sposta lo Sceriffo fino a un massimo di 3 spazi.

In questo esempio, il secondo Bandito non può essere posizionato perché lo spazio B è già occupato da un altro Bandito.

Anche il terzo Bandito non può essere posizionato, lo spazio C è già occupato da un giocatore.



Il giocatore Rosso deve spostare lo Sceriffo fino a un massimo di 3 spazi. Siccome il giocatore Rosso è Ricercato, non vuole avere lo Sceriffo vicino: decide di spostarlo di 3 spazi allontanandolo il più possibile.

## 6. PUNTI MARSHAL/RICERCATO

Il tracciato Leggenda misura lo status di "Leggenda del West" dei giocatori, mentre i tracciati Marshal e Ricercato misurano rispettivamente le loro azioni come uomini di legge o fuorilegge.

I giocatori possono ottenere punti Marshal *oppure* punti Ricercato ma **mai entrambi**.

**Da Marshal a Ricercato:** Un giocatore Marshal può decidere di diventare Ricercato. Quando svolge un'azione che gli fa ottenere un qualsiasi numero di punti Ricercato, sposta il proprio cubo Punteggio dal tracciato Marshal al tracciato Ricercato (ripartendo dall'inizio e non dallo spazio che occupava sul tracciato Marshal).

**Da Ricercato a Marshal:** Un giocatore Ricercato può diventare Marshal **solamente** in seguito a un Arresto (vedi pagina 9 e 18). Dopo aver perso tutti i punti Ricercato, quando svolge un'azione che gli fa ottenere un qualsiasi numero di punti Marshal, avanza il proprio cubo Punteggio sul tracciato Marshal ripartendo dall'inizio del tracciato.



## PUNTI MARSHAL

I giocatori che decidono di agire come uomini di legge, ottengono punti Marshal se riescono a:

- **Sconfiggere i Banditi in uno scontro:** 1 punto Marshal.
- **Commerciare bestiame:** 1 punto Marshal.
- **Arrestare un giocatore Ricercato:** 1 punto Marshal.
- **Svolgere l'azione sulla carta Poker *Leggenda Vivente*:** 1 punto Marshal.
- **Ottenere le ricompense delle carte Storia:** come indicato sulla carta Storia.

Quando un giocatore Marshal ottiene un qualsiasi numero di punti Marshal, sposta il proprio cubo Punteggio sul tracciato Marshal di un numero di spazi pari ai punti ottenuti. Il giocatore ottiene le ricompense indicate su ogni spazio che attraversa e su cui si ferma. Se un giocatore raggiunge il nono e ultimo spazio del tracciato Marshal e deve avanzare ancora, ottiene 1PL per ogni avanzamento.

Alla fine della partita i giocatori Marshal ottengono PL in base alla posizione occupata sul tracciato Marshal, come indicato dai valori in PL a destra del tracciato Marshal.

## PUNTI RICERCATO

I giocatori che decidono di agire al di fuori della legge, ottengono punti Ricercato se riescono a:

- **Rapinare la banca:** 3 punti Ricercato e 80\$ se la rapina ha successo; 1 punto Ricercato se la rapina fallisce.
- **Rapinare un giocatore:** 1 punto Ricercato.
- **Razziare bestiame:** 1 punto Ricercato.
- **Svolgere l'azione sulla carta Poker *Leggenda Vivente*:** 1 punto Ricercato.
- **Ottenere le ricompense delle carte Storia:** come indicato sulla carta Storia.

Quando un giocatore Ricercato ottiene un qualsiasi numero di punti Ricercato, sposta il proprio cubo Punteggio sul tracciato Ricercato di un numero di spazi pari ai punti ottenuti. Il giocatore ottiene le ricompense indicate su ogni spazio che attraversa e su cui si ferma. Se un giocatore raggiunge il nono e ultimo spazio del tracciato Ricercato e deve avanzare ancora, ottiene 1PL per ogni avanzamento.

Alla fine del proprio turno, un giocatore Ricercato ottiene PL in base alla posizione che occupa sul tracciato Ricercato, come indicato a destra di ogni riga: 1PL per la prima riga, 2PL per la seconda riga e 3PL per la terza riga.

Alla fine della partita, il giocatore con più punti Ricercato ottiene 3PL (in caso di parità, i giocatori in parità ottengono 1PL a testa). Ogni altro giocatore Ricercato ottiene 1PL.

### ESEMPIO DI AVANZAMENTO SUL TRACCIATO MARSHAL

In questo esempio il giocatore ha ottenuto 2 punti Marshal, sposta quindi il proprio cubo Punteggio dal primo al terzo spazio. Il giocatore ottiene 20\$ e 2PL.



Solo i giocatori senza punti Ricercato possono ottenere punti Marshal.

### ESEMPIO DI AVANZAMENTO SUL TRACCIATO RICERCATO

In questo esempio il giocatore ha ottenuto 1 punto Ricercato. Pesca immediatamente 1 carta Poker per aver raggiunto il sesto spazio. Alla fine del suo turno ottiene 2PL poiché si trova sulla seconda riga del tracciato Ricercato.



# I BANDITI E LO SCERIFFO

Guardia della Banca, Banditi e Sceriffo sono definiti Personaggi Non Giocanti (PNG). A differenza della Guardia della Banca, i Banditi e lo Sceriffo sono rappresentati da miniature. Le differenze tra i Banditi e lo Sceriffo sono spiegate qui di seguito e nella prossima pagina.

## GIOCATORE CONTRO BANDITI

In *Western Legends*, ci sono tre diverse gang di Banditi, ognuna delle quali possiede due Nascondigli fuori città (A, B e C). I Banditi vengono posizionati sul tabellone di gioco durante la preparazione (vedi pagina 5) oppure risolvendo le carte Storia durante la partita. Quando una carta Storia indica di Posizionare Banditi sul tabellone di gioco, posizionateli solo se lo spazio indicato non è già occupato da un'altra miniatura dei Banditi, di un giocatore o dello Sceriffo.

Quando un giocatore entra in uno spazio occupato dai Banditi **termina immediatamente il movimento e inizia uno scontro**.

## RISOLUZIONE DELLO SCONTRO CON I BANDITI

- Il giocatore alla destra del giocatore attivo interpreta la gang di Banditi e pesca 2 carte Scontro.
- Attivate eventuali effetti ALL'INIZIO DI UNO SCONTRO.
- Il giocatore attivo sceglie 1 carta Poker dalla propria mano e la gioca a faccia in giù.
- I Banditi scelgono 1 carta Scontro e la giocano a faccia in giù.
- Entrambe le carte vengono rivelate.
- Vengono risolti eventuali effetti Bonus (forniti da abilità dei personaggi, oggetti, armi e/o carte Poker giocate).
- Il giocatore attivo può attivare un qualsiasi numero di effetti Reazione presenti sulle carte Poker che ha in mano.
- Vengono risolti gli effetti della carta Scontro giocata.
- Il valore più alto vince lo scontro, i Banditi vincono tutti i pareggi.
- Se il giocatore attivo vince lo scontro sceglie se ottenere 1PL o 1 punto Marshal. Un giocatore Ricercato ottiene sempre 1PL perchè non può mai ottenere punti Marshal.
- Se il giocatore attivo perde lo scontro, subisce 1 ferita e pesca 1 carta Poker.
- A prescindere dal risultato dello scontro, rimuovete la miniatura dei Banditi dal tabellone di gioco.
- Scartate le carte Poker utilizzate. Mescolate e rimettete tutte le carte Scontro utilizzate in fondo al mazzo Scontro.

## ESEMPIO DI SCONTRO - GIOCATORE CONTRO BANDITI

Annie entra in uno spazio con i Banditi, terminando immediatamente il movimento e perdendo gli eventuali movimenti rimasti. Inizia lo scontro:



• Annie gioca la carta Poker *Mani in Alto!* attivando l'effetto Reazione che riduce di 2 il valore della carta Scontro dei Banditi portandola da Jack a 9.

• Con il Jack ridotto al valore di 9, Annie vince lo scontro.

• Vengono risolti ora gli effetti della carta Scontro giocata e Annie ottiene 10\$.

• Annie non ha né punti Marshal né punti Ricercato, ha sconfitto i Banditi e quindi può scegliere se ottenere 1PL o 1 punto Marshal. Se fosse stato un giocatore Ricercato non avrebbe potuto scegliere di ottenere 1 punto Marshal e otterrebbe 1PL.

• A prescindere dal risultato dello scontro, la miniatura dei Banditi viene rimossa dal tabellone di gioco.

• Tutte le carte Poker giocate da Annie vengono scartate e tutte le carte Scontro utilizzate dai Banditi vengono mescolate e rimesse in fondo al mazzo Scontro.

- Annie sceglie 1 carta Poker dalla propria mano e la gioca a faccia in giù.
- I Banditi (il giocatore a destra di Annie) pescano 2 carte Scontro, ne scelgono 1 e la giocano a faccia in giù.
- Annie e i Banditi rivelano contemporaneamente le loro carte.
- Annie rivela un 10♣ che non ha effetti Bonus da attivare nello scontro, mentre i Banditi rivelano un Jack.



## GIOCATORE CONTRO SCERIFFO

Lo Sceriffo inizia la partita nell'Ufficio dello Sceriffo a Darkrock.

Lo Sceriffo è **attivo**, cioè può muoversi e **tentare un arresto**, solo se c'è almeno un giocatore Ricercato (come indicato nel primo spazio del tracciato Ricercato). Mentre è attivo, lo Sceriffo si muove ogni volta che viene risolta una carta Storia che indica di spostarlo oppure tramite l'effetto Azione della carta Poker *Caccia all'Uomo*.

Se lo Sceriffo entra nello spazio occupato da uno o più giocatori Ricercato, ogni Ricercato deve scartare 1 carta Poker a propria scelta. Se lo Sceriffo entra nello spazio occupato da 2 o più giocatori Ricercato, il giocatore attivo decide quale giocatore lo Sceriffo tenterà di arrestare.

### RISOLUZIONE DEL TENTATIVO DI ARRESTO

- Il giocatore alla destra del giocatore che lo Sceriffo tenta di arrestare interpreta lo Sceriffo e pesca 4 carte Scontro.
- Attivate eventuali effetti **ALL'INIZIO DI UNO SCONTRO**.
- Il giocatore Ricercato sceglie 1 carta Poker dalla propria mano e la gioca a faccia in giù oppure, se si arrende, lo scontro termina immediatamente e viene arrestato.
- Lo Sceriffo sceglie 1 carta Scontro e la gioca a faccia in giù.
- Entrambe le carte vengono rivelate.
- Vengono risolti eventuali effetti Bonus (forniti da abilità dei personaggi, oggetti, armi e/o carte Poker giocate).
- Il giocatore Ricercato può attivare un qualsiasi numero di effetti Reazione presenti sulle carte Poker che ha in mano.
- Vengono risolti gli effetti della carta Scontro giocata.
- Il valore più alto vince lo scontro, lo Sceriffo vince tutti i pareggi.
- Scartate le carte Poker utilizzate. Mescolate e rimettete tutte le carte Scontro utilizzate in fondo al mazzo Scontro.

Se il giocatore Ricercato viene arrestato subisce 1 ferita, pesca 1 carta Poker e la sua miniatura viene spostata nello spazio Ufficio dello Sceriffo, assieme allo Sceriffo. Perde inoltre tutti i punti Ricercato, il Bestiame e metà del proprio denaro e delle proprie Pepite d'oro (arrotondato per eccesso).

Se il giocatore Ricercato vince lo scontro, evita l'arresto ma non ottiene altre ricompense. Lo Sceriffo viene spostato nell'Ufficio dello Sceriffo.

I giocatori Ricercato non possono entrare nello spazio occupato dallo Sceriffo. Tuttavia un giocatore può diventare Ricercato mentre condivide lo spazio con lo Sceriffo.

Il tentativo di arresto avviene solo quando lo Sceriffo viene spostato nello stesso spazio di uno o più giocatori Ricercato.

## COME MUOVE LO SCERIFFO



### SCERIFFO ATTIVO

Lo Sceriffo può muoversi **solo** se è attivo, cioè se c'è almeno un giocatore Ricercato (come indicato nel primo spazio del tracciato Ricercato):

### DENARO INSANGUINATO

*La vendetta è una vocazione, come fare il cowboy o spazzare il pavimento del saloon. Tutti hanno un nemico e anche la brava gente è disposta a sporcarsi le mani per i motivi giusti.*

I giocatori che hanno contribuito alla storia ottengono 30\$ oppure possono subire 1 ferita per ottenere 50\$.

Posizionare  
Banditi



Il giocatore attivo sposta lo Sceriffo fino a un massimo di 3 spazi.

1) Se è indicato nell'ultimo passaggio di una carta Storia risolta *oppure*

### 4 CACCIA ALL'UOMO



#### AZIONE:

SPOSTA LO SCERIFFO FINO A UN MASSIMO DI 3 SPAZI. SE SEI UN GIOCATORE MARSHAL O RICERCATO, OTTieni 1 PL.

2) Se il giocatore attivo svolge l'azione della carta Poker *Caccia all'Uomo*.

## 7. CARTE OGGETTO

Le carte Oggetto rappresentano armi, cavalcature e oggetti generici che aiutano i giocatori a raggiungere i propri obiettivi. Alcune carte Oggetto possono essere migliorate in modo da fornire vantaggi aggiuntivi e, alla fine della partita, PL. I giocatori non possono **mai avere più copie della stessa carta Oggetto**.

Ci sono tre diverse tipologie di carte Oggetto, come spiegato di seguito:

Le **CAVALCATURE** permettono spostamenti più rapidi sul tabellone di gioco perché aumentano la capacità di movimento dei giocatori. Un giocatore può possedere più cavalcature ma, durante il proprio turno, è possibile selezionarne soltanto una.

Posizionate la cavalcatura selezionata nello spazio corrispondente sulla plancia Giocatore e le eventuali cavalcature non utilizzate sotto di essa.

Le cavalcature possono essere migliorate spendendo un'azione all'Emporio e pagando nuovamente il loro costo.

Il giocatore attivo può selezionare una cavalcatura durante la sua fase Inizio Turno *oppure* quando compra una nuova cavalcatura all'Emporio. Le cavalcature possedute non vengono mai perse.

Le **ARMI** forniscono bonus durante gli scontri. Un giocatore può possedere più armi ma, durante il proprio turno, è possibile selezionarne soltanto una.

Posizionate l'arma selezionata nello spazio corrispondente sulla plancia Giocatore e le eventuali armi non utilizzate sotto di essa.

Le armi possono essere migliorate spendendo un'azione all'Emporio e pagando nuovamente il loro costo.

Il giocatore attivo può selezionare un'arma durante la sua fase Inizio Turno *oppure* può farlo quando compra una nuova arma all'Emporio. Le armi possedute non vengono mai perse.



Gli **OGGETTI GENERICI** forniscono vantaggi nelle situazioni più disparate come, ad esempio, la ricerca dell'oro o le partite a poker.

Posizionate gli oggetti generici negli spazi corrispondenti sulla plancia Giocatore. Un giocatore può possedere **solo 3 oggetti generici**, e non può ottenerne altri finché non utilizza oggetti che possono essere scartati come parte del loro effetto (come ad esempio le Provviste o il Whiskey). Gli oggetti scartati tornano nell'espositore Emporio.



I giocatori possono avere solo una copia di ogni carta Oggetto.

## 8. CARTE POKER

Le carte Poker vengono utilizzate in diverse situazioni: forniscono azioni speciali e bonus, i loro valori servono a determinare i vincitori degli scontri e, ovviamente, sono utilizzate per giocare a poker al Saloon.

Il **limite di carte in mano** è pari a 5 meno 1 per ogni ferita subita, come indicato dal tracciato Ferite sulla plancia Giocatore.

Alla fine del turno, il giocatore attivo deve scartare eventuali carte Poker in eccesso. Le carte Poker scartate vengono posizionate nella pila degli scarti accanto al mazzo delle carte Poker. Quando un giocatore deve pescare delle carte Poker ma il mazzo è esaurito, mescolate la pila degli scarti e posizionalatela nello spazio corrispondente sul tabellone di gioco. Il giocatore continua quindi a pescare le carte Poker.

Tutte le carte Poker hanno un **effetto Azione, Bonus e/o Reazione**.

### Gli effetti **Reazione**

permettono ai giocatori di modificare il risultato di un'azione o di uno scontro giocando la carta dalla propria mano al verificarsi di una determinata condizione.

- Gli effetti Reazione non richiedono un'azione.



Gli effetti **Bonus** permettono ai giocatori di ottenere un bonus legato a un'azione specifica, come ad esempio uno scontro o una partita a poker.

- Gli effetti Bonus vengono attivati dopo che le carte sono state rivelate e solo quando la condizione viene soddisfatta.
- Gli effetti Bonus non richiedono un'azione.



Gli effetti **Azione** permettono ai giocatori di svolgere azioni speciali altrimenti impossibili da svolgere nel proprio turno.

- Per attivare un effetto Azione, dovete spendere una delle tre azioni a disposizione nel vostro turno.
- Una carta Poker giocata per attivare il suo effetto Azione viene scartata dopo che l'effetto è stato completamente risolto.



## 9. FERITE

Le ferite rappresentano i danni che i personaggi possono subire durante le pericolose avventure nel Far West. Le ferite hanno due effetti sui giocatori:

1. Durante il gioco, il limite di carte Poker in mano è ridotto di 1 per ogni ferita subita. Le carte Poker in eccesso vengono scartate alla fine di ogni turno.
2. Alla fine della partita, i giocatori perdono 1PL per ogni ferita subita.

I giocatori possono subire un **massimo di 3 ferite**. Eventuali altre ferite sono ignorate.

I giocatori possono curare le proprie ferite nei seguenti modi:

- Pagando 10\$ nello Studio del Dottore per curare **tutte** le ferite e pescando una carta Poker per ogni ferita curata (vedi CURARSI pag 12).
- Attivando l'effetto Bonus della carta Poker *A Prova di Proiettile* durante uno scontro.
- Comprando l'oggetto generico *Whiskey*.
- Attivando l'effetto Azione dell'oggetto generico *Provviste*.



Un giocatore subisce sempre 1 ferita quando viene sconfitto in uno scontro.

## 10. FINE DELLA PARTITA

Durante la preparazione della partita, viene posizionato l'indicatore Fine Partita sullo spazio del tracciato PL che indica la durata scelta:

- 15 PL (BREVE)
- 20 PL (MEDIA)
- 25 PL (LUNGA)

La fine della partita si attiva quando un giocatore raggiunge un numero di PL pari o superiore alla durata scelta. 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 indicato nei seguenti passaggi:

- Ottenete PL per ogni cavalcatura e arma migliorata posseduta. Il valore di PL delle cavalcature e delle armi migliorate si trova nell'angolo in alto a sinistra delle carte.

- Ottenete 1PL per ogni 60\$ in vostro possesso.
- Perdete 1PL per ogni ferita.
- Il giocatore con più punti Ricercato ottiene 3PL (in caso di parità, i giocatori in parità ottengono 1PL a testa). Ogni altro giocatore Ricercato ottiene 1PL.
- I giocatori Marshal ottengono PL in base alla posizione occupata sul tracciato Marshal.
- Se state giocando con la "Variante carte Obiettivo" (vedi pagina 22), rivelate e ottenete i PL presenti nei segnalini Leggenda in vostro possesso.

Il giocatore con più PL è il vincitore. In caso di parità vince il giocatore con più punti Marshal o Ricercato, poi vince il giocatore con più Pepite d'oro, poi quello con meno ferite. Se i giocatori sono ancora in parità, condividono la vittoria.

### ESEMPIO DI ULTIMO TURNO ALLA FINE DELLA PARTITA

In una partita breve (15 PL), la fine della partita si attiva quando il giocatore Blu raggiunge 15 PL. Il giocatore Blu termina il proprio turno e il giocatore Viola svolge un turno per terminare il round corrente. Questa è la fine del round dato che il giocatore Rosso, a sinistra del

Viola, ha il segnalino Primo Giocatore. Iniziando dal giocatore Rosso e continuando in senso orario fino al giocatore Viola, tutti i giocatori svolgono un ultimo turno. Quando il giocatore Viola termina il proprio turno la partita è finita.



## 11. VARIANTI

### VARIANTE 2 GIOCATORI

Utilizzate il mazzo Uomo in Nero per le partite con 2 giocatori. Il mazzo Uomo in Nero è composto da 10 carte Azione e 1 carta Regolamento. La modalità di gioco rimane invariata, i giocatori competono per ottenere più PL possibili. Tuttavia, anche l'Uomo in Nero cercherà di vincere la partita!

Le regole dettagliate per l'Uomo in Nero si trovano sulla carta Regolamento dell'Uomo in Nero.



### VARIANTE CARTE OBIETTIVO

Le carte Obiettivo forniscono ai giocatori sfide aggiuntive e ricompense sotto forma di segnalini Leggenda. Quando giocate con questa variante, aggiungete alla preparazione i seguenti passaggi:

1. Utilizzate il lato Obiettivi di ogni plancia Giocatore. Sul lato Obiettivi sono presenti 3 spazi per i segnalini Leggenda sopra lo spazio per la carta personaggio.
2. Ogni giocatore prende le 4 carte Obiettivo corrispondenti alla propria carta Personaggio e ne rimette casualmente una nella scatola senza guardarla. Questa carta Obiettivo non sarà utilizzata durante la partita. Posizionate le 3 carte Obiettivo rimanenti a faccia in giù, non visibili agli altri giocatori.
3. Tenete a portata di tutti i giocatori la riserva di segnalini Leggenda, a faccia in giù.



### Completare un Obiettivo

Quando un giocatore soddisfa i requisiti di una carta Obiettivo può completarla, rivelandola e leggendo ad alta voce le condizioni.

Il giocatore prende poi dalla riserva un numero di segnalini Leggenda pari al numero di carte Obiettivo che ha completato e li aggiunge a quelli già in suo possesso. Sceglie quali segnalini Leggenda tenere e rimescola nella riserva, a faccia in giù, gli eventuali segnalini Leggenda in eccesso (*ad esempio, dopo aver completato la terza carta Obiettivo, un giocatore prende 3 segnalini Leggenda e sceglie quali dei 3 tenere tra i 5 in suo possesso*). Un giocatore può possedere un numero di segnalini Leggenda pari al numero di carte Obiettivo completate.



Completare una carta Obiettivo non richiede un'azione. I giocatori possono completare più di una carta Obiettivo durante il proprio turno e al massimo 3 carte Obiettivo ogni partita.

I 18 segnalini Leggenda sono così distribuiti:

- 6 di valore 1PL
- 9 di valore 2PL
- 3 di valore 3PL



Alla fine della partita i giocatori ottengono PL aggiuntivi per i segnalini Leggenda ottenuti e non subiscono penalità per le carte Obiettivo non completate.



## 12. CHIARIMENTI SULLE REGOLE

- Se il testo di una carta è in conflitto con quanto scritto in questo regolamento, applicate quanto riportato sulla carta.
- I giocatori Marshal possono scegliere di diventare giocatori Ricercato, ma i giocatori Ricercato non possono scegliere di diventare giocatori Marshal. Se un giocatore Ricercato viene Arrestato, perde tutti i punti Ricercato e, **da quel momento**, può scegliere di diventare un giocatore Marshal (vedi pagina 16).
- I Banditi vengono rimossi dal gioco dopo uno scontro con un giocatore, a prescindere dal risultato dello scontro (vedi pagina 17).
- I giocatori possono giocare massimo 1 carta Poker *Reputazione* durante il proprio turno, a prescindere da quanti punti Marshal o Ricercato ottengono.
- Quando lo Sceriffo viene spostato in uno spazio con un giocatore Ricercato, quel giocatore deve scartare 1 carta Poker prima di iniziare lo scontro (vedi pagina 18).
- Un giocatore che ha selezionato come cavalcatura un Mulo e trasporta più di 4 Pepite d'oro, se cambia cavalcatura deve scartare le Pepite d'oro in eccesso rispetto alle 4 consentite (vedi pagina 11).
- La carta Poker *Baro* può essere utilizzata sia dai giocatori sia dal *dealer*.
- Se un giocatore gioca la carta Poker *Istinto* per il suo effetto Azione, non attiva l'effetto Bonus per aver scartato la carta dopo averla giocata.

## CONSIGLI E STRATEGIE

**ARMI** - Comprare e migliorare armi può garantire dei vantaggi durante gli scontri. Il Far West è un posto pericoloso, quindi è necessario avere armi efficaci ed efficienti. Inoltre migliorare le armi e le cavalcature fornisce PL alla fine della partita.

**CARTE POKER** - In Western Legends, le carte Poker rivestono un'importanza vitale. Giocate carte di valore alto per vincere gli scontri. Gli effetti Bonus e Reazione su carte come *Sparatoria* e *Mani in Alto* possono ridurre la potenza di un Asso giocato contro di voi. Se non avete buone probabilità di vittoria, non iniziate uno scontro. Gli effetti Bonus di carte Poker come *Baro* o *Dea Bendata* sono invece più utili per vincere le partite a poker.

**CERCARE ORO** - È possibile vincere la partita senza mai diventare Marshal o Ricercato. Cercare Oro è una strategia che non richiede un allineamento morale. Fornisce denaro per comprare cavalcature e armi che vi aiuteranno durante la partita. Vendere le Pepite d'oro in banca fa guadagnare parecchio denaro che può essere speso per Fare Baldoria e ottenere così altri PL! Per perseguire questa strategia possono rivelarsi molto utili un Mulo migliorato e la Mappa del Minatore.

**PEPITE D'ORO/DENARO** - Non è saggio, specialmente per i Ricercati, trasportare grosse quantità di denaro e/o Pepite d'oro: possono essere perse a causa di un Arresto o di una Rapina da parte di un altro giocatore. Prima che il vostro turno termini, usate le carte Poker *Sprint* e *In Sella* per mettervi al riparo dai pericoli. Non dimenticate che a fine partita ottenete 1PL per ogni 60\$ in vostro possesso!

**GIOCATORI MARSHAL** - I giocatori Marshal corrono meno rischi dei giocatori Ricercato, ma i punti Marshal sono più difficili da ottenere. Se intendete raggiungere il terzo, sesto o nono spazio del tracciato Marshal dovrete essere diligenti. Se non ci sono giocatori Ricercato, commerciate grandi quantità di bestiame e scontratevi con i Banditi. A differenza dei giocatori Ricercato, potete vagare per il tabellone di gioco senza preoccuparvi dello Sceriffo. Utilizzate il denaro ottenuto sul tracciato Marshal per comprare e migliorare cavalcature e armi. Utilizzate la carta Poker *Caccia all'Uomo* per rallentare i giocatori Ricercato che si trovano vicino allo Sceriffo.

**GIOCATORI RICERCATO** - Avete scelto una via difficile per quanto emozionante che vi obbliga a essere sempre in fuga. È vivamente consigliato procurarsi una cavalcatura prima di diventare Ricercato, dato che dovrete scappare dai giocatori Marshal e dallo Sceriffo. All'inizio della partita essere Ricercato è meno pericoloso in quanto i giocatori stanno ancora sviluppando le proprie strategie. Fate attenzione in partite con molti giocatori: le carte Storia verranno completate più spesso e questo permetterà allo Sceriffo di muoversi più frequentemente. Tenete nella vostra mano carte di valore alto, specialmente *Duello*, in modo da avere più possibilità di sconfiggere lo Sceriffo. Un fuorilegge con poche o nessuna carta Poker in mano è un bersaglio facile. Rapinare gli altri giocatori oppure la banca sono modi facili per ottenere punti Ricercato. Vendete le Pepite d'oro e spendete denaro per minimizzare le penalità causate da un Arresto. Ricordatevi che, se siete ben organizzati, essere Arrestati è solo un piccolo inconveniente. Essere un fuorilegge significa saper cogliere le opportunità al momento giusto!

# WESTERN LEGENDS - PRIMA PARTITA

Per le prima partita vi consigliamo di seguire la Preparazione alle pagine 4 e 5, con le seguenti eccezioni:

- 3** Rimettete nella scatola i seguenti oggetti: Whiskey, Cappello da Cowboy e Mappa del Minatore.
- 6** Rimettete nella scatola tutti i segnalini Bestiame. Durante la prima partita i giocatori non possono svolgere l'azione Ottenere Bestiame.
- 9** Ogni giocatore sceglie uno dei seguenti personaggi: Annie Oakley, Bass Reeves, Billy the Kid o Coltello Insanguinato (se giocate in 4).
- 12** Billy the Kid prende il segnalino Primo Giocatore e inizia la partita, dato che ha più punti Ricercato.
- 15** Mescolate e posizionate le seguenti carte Storia sul tabellone di gioco in un unico mazzo.
  - Il Selvaggio West
  - Vivo o Morto
  - I Pinkerton
  - Marmaglia
  - La Fortuna Aiuta gli Audaci
  - Deserto Crudele
  - Denaro Insanguinato
  - Mezzogiorno di Fuoco
  - Strofinaci un po' di Terra
  - La Legge
  - Tribù della Mesa
  - Cavallo a Buon Mercato
  - Miniera Fantasma
  - Venditore di Olio di Serpente
  - La Vedova
  - Tirato a Lucido
  - Il Predicatore
  - Attrezzi del Mestiere
  - Lo Sceriffo di Darkrock
  - Tempi Duri
- !** Rimettete tutte le carte Obiettivo dei personaggi nella scatola.

## DURATA DELLA PARTITA

La durata della partita è **breve** e viene posizionato l'indicatore Fine Partita sullo spazio 15 PL del tracciato Punti Leggenda. Quando un giocatore ha ottenuto almeno 15PL, 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 conteggiando cavalcature e armi migliorate e i PL forniti dai tracciati Marshal e Ricercato.

# PANORAMICA

## Riepilogo del turno del giocatore:

- FASE INIZIO TURNO
- FASE AZIONE
- FASE FINE TURNO

**Fase Inizio Turno** - Scegliete **una** delle seguenti tre opzioni:

- Pescare 2 carte Poker.
- Ottenere 10\$ e pescare 1 carta Poker.
- Ottenere 20\$.

**Fase Azione** - Potete svolgere **tre** azioni a scelta tra:

- Movimento (pag. 7).
- Azione di una carta (pag. 8).
- Scontro con un altro giocatore: Arresto, Duello o Rapina (pag. 8).
- Azione di un Luogo (pag. 9-12).

**Fase Fine Turno** - Dopo aver svolto le azioni, dovete:

- Risolvere tutte le carte Storia sulle quali sono stati posizionati il numero di dischi Storia richiesti (pag. 14).
- Scartare eventuali carte Poker in eccesso: 5 carte meno 1 carta per ogni ferita subita.
- Se siete Ricercati, ottenete PL in base alla posizione del vostro cubo sul tracciato Ricercato (pag. 16).
- Se avete ottenuto PL pari o superiori al limite fissato come durata della partita, terminate il round in corso poi, iniziando dal primo giocatore, ogni giocatore svolge **un** ultimo turno (pag. 21).

Il giocatore successivo in senso orario diventa il giocatore attivo e inizia il proprio turno.

## ALTRE REGOLE

- Personaggi (pag. 6)
- Carte Storia (pag. 14)
- Banditi (pag. 17)
- Sceriffo (pag. 18)
- Carte Oggetto: armi, cavalcature, oggetti generici (pag. 19)
- Carte Poker: effetti Azione, Bonus, Reazione (pag. 20)

## DUBBI SUL REGOLAMENTO?

Iscriviti al gruppo

facebook.com/groups/western.legends.italia