

HERVÉ LEMAÎTRE

WESTERN LEGENDS

ROLAND MACDONALD

ANTE UP



Regolamento

I pionieri in viaggio verso Ovest talvolta si imbattono in fortune inimmaginabili. Impazienti di scrivere il proprio nome nelle pagine della storia, alcuni diventeranno leggende con il revolver in mano mentre altri si rovineranno per sempre la reputazione giocando a carte. Le locomotive in arrivo sbuffano colonne di fumo nero. Là fuori, lungo l'orizzonte privo di nuvole, una cittadina chiamata Buzzard Gulch è in cerca di nuovi pionieri.

Ante Up, la prima grande espansione per *Western Legends*, introduce nuovi concetti di gioco: le carte Evento, differenti modi per giocare d'azzardo, nuovi luoghi, il tracciato Gambler e il Treno. Inoltre aggiunge nuovi Personaggi e nuove carte Oggetto.

Per utilizzare questa espansione è necessario possedere una copia di *Western Legends*.

Da parte di Hervé Lemaître

Vorrei ringraziare tutto il team della Kolossal per il duro lavoro svolto su questa espansione e Chris Hamm per la grande devozione dedicata al progetto.

COMPONENTI



1 espositore Avamposto Commerciale



1 miniatura del Treno



1 plancia Gambler / Treno



6 schede Riassuntive Ante Up



6 cubi Punteggio



1 tabellone Ante Up



12 indicatori Scommessa



8 carte Personaggio



32 carte Obiettivo



10 carte Poker alternative:
Vendetta, Dicerie, Scout, Jackpot, Attrezzatura



24 carte Oggetto
6x (4 oggetti Generici)



22 carte Evento



8 carte Treno



8 segnalini Bestiame



9 segnalini Leggenda



7 indicatori Evento



9 segnalini Fuorilegge



3 segnalini Claim Jumper



3 segnalini High Roller



6 segnalini Longhorn



12 segnalini Frontiera



2 indicatori Valico di Montagna

PREPARAZIONE

Seguite la preparazione indicata nel regolamento di *Western Legends*, con le seguenti modifiche: i punti seguiti da una lettera vanno aggiunti ai punti corrispondenti della preparazione del gioco base. I punti evidenziati in **blu**, invece, sostituiscono i punti corrispondenti della preparazione del gioco base.

- 1A** Posizionate il tabellone di *Ante Up* accanto al tabellone di *Western Legends*.
- 1B** Separate i segnalini Fuorilegge, High Roller, Claim Jumper e Longhorn in base al simbolo, formate delle pile e posizionatele a faccia in giù accanto al tabellone di gioco.

- 3** Posizionate gli espositori Emporio e Avamposto Commerciale accanto al tabellone di gioco. Poi scegliete casualmente 1 arma e 1 cavalcatura e posizionatele nell'Avamposto Commerciale. Infine, in base al numero di carte Oggetto **differenti** che utilizzate nella partita, aggiungete all'Avamposto Commerciale il seguente numero di oggetti generici, scelti casualmente:
- **13-14 carte Oggetto:** aggiungete 2 oggetti generici;
 - **15-17 carte Oggetto:** aggiungete 3 oggetti generici;
 - **18+ carte Oggetto:** aggiungete 4 oggetti generici.

Posizionate le rimanenti
carte Oggetto
nell'espositore Emporio.

- 4** Se decidete di sostituire le carte Poker del gioco base con le versioni alternative di *Ante Up*, rimettete nella scatola le corrispondenti carte Poker del gioco base. In caso contrario, rimettete nella scatola le carte Poker alternative di *Ante Up*. Mescolate le rimanenti carte Poker e formate un mazzo nell'area indicata sul tabellone di gioco. Se state giocando con l'espansione *Ante Up*, vi consigliamo di utilizzare le carte Poker alternative.

- 6A** Posizionate i segnalini Bestiame arancioni nel Ranch di Buzzard Gulch, a faccia in giù, in modo che non si veda la loro ricompensa.



- 7**

 - A. Posizionate i 2 dadi Ricerca e la riserva di Pepite d'oro nell'area indicata sul tabellone di gioco.
 - B. Posizionate la miniatura del Treno nella Stazione di Spike's View, rivolta verso destra in direzione di Buzzard Gulch. Mescolate le carte Treno e posizionate il mazzo a faccia in giù nell'area indicata sul tabellone di gioco.
 - C. Posizionate 1 segnalino Frontiera, scelto casualmente e con il numero visibile, su ogni spazio Frontiera del tabellone di *Ante Up*. Rimuovete dal gioco i segnalini Frontiera non utilizzati.
 - D. Posizionate 1 indicatore Evento sul quinto spazio dei tracciati Gambler, Marshal e Ricercato. Posizionate i rimanenti indicatori Evento ogni 5 spazi del tracciato Punti Leggenda (*senza superare lo spazio con l'indicatore Fine Partita. Se la partita è breve, rimettete nella scatola il rimanente indicatore Evento*).
 - E. Mescolate le carte Evento e formate un mazzo a faccia in giù accanto al tabellone di gioco.

7 Continua...

- F. Pescate e risolvete 1 carta Evento ogni due giocatori, arrotondando per eccesso. Posizionate le carte Evento risolte in una pila degli scarti accanto al mazzo delle carte Evento. **Se una o più carte Evento pescate indica di spostare lo Sceriffo, ignorate quel passaggio** (lo Sceriffo non è ancora stato posizionato sul tabellone).
- G. Posizionate i 2 indicatori Valico di Montagna nel Nascondiglio dei Banditi A di Sunny Hills e nel Nascondiglio dei Banditi C di Cliff Junction.



8A Ogni giocatore gira la propria plancia sul lato Obiettivi (quello con gli spazi per i segnalini Leggenda). In *Ante Up* i segnalini Leggenda vengono utilizzati anche se i giocatori non utilizzano la "Variante Carte Obiettivo".

8B Ogni giocatore posiziona il cubo Punteggio aggiuntivo del proprio colore accanto al tracciato Gambler.

8C Ogni giocatore prende i due segnalini Scommessa del proprio colore.

11A Se nel Luogo Iniziale di un giocatore è presente un segnalino Evento, questo viene rimosso e rimesso nella riserva. Poi il giocatore posiziona la propria miniatura.

20A Ogni giocatore prende una scheda Riassuntiva di *Ante Up*.

ANTE UP: NUOVI CONCETTI DI GIOCO

EVENTI

Western Legends: Ante Up introduce un mazzo Eventi ricco di nuove e avvincenti sfide da affrontare!

La **prima volta** che il cubo Punteggio di un qualsiasi giocatore raggiunge o supera uno spazio con un indicatore Evento, quel giocatore rivela la prima carta del mazzo Eventi e risolve quanto indicato nel testo. Poi rimette quell'indicatore Evento nella scatola.

La maggior parte delle carte Evento indica di posizionare un segnalino Evento in uno specifico spazio sul tabellone di gioco. Un segnalino Evento può essere posizionato solo su uno spazio **libero**, cioè non occupato da miniature o da altri segnalini (*un segnalino Evento può essere posizionato nello spazio occupato del Treno*). Le diverse tipologie di segnalini Evento sono:



LONGHORN

I giocatori possono ottenere i segnalini Longhorn in tre modi:

1. Quando un giocatore si trova su uno spazio con un segnalino Longhorn, può spendere un'azione per ottenere quel segnalino.
2. I segnalini Longhorn possono essere ottenuti come ricompensa di un segnalino Frontiera, senza spendere un'azione.
3. I segnalini Longhorn possono essere ottenuti rapinando con successo un giocatore che possiede uno o più segnalini Longhorn.

Un giocatore può possedere **un qualsiasi numero** di segnalini Longhorn, indipendentemente da quanti segnalini Bestiame possiede, ma ogni segnalino Longhorn **riduce il movimento** di 1 spazio, fino a un minimo di 1 spazio.

Quando un giocatore termina il movimento nei seguenti luoghi, può consegnare uno o più segnalini Longhorn, scartandoli, per ottenere 1 Punto Leggenda (PL) + 30\$ ciascuno:



Quando un giocatore viene Arrestato o Rapinato, i segnalini Longhorn sono considerati segnalini Bestiame. Quando un giocatore viene Arrestato, deve scartare tutti i segnalini Longhorn che possiede. Un giocatore che rapina con successo un giocatore che possiede uno o più segnalini Longhorn, può prendere 1 segnalino Longhorn oppure 1 segnalino Bestiame, ma mai entrambi.



FUORILEGGE

Quando un giocatore entra in uno spazio occupato da un segnalino Fuorilegge, termina il movimento, gira a faccia in su il segnalino e inizia uno scontro (*il Fuorilegge è considerato un PNG*). Il numero di carte Scontro da pescare è indicato sul retro del segnalino Fuorilegge (*vedi immagine*):

- Se il giocatore vince lo scontro, ottiene la ricompensa indicata sul retro del segnalino.
- Se il giocatore perde lo scontro, subisce 1 ferita e pesca 1 carta Poker.

A prescindere dal risultato dello scontro, rimettete il segnalino Fuorilegge nella riserva dei segnalini Evento.

Carte Scontro
da pescare



Ricompensa



CLAIM JUMPER

Quando un giocatore entra in uno spazio occupato da un segnalino Claim Jumper, termina il movimento, gira a faccia in su il segnalino e inizia uno scontro (*il Claim Jumper è considerato un PNG*). Il numero di carte Scontro da pescare è indicato sul retro del segnalino Claim Jumper (*vedi immagine*):

- Se il giocatore vince lo scontro, ottiene la ricompensa indicata sul retro del segnalino.
- Se il giocatore perde lo scontro, subisce 1 ferita e pesca 1 carta Poker.

A prescindere dal risultato dello scontro, rimettete il segnalino Claim Jumper nella riserva dei segnalini Evento.

Carte Scontro
da pescare

3

TIRA 2 DADI
RICERCA
E OTTieni IL
RISULTATO

Ricompensa



HIGH ROLLER

I segnalini High Roller vengono posizionati nei Saloon. Un giocatore può giocare una mano di poker contro un High Roller spendendo un'azione nel Saloon dove si trova il segnalino. Il giocatore paga **20\$** di *ante* e il *dealer*, che interpreta l'High Roller, pesca il numero di carte Poker indicato sul retro del segnalino (*vedi immagine*). Quando un giocatore sfida un High Roller, nessun altro giocatore può unirsi alla partita.

Se il giocatore vince, le ricompense **non** sono quelle di una normale partita a poker. Ottiene invece:

- Il proprio *ante* (il Saloon non aggiunge nulla al piatto).
- La ricompensa indicata sul retro del segnalino High Roller.
- Le ricompense aggiuntive derivanti da eventuali abilità del personaggio, oggetti o carte Poker (*come Dea Bendata o Jackpot*).

Se il giocatore perde, i suoi 20\$ di *ante* tornano nella riserva sul tabellone di gioco.

A prescindere dal risultato della partita, rimettete il segnalino High Roller nella riserva dei segnalini Evento.

Sfidare un High Roller è considerato **Gioco d'Azzardo**.

Carte Poker
da pescare

5

OTTIENI 1 PUNTO
GAMBLER E
1 OGGETTO A TUA
SCELTA

Ricompensa

GIOCO D'AZZARDO

Quando un giocatore partecipa a una mano di Poker (*sia come giocatore attivo sia come giocatore che si unisce alla partita*), a una partita a Faro (*vedi pagina 12*) oppure a una sfida contro un High Roller, sta **Giocando d'Azzardo** e attiva tutti gli effetti collegati al "Giocare d'Azzardo" (*come l'effetto Reazione della carta Poker "Jackpot"*).

TRACCIATO GAMBLER

I giocatori possono avanzare sul tracciato Gambler a prescindere che siano Marshal, Ricercati o nessuno dei due.

Quando un giocatore ottiene un punto Gambler, sposta il proprio cubo Punteggio sul tracciato Gambler di uno spazio e ottiene la ricompensa indicata sullo spazio.

Se un giocatore raggiunge l'ultimo spazio del tracciato Gambler e deve avanzare ancora, ottiene 2 segnalini Leggenda per ogni avanzamento (scartando, se necessario, fino ad averne al massimo 3).

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

PEPITE D'ORO

Alcuni effetti di gioco indicano di posizionare Pepite d'oro in luoghi specifici sul tabellone di gioco (*come l'effetto di alcune carte Evento*). Un giocatore che termina il movimento su uno spazio con una o più Pepite d'oro può, **senza spendere un'azione**, raccogliere un qualsiasi numero di Pepite nel rispetto del limite di quelle che può trasportare.

GIOCARRE UNA PARTITA

con l'espansione Ante Up

FASE INIZIO TURNO

Durante questa fase, il giocatore attivo svolge un passaggio in più rispetto a quelli indicati nel regolamento del gioco base:

- **Sposta il Treno alla Fermata successiva.**
- 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.



Il Treno si sposta alla Fermata successiva in senso orario (*Stazione Ferroviaria, Valico di Montagna, Nascondiglio dei Banditi...*), come indicato nell'immagine qui sotto. Per tutta la durata del turno del giocatore attivo, il Treno è considerato un **luogo** nello spazio occupato dalla sua miniatura.



Il Treno si sposta in senso orario all'inizio della Fase Inizio Turno di ogni giocatore e si ferma in ogni spazio indicato.

AZIONE DI UN LUOGO

Western Legends: Ante Up introduce **nuove azioni** da svolgere in luoghi già esistenti e **nuovi luoghi** dove i giocatori possono svolgere le azioni.

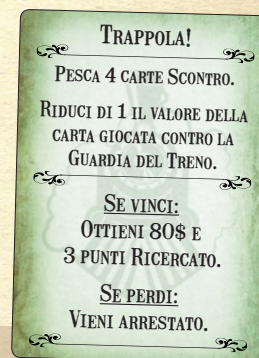


IL TRENO: ASSALTO AL TRENO

Il Treno è considerato un luogo nello spazio occupato dalla sua miniatura. Dato che tutte le Fermate sono anche luoghi (*Stazione Ferroviaria, Nascondiglio dei Banditi...*), il Treno è considerato un **luogo aggiuntivo**.

Un giocatore che si trova nello spazio dove è presente la miniatura del Treno, può scegliere se svolgere l'azione del luogo *oppure* l'azione **Assalto al Treno**. Se il giocatore sceglie di spendere un'azione per assaltare il Treno, deve pescare una carta Treno e risolvere quanto indicato nel testo. Perché l'assalto abbia successo, il giocatore attivo deve prima vincere lo scontro con la Guardia del Treno.

Ogni giocatore può assaltare il treno **solo** una volta per turno.



RISOLUZIONE DELLO SCONTRO CON LA GUARDIA DEL TRENO

- Il giocatore alla destra del giocatore attivo interpreta la Guardia del Treno e pesca il numero di carte Scontro indicate sulla carta Treno.
- 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 del Treno 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 del Treno vince tutti i pareggi.
- Se il giocatore attivo vince lo scontro, ottiene quanto indicato sulla carta Treno (**SE VINCI:**).
- Se il giocatore attivo perde lo scontro, perde quanto indicato sulla carta Treno (**SE PERDI:**), 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.

LA PLANCIA TRENO E L'AZIONE ASSALTO AL TRENO

Le Fermate del Treno sulla plancia Gambler / Treno corrispondono ai Nascondigli dei Banditi presenti sul tabellone del gioco base. Se il Treno si trova in una di queste Fermate, il giocatore attivo che si trova nel Nascondiglio dei Banditi corrispondente può svolgere l'azione Assalto al Treno.

Ad esempio, per tentare un Assalto al Treno che si trova nella Fermata B sulla plancia Gambler / Treno, il giocatore attivo deve trovarsi nel Nascondiglio dei Banditi B sul tabellone del gioco base (vedi immagine qui a destra).





AVAMPOSTO COMMERCIALE: COMPRARE/MIGLIORARE

Un giocatore che si trova in uno spazio adiacente all'Avamposto Commerciale può spendere un'azione per comprare e/o migliorare un qualsiasi numero di carte Oggetto, a patto che abbia abbastanza denaro per farlo e che la carta Oggetto sia disponibile.

Un giocatore che si trova su uno spazio adiacente all'Avamposto Commerciale può comprare e/o migliorare **solo** gli oggetti presenti nell'espositore Avamposto Commerciale. Allo stesso modo, un giocatore che si trova su uno spazio adiacente a un Emporio, può comprare e/o migliorare **solo** gli oggetti presenti nell'espositore Emporio.

Eccezione: i giocatori che attivano l'effetto **AZIONE** della carta Poker *Attrezzatura* possono comprare e/o migliorare un oggetto presente in qualsiasi espositore.

Per maggiori informazioni sugli oggetti, consultate il regolamento del gioco base a pagina 19.



RANCH: OTTENERE BESTIAME

Western Legends: Ante Up aggiunge un **nuovo Ranch** sul tabellone di Ante Up e un **nuovo colore** di segnalini Bestiame. Le regole che riguardano i Ranch (*ottenere i segnalini Bestiame, Razzia e Commercio*) rimangono invariate. In aggiunta, i giocatori possono consegnare in qualsiasi Ranch i segnalini Longhorn (*vedi riquadro a destra*).



STAZIONE FERROVIARIA: VIAGGIARE IN TRENO

Western Legends: Ante Up aggiunge una **nuova Stazione Ferroviaria** sul tabellone di Ante Up. Tutte le regole che riguardano il Commercio dei segnalini Bestiame rimangono invariate. In aggiunta, i giocatori possono consegnare i segnalini Longhorn in qualsiasi Stazione Ferroviaria e possono Viaggiare in Treno: una speciale *azione di un luogo* combinata con un'azione movimento.

Un giocatore che si trova in una Stazione Ferroviaria può spendere un'azione per **Viaggiare in Treno**: paga 10\$ per spostare la propria miniatura nell'altra Stazione Ferroviaria, poi **può iniziare** un'azione Movimento (*muovendosi fino al suo massimo consentito*).

Spostare lo Sceriffo da una Stazione Ferroviaria all'altra conta come 1 spazio.

SEGNALINI LONGHORN



I giocatori possono consegnare i segnalini Longhorn in qualsiasi Ranch o Stazione Ferroviaria, scartandoli, per ottenere 1PL e 30\$ ciascuno.

Per ulteriori informazioni sui segnalini Longhorn, vedi pagina 6 di questo regolamento.



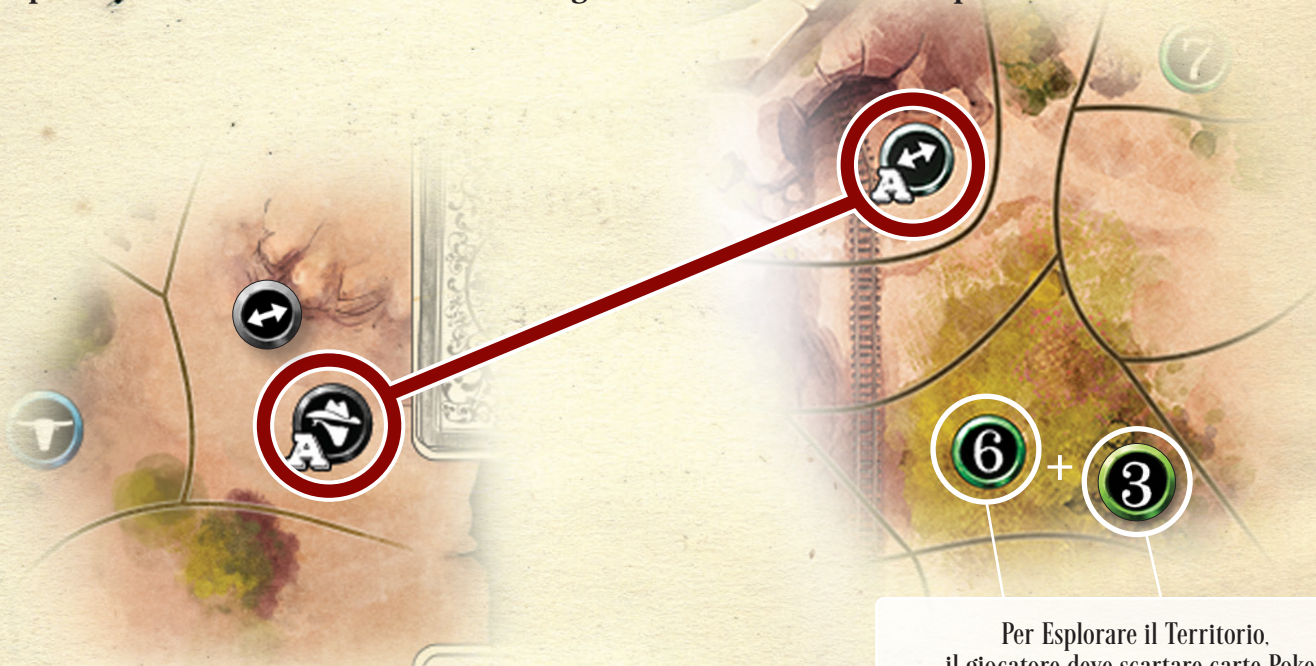
VALICO DI MONTAGNA: CERCARE UNA PISTA

Western Legends: Ante Up aggiunge i **Valichi di Montagna**. Un giocatore che si trova in uno spazio Valico di Montagna può spendere un'azione per **Cercare una Pista**: una speciale azione di un luogo combinata con un'azione movimento. Il giocatore sposta la propria miniatura tra il tabellone di **Western Legends** e quello di **Ante Up** (o viceversa), come se avesse svolto un'azione Movimento completa (consumando tutto il movimento disponibile).

I Valichi di Montagna sono due:

- Il Valico di Montagna A unisce il Nascondiglio dei Banditi A (in alto a destra sul tabellone di **Western Legends**) allo spazio Valico di Montagna A (in alto a sinistra sul tabellone di **Ante Up**), e viceversa. Un giocatore può svolgere l'azione Cercare una Pista in entrambi questi spazi, per spostarsi tra l'uno e l'altro.
- Il Valico di Montagna C unisce il Nascondiglio dei Banditi C (in basso a destra sul tabellone di **Western Legends**) allo spazio Valico di Montagna C (in basso a sinistra sul tabellone di **Ante Up**), e viceversa. Un giocatore può svolgere l'azione Cercare una Pista in entrambi questi spazi, per spostarsi tra l'uno e l'altro.

Spostare lo Sceriffo da un Valico di Montagna a un altro conta come 1 spazio.



Per Esplorare il Territorio,
il giocatore deve scartare carte Poker
per un valore totale uguale o superiore a 9
(6 sullo spazio Frontiera + 3 sul segnalino Frontiera)



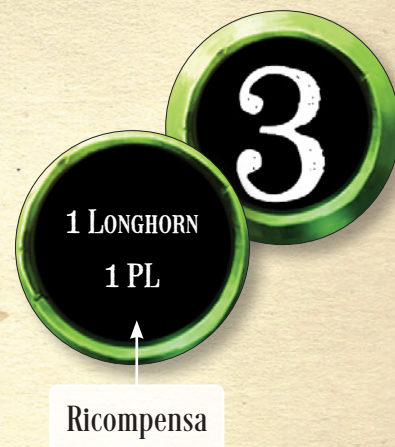
FRONTIERA: ESPLORARE IL TERRITORIO

Western Legends: Ante Up aggiunge le **Frontiere** sul tabellone di Ante Up. Un giocatore che si trova in uno spazio Frontiera dove è ancora presente un segnalino Frontiera, può spendere un'azione per **Esplorare il Territorio** e ottenere la ricompensa.

Il giocatore scarta dalla propria mano le carte Poker necessarie per raggiungere o superare la somma dei valori indicati sullo spazio Frontiera e sul segnalino Frontiera (vedi riquadro a destra).

Le carte Poker da 2 a 9 valgono il numero indicato sulla carta, le carte Poker da 10 a K valgono 10 e gli Assi valgono 11.

Dopo aver scartato le carte Poker necessarie, il giocatore gira il segnalino Frontiera e ottiene la ricompensa indicata sul retro. Poi rimette quel segnalino Frontiera nella scatola.





SALOON: GIOCARE D'AZZARDO

Western Legends: Ante Up aggiunge un **nuovo Saloon** e modifica alcune regole relative a tutti i Saloon.

I giocatori possono **Giocare d'Azzardo** a Poker, a **Faro** oppure, se presente nel Saloon, sfidare un **High Roller** in uno scontro diretto.

Le regole del Poker rimangono invariate, salvo i seguenti cambiamenti riguardanti le ricompense:

- Se il giocatore attivo vince la mano di poker, vince il *piatto* e può scegliere se ottenere 1PL oppure **1 punto Gambler**
- Se un giocatore **non** attivo vince la mano di poker, vince il *piatto* e ottiene **1 punto Gambler**.
- Il giocatore attivo vince eventuali pareggi. Se due o più giocatori non attivi pareggiano, ottengono tutti **1 punto Gambler** e dividono tra di loro il *piatto* (arrotondando per difetto e scartando eventuali carte Denaro in eccesso).

FARO

Un giocatore che si trova in uno spazio adiacente a un Saloon può spendere un'azione per giocare una partita a Faro. Ogni giocatore che si trova **nella stessa città** si può unire alla partita. Se almeno un altro giocatore si unisce alla partita di Faro, il giocatore attivo ottiene 10\$ (*in totale*) presi dalla riserva.

Una volta decisi i **partecipanti** (*il giocatore attivo e tutti i giocatori si uniscono alla partita*), svolgete i seguenti passaggi:

1. **Rivelare 3 Carte** - Il primo giocatore che **non** partecipa alla partita di Faro (*partendo da quello alla destra del giocatore attivo e proseguendo in senso orario*), interpreta il mazziere: pesca le prime 4 carte del mazzo Scontro, ne sceglie casualmente 3 e le rivela a faccia in su. Se tutti i giocatori partecipano alla partita, il giocatore attivo interpreta il mazziere.
2. **Piazzare Scommesse** - Iniziando dal giocatore alla destra del giocatore attivo, e procedendo in senso orario, ogni partecipante posiziona uno dei propri indicatori Scommessa nell'area Faro del tabellone di Ante Up, come segue:
 - a. Sceglie il valore della carta su cui scommettere (2,3...Q, K, A).
 - b. Sceglie quanto scommettere: 10\$ oppure 20\$.
 - c. Posiziona l'indicatore Scommessa corrispondente sulla carta che mostra il valore scelto.
 - d. Se vuole fare una seconda scommessa, ripete il procedimento (*punti a, b e c*) posizionando il secondo indicatore Scommessa del proprio colore.

La somma delle scommesse di un giocatore non può mai superare il denaro che possiede.

Un giocatore può scommettere anche su carte dove sono presenti indicatori Scommessa di altri giocatori.

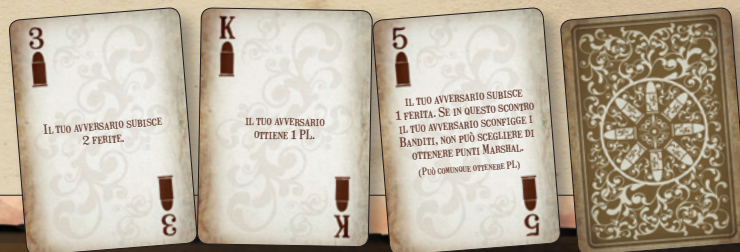
3. **La Prima Perde, la Seconda Vince** - Il mazziere mescola le quattro carte Scontro a faccia in giù e offre al giocatore attivo la possibilità di tagliare il mazzo, poi rivela la **prima carta**. I giocatori che hanno scommesso su questa carta, **perdono**: pagano alla riserva quanto indicato sul proprio indicatore Scommessa e lo riprendono in mano. Il mazziere rivela quindi una **seconda carta**. I giocatori che hanno scommesso su questa carta, **vincono**: ottengono 1 punto Gambler e vengono pagati 1:1 (*ad esempio, una scommessa di 20\$ viene pagata 20\$ presi dalla riserva*). Poi riprendono in mano il proprio indicatore Scommessa.
4. **Stare o Abbandonare** - Iniziando dal giocatore alla destra del giocatore attivo, e procedendo in senso orario, ogni giocatore con uno o più indicatori Scommessa nell'area Faro può riprenderli in mano e abbandonare la partita. Poi, se nell'area Faro sono ancora presenti indicatori Scommessa, si procede con il **round bonus**.



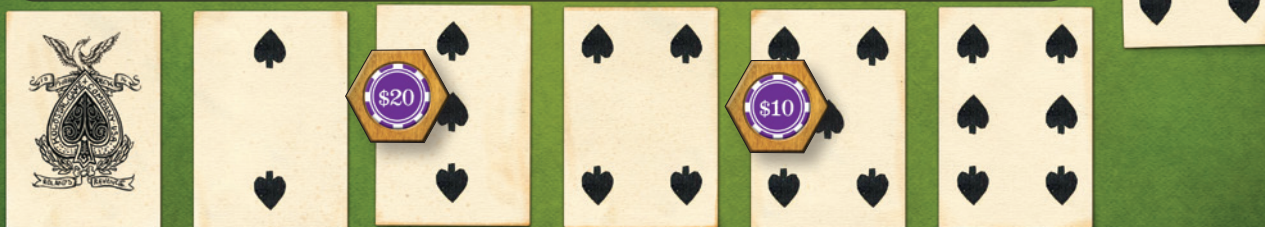
5. **Round Bonus** - Il mazziere rivela una **terza carta**. I giocatori che avevano scommesso su questa carta, **vincono**: ottengono 1 punto Gambler e vengono pagati 3:1 (*ad esempio, una scommessa di 20\$ viene pagata 60\$ presi dalla riserva*). I giocatori che **non** avevano scommesso su questa carta, **perdono**: pagano alla riserva quanto indicato sul proprio indicatore Scommessa e lo riprendono in mano. Mescolate e rimettete le carte Scontro utilizzate durante questa partita di Faro in fondo al mazzo Scontro.

ESEMPIO DI PARTITA A FARO

1. **RIVELARE 3 CARTE** - Il mazziere pesca le prime quattro carte dal mazzo Scontro e ne rivela casualmente tre a faccia in su.



2. **PIAZZARE SCOMMESSE** - In senso orario, iniziando dal giocatore alla destra del giocatore attivo, ogni partecipante posiziona uno o entrambi i propri indicatori Scommessa sulle carte, a indicare quanto e su quale valore scommettere.



3. LA PRIMA PERDE...

Il giocatore rosso perde 20\$, quello blu perde 10\$: prendono il denaro dalla propria plancia e lo rimettono nella riserva.



... LA SECONDA VINCE

Il giocatore viola ottiene 1 punto Gambler e viene pagato 1:1, cioè 10\$.

4. STARE O ABBANDONARE

I giocatori che hanno ancora delle scommesse sulle carte possono scegliere se riprendere in mano i propri indicatori e abbandonare la partita, oppure provare a vincere il round bonus. Il giocatore blu e quello viola decidono di giocare il round bonus!



5. ROUND BONUS

Il giocatore blu ottiene 1 punto Gambler e viene pagato 3:1, cioè 30\$. Il giocatore viola perde 20\$ e li paga alla riserva.



UFFICIO DEL MARSHAL

Se un giocatore Ricercato si trova nei territori di Buzzard Gulch e viene arrestato dallo Sceriffo oppure da un altro giocatore, la sua miniatura viene spostata nell'Ufficio del Marshal assieme alla miniatura dello Sceriffo.



ACCAMPAMENTO DEI FUORILEGGE

Western Legends: Ante Up aggiunge l'**Accampamento dei Fuorilegge**: un luogo speciale che combina Ranch e Nascondiglio dei Banditi. Un giocatore che si trova nello spazio Accampamento dei Fuorilegge può razziare segnalini Bestiame, consegnare segnalini Longhorn e scontrarsi con segnalini Fuorilegge, se presenti (vedi "Segnalini Fuorilegge" a pagina 6).

Razzia (non richiede un'azione): quando un giocatore termina il movimento nello spazio Accampamento dei Fuorilegge, può scartare uno o più segnalini Bestiame **di qualsiasi colore**. Per ogni segnalino scartato, ottiene 1 punto Ricercato e la ricompensa indicata sul retro del segnalino Bestiame. I segnalini Bestiame vengono mescolati assieme agli altri nello spazio Ranch del colore corrispondente.

Longhorn: quando un giocatore termina il movimento nello spazio Accampamento dei Fuorilegge, può consegnare uno o più segnalini Longhorn, scartandoli, per ottenere 1PL + 30\$ ciascuno.

FINE DELLA PARTITA

Se si gioca con **Western Legends: Ante Up**, il giocatore con più punti Gambler a fine partita ottiene 1PL (in caso di parità, i giocatori in parità ottengono 1PL a testa).

TRACCIATO GAMBLER						
-1- \$10 oppure PESCA 1 CARTA POKER	-2- 1PL	-3- \$10 oppure PESCA 1 CARTA POKER	-4- 1 SEGNALINO LEGGENDA	-5- 20 oppure PESCA 2 CARTE POKER	-6- 2 PL	-7- SEGNALINI LEGGENDA ★
★ Per ogni punto Gambler ottenuto dopo il 7° spazio, ottenete 2 segnalini Leggenda. IL GIOCATORE CON PIÙ PUNTI GAMBLER OTTIENE, A FINE PARTITA, 1PL (1PL A TESTA SE IN PAREGGIO).						

A fine partita, il giocatore viola ottiene 1PL.

VARIANTI

COMMUNITY CARD POKER (CCP)

Questo **nuovo gioco d'azzardo** non sostituisce le regole del poker di *Western Legends*, ma è una variante del poker che può essere scelta quando il giocatore si trova su uno spazio adiacente a un Saloon.

Il CCP è considerato Poker e Gioco d'Azzardo per quanto riguarda effetti o abilità di gioco.

Se nessun altro giocatore si unisce alla mano di CCP, il giocatore a destra del giocatore attivo interpreta il *dealer*: mette da parte le carte Poker in suo possesso e pesca una nuova mano di **5 carte Poker** dal mazzo. Il Saloon **aggiunge 40\$** al *piatto* presi dalla riserva, come ricompensa per il vincitore.

Dopo che tutti i partecipanti hanno pagato l'*ante* e pescato la carta Poker, vengono rivelate le prime 3 carte Poker dal mazzo (il *flop*). Iniziando dal giocatore alla destra del giocatore attivo, e procedendo in senso orario, **ogni giocatore decide se vuole aggiungere altri 20\$** al *piatto* per rimanere in gioco oppure passare, rinunciando alla propria mano (*fold*).

Se tutti i giocatori tranne uno passano, la mano finisce e il giocatore rimasto in gioco è considerato il vincitore. Se la mano continua, il Saloon aggiunge altri 20\$ al *piatto* presi dalla riserva. Se alla mano di CCP partecipano solo il giocatore attivo e il *dealer* (che rappresenta il Saloon), il *dealer* rimane in gioco aggiungendo 20\$ (il *dealer* non può passare).

Se almeno due giocatori rimangono in gioco, vengono rivelate le prime due carte del mazzo Poker. Queste carte si chiamano *turn* e *river*. I giocatori ora combinano tre carte scelte dal *flop*, *turn* e *river* con 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 combinare la carta che ha appena pescato con tre carte scelte dal *flop*, *turn* e *river*.

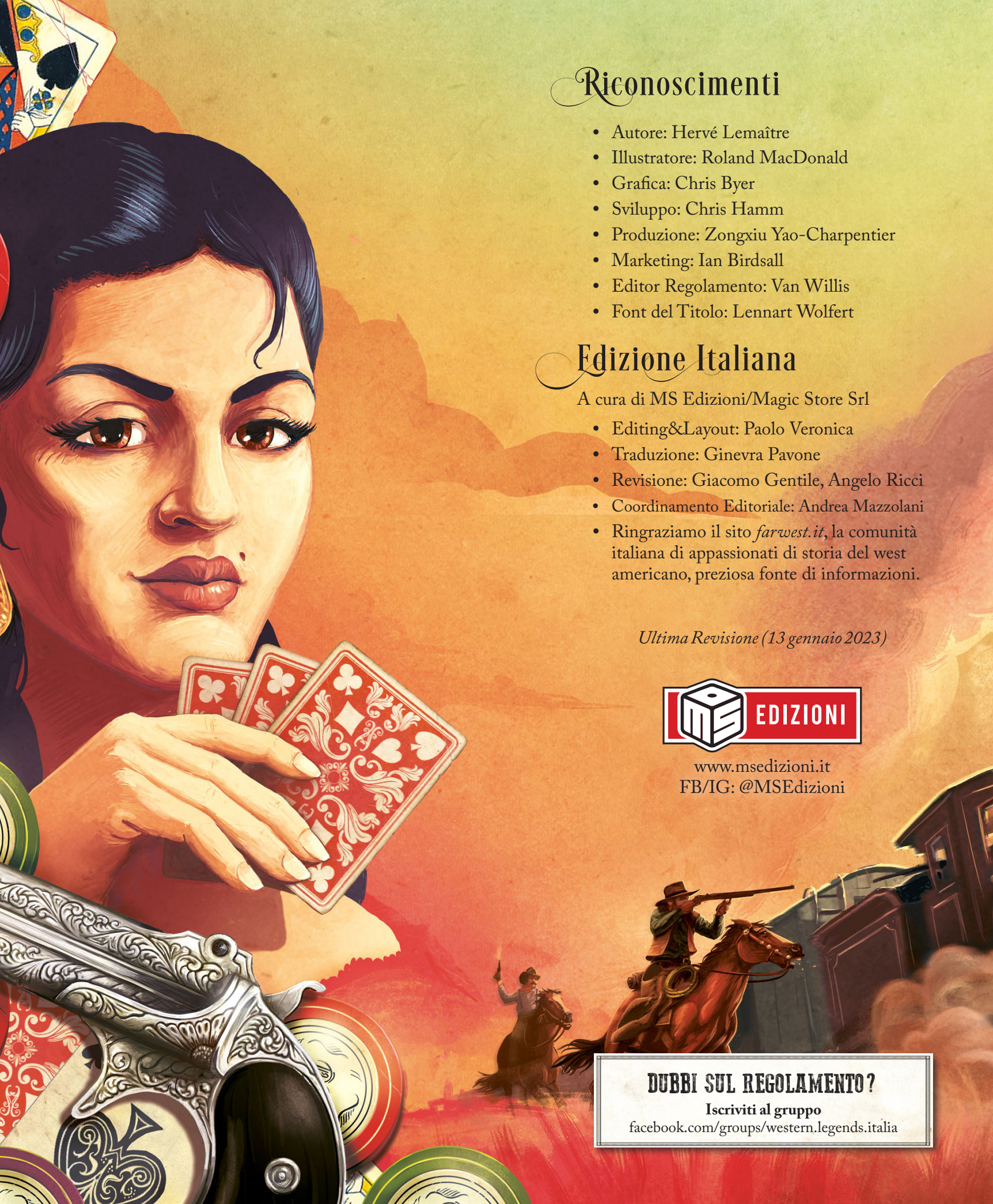
I giocatori ora scoprono le carte e il giocatore con il punteggio più alto (anche se non è il giocatore attivo) vince il *piatto*, ottiene 1 punto Gambler e 1PL. Per maggiori informazioni sui punteggi, consultate la tabella Scala dei Punteggi del Poker nel regolamento di *Western Legends* a pagina 10.

Il giocatore attivo vince eventuali pareggi. Se 2 o più giocatori non attivi pareggiano, ottengono tutti 1 punto Gambler, 1PL e dividono tra di loro il *piatto* (arrotondando per difetto e scartando eventuali carte Denaro in eccesso).

NOTA DELL'EDITOR

Per rendere al meglio la polverosa atmosfera del Selvaggio West e viste le oggettive difficoltà nel trovare traduzioni altrettanto evocative in lingua italiana, abbiamo deciso di mantenere in inglese alcuni termini di gioco:

- **Claim Jumper** - L'Homestead Act (1862) autorizzava qualsiasi cittadino degli Stati Uniti a rivendicare un qualsiasi pezzo di terra pubblica di massimo 160 acri, purché non rivendicati da altri aventi diritto. Era necessario segnare i confini del proprio territorio con dei paletti di legno alti 2 metri, e garantirne lo sfruttamento in modo continuativo e migliorativo. Il Claim Jumper è colui che si appropria illegalmente di un terreno minerario già rivendicato (*spostando gradualmente i paletti di legno, minacciando o nel peggiore dei casi uccidendo il proprietario del terreno*). In pratica, è sia un cercatore d'oro che un fuorilegge.
- **High Roller** - Si tratta di giocatori di poker molto abili che partecipano a tornei con *buy-in* molto alti (la somma di denaro da pagare per prendere parte a un torneo di poker).
- **Community Card Poker** - Il poker a carte comunitarie si riferisce a qualsiasi variante del poker che utilizza carte condivise, ovvero carte distribuite a faccia in su al centro del tavolo a disposizione di tutti i giocatori. Il più noto è il Texas Hold'Em (*da cui trae ispirazione la variante di Ante up*), nato nei primi anni del 1900 e ad oggi la variante di poker più diffusa al mondo.
- **Longhorn** - La Longhorn del Texas è una razza di bovini con le corna lunghe (apertura media di 1,5 metri) che discende dal bestiame spagnolo importato nel 1520. Questi bovini erano animali semi-selvaggi, aggressivi e dal temperamento difficile. Si diffusero molto velocemente in tutto l'Ovest del Nord America perché, nonostante la qualità piuttosto scadente della loro carne (in gran parte fibrosa), erano molto resistenti e potevano sopravvivere nelle pianure aride cibandosi dell'erba rada.
- **Gambler** - Giocatori d'azzardo professionisti, talvolta abili truffatori, con la capacità di attirare la gente verso il tavolo da gioco facendogli credere di non rischiare nulla. Si presentavano come persone distinte, con un atteggiamento rassicurante ed erano spesso ottimi pistoleri.



Riconoscimenti

- Autore: Hervé Lemaître
- Illustratore: Roland MacDonald
- Grafica: Chris Byer
- Sviluppo: Chris Hamm
- Produzione: Zongxiu Yao-Charpentier
- Marketing: Ian Birdsall
- Editor Regolamento: Van Willis
- Font del Titolo: Lennart Wolfert

Edizione Italiana

A cura di MS Edizioni/Magic Store Srl

- Editing&Layout: Paolo Veronica
- Traduzione: Ginevra Pavone
- Revisione: Giacomo Gentile, Angelo Ricci
- Coordinamento Editoriale: Andrea Mazzolani
- Ringraziamo il sito *farwest.it*, la comunità italiana di appassionati di storia del west americano, preziosa fonte di informazioni.

Ultima Revisione (13 gennaio 2023)



www.msedizioni.it
FB/IG: @MSEdizioni

DUBBI SUL REGOLAMENTO?

Iscriviti al gruppo
facebook.com/groups/western.legends.italia