

Il Selvaggio Mucchio di Extra

Componenti

- 4 carte Personaggio
- 16 carte Obiettivo
- 12 carte Oggetto
6x (2 oggetti generici)
- 11 carte Uomo in Nero
- 3 segnalini Rovina
- 2 carte Bandito
- 12 carte Fama
- 22 carte Storia
- 6 carte Treno
- 6 carte Gang / Posse
- 3 segnalini Frontiera
- 8 carte Evento Unico
- 16 segnalini Evento
- 8 carte Oggetto Leggendaro
- 6 carte Sceriffo
- 6 segnalini Ferita in legno
sostituiscono i segnalini Ferita in cartone
- 18 segnalini Proiettile in legno
sostituiscono i cubi Punteggio

Preparazione

Prima di iniziare la preparazione, scegliete i componenti del *Selvaggio Mucchio di Extra* che volete utilizzare e mescolateli assieme ai componenti corrispondenti di *Western Legends*.

ATTENZIONE! Alcuni componenti del *Selvaggio Mucchio di Extra* sono compatibili **solo** con alcune espansioni di *Western Legends*, come indicato di seguito:

- Carte Personaggio, carte Evento Unico, segnalini Evento, carte Treno, segnalini Frontiera (solo se giocate con *Western Legends: Ante Up*).
- Carte Storia (se **non** giocate con *Western Legends: Ante Up*, rimuovete le 17 carte con il nuovo requisito, vedi *Carte Storia* nella prossima pagina).
- Carte Uomo in Nero (se **non** giocate con *Western Legends: Ante Up*, rimuovete le carte Uomo in Nero 16, 20 e 21).
- Carte Fama (se **non** giocate con *Western Legends: Ante Up*, rimuovete le carte *Sulla Bocca di Tutti*, *Imbroglione* e *Pioniere*).
- Carte Bandito (solo se giocate con la variante Carte Bandito dell'espansione *Per un Pugno di Extra*).

Aggiungete le nuove carte Oggetto all'Emporio e all'Avamposto Commerciale (se giocate con *Western Legends: Ante Up*) seguendo le normali regole di preparazione.

Mescolate assieme tutte le carte Oggetto Leggendaro e posizionatele in uno spazio libero dell'Emporio o dell'Avamposto Commerciale. Se non ci sono spazio liberi, posizionate le carte Oggetto Leggendaro a faccia in giù accanto al tabellone di gioco.

CARTE STORIA

Il *Selvaggio Mucchio di Extra* introduce 17 carte Storia con un nuovo requisito: **TERMINA IL TUO MOVIMENTO IN UNO SPAZIO CON UN SEGNALINO EVENTO O FRONTIERA**. Queste carte Storia sono compatibili solo con *Western Legends: Ante Up*.

Le altre 5 carte Storia presenti in questa espansione, invece, sono compatibili con il gioco base e con tutte le espansioni di *Western Legends*.

VARIANTE CARTE FAMA

Per giocare con questa variante, mescolate le carte Fama e formate un mazzo. Poi, durante la preparazione, pescate una carta dal mazzo scelta casualmente: questa carta Fama introduce una **nuova condizione di gioco valida per tutta la partita**.

Ogni carta Fama aggiunge o modifica alcune regole in modo da influenzare profondamente le strategie dei giocatori. Se in qualsiasi momento le regole indicate sulla carta Fama sono in conflitto con le regole di *Western Legends*, il testo sulla carta Fama ha la precedenza.

VARIANTE CARTE GANG / POSSE

Per giocare con questa variante, durante la preparazione posizionate le carte Gang/Posse accanto al tabellone. Un giocatore che si trova su uno dei seguenti spazi, può spendere un'azione per **Reclutare**:



UFFICIO DELLO SCERIFFO / MARSHAL: RECLUTARE POSSE

Un giocatore Marshal che si trova nell'Ufficio dello Sceriffo o nell'Ufficio del Marshal può pagare 20\$ per ottenere una carta Posse. Se decide di farlo, posiziona la carta Posse accanto alla sua plancia e da quel momento deve seguire tutte le regole indicate sulla carta. Ogni giocatore può avere una sola carta Posse.



ACCAMPAMENTO DEI FUORILEGGE: RECLUTARE GANG

Un giocatore Ricercato che si trova nell'Accampamento dei Fuorilegge può pagare 20\$ per ottenere una carta Gang. Se decide di farlo, posiziona la carta Gang accanto alla sua plancia e da quel momento deve seguire tutte le regole indicate sulla carta. Ogni giocatore può avere una sola carta Gang.



VARIANTE SCERIFFO

Per giocare con questa variante, mescolate le carte Sceriffo, formate un mazzo e posizionatele accanto al tabellone di gioco. Poi, durante la preparazione, rivelate la prima carta del mazzo.

Il testo sulla carta Sceriffo rivelata introduce o modifica alcune regole relative allo Sceriffo: seguite le normali regole dello Sceriffo, eccetto quelle esplicitamente indicate sulla carta rivelata.

Quando un giocatore viene arrestato dallo Sceriffo, in aggiunta a quanto indicato sulla carta Sceriffo rivelata, subisce sempre 1 Ferita e perde tutti i propri punti Ricercato.

Quando lo Sceriffo perde uno Scontro, scartate la carta Sceriffo rivelata e pescatene una nuova. Se il mazzo delle carte Sceriffo è esaurito, mescolate tutte le carte Sceriffo scartate e formate un nuovo mazzo, poi rivelate una nuova carta Sceriffo.

VARIANTE UOMO IN NERO

Questa variante si utilizza solo nelle partite con 2 giocatori: mescolate le carte Uomo in Nero di questa espansione assieme alle carte Uomo in Nero del gioco base e seguite le normali regole per le partite con 2 giocatori.

Le carte con il numero 16, 20 e 21 (*in basso a sinistra*) fanno riferimento a luoghi sul tabellone di Ante Up: se **non** giocate con *Western Legends: Ante Up*, rimuovete queste carte dal gioco.

SEGNALINI ROVINA

In questa espansione, 3 carte Uomo in Nero indicano di posizionare un segnalino Rovina su un luogo specifico del tabellone di gioco se, dopo aver tirato il dado Ricerca, ottenete 1. Per il resto della partita, nessun giocatore può spendere azioni in un luogo dove è presente un segnalino Rovina.

EVENTI UNICI

Il *Selvaggio Mucchio di Extra* aggiunge 8 carte Evento da mescolare assieme alle carte Evento di *Western Legends: Ante Up*. Queste carte si distinguono per il colore blu e il segnalino Evento corrispondente. Ogni segnalino Evento è unico e ha un effetto specifico indicato nel testo. Quando viene pescata una carta Evento Unico, posizionate il segnalino Evento corrispondente nel luogo indicato dalla carta. Poi posizionate la carta accanto al tabellone di gioco in modo che sia visibile a tutti i giocatori.



OGGETTI LEGGENDARI

Gli oggetti Leggendari sono stati introdotti per la prima volta nell'espansione *Il Bello, il Brutto e il Cattivo*.

Salvo diversamente indicato, tutti gli oggetti Leggendari sono considerati oggetti generici. Possono però essere anche cavalcature o armi. Gli oggetti Leggendari seguono le stesse regole degli altri oggetti con l'eccezione delle cavalcature e delle armi che non possono essere migliorate. Tuttavia, come le cavalcature e le armi migliorate, alcuni oggetti Leggendari fanno ottenere PL a fine partita.

Se un giocatore ottiene un oggetto Leggendario e possiede già tre oggetti generici, può scegliere di scartarne uno per liberare spazio sulla sua plancia Giocatore. Se si scarta un Oggetto Leggendario, la carta va mescolata assieme alle altre carte Oggetto Leggendario.



Edizione Italiana

a cura di MS Edizioni/Magic Store Srl

Editing&Layout: Paolo Veronica

Revisione: Angelo Ricci, Giacomo Gentile

Traduzione: Ginevra Pavone

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 (9 marzo 2023)