

SALOON SHOWDOWN

REGOLAMENTO | RULES

Quick rules here



Regole rapide qui

Download digital pdf rules in



SALOON SHOWDOWN

Un gioco di Dario Dordoni e Francis Green
illustrato da Giulia D'Urso



Specifiche
Giocatori: 2-7
Tempo: 30 min
Età: 14+

● PARTITA IN DUE E PARTITA SEMPLIFICATA ●

Per giocare in due, o anche per giocare una versione semplificata – utile per imparare a giocare o giocare con i più piccoli – togliete dal mazzo *tutte* le carte che contengono i simboli “Desperado” e “Stallo alla messicana”: non saranno usate. Ignorate ogni riferimento a queste due regole. Le regole per “Fuga a cavallo” sono leggermente diverse. Tutto il resto del regolamento rimane valido.

● PREPARAZIONE DEL GIOCO ●

- L'ultimo giocatore che ha visto un film western fa il mazziere, e prende il relativo token. Poi:
- mescola il mazzo di *carte Duello* e dà 3 carte a ogni giocatore, poi mette il mazzo al centro del tavolo, coperto.
 - Gira 4 carte dal mazzo di *carte Duello* e le pone scoperte sul piano di gioco. Sono chiamate “carte pubbliche”.
 - Consegna una *carta Personaggio* (CP) a ogni giocatore.
 - Consegna 20\$ a ogni giocatore, che vanno posizionati nella zona “Bottino” della CP e rappresentano il denaro a disposizione del giocatore.
 - Consegna altri 20\$ a ogni giocatore, che vanno posizionati nella zona “Taglia” della CP e rappresentano il valore della sua taglia.
 - Pone le 4 pistole colorate e la bottiglia in mezzo al tavolo, in modo che siano raggiungibili da tutti.
 - Sistema le restanti banconote vicino a sé, in una riserva che prende il nome di “Banca”. La Banca è accessibile liberamente da tutti i giocatori che abbiano necessità di cambiare i tagli delle loro banconote.



SVOLGIMENTO DEL TURNO

A partire dal giocatore alla sinistra del mazziere, il gioco si svolge a turni in senso orario. Nel proprio turno un giocatore può scegliere una tra queste 3 azioni:

- A) PESCARE UNA CARTA;**
- B) INCASSARE BOTTINO;**
- C) MINACCIARE QUALCUNO.**

Una volta compiuta una delle seguenti azioni, se il giocatore si ritrova ad avere il token "Mazziere", deve scartare tutte le "carte pubbliche" e sostituirlle con 4 nuove carte pescate dal mazzo. Inoltre, se si ritrova senza Taglia, deve riportarla a 20\$.

Dopodiché passa la mano al giocatore successivo, e così via.

SPIEGAZIONE DELLE AZIONI

A) PESCARE UNA CARTA

Il giocatore può pescarla tra quelle “pubbliche” e poi rimpiazzarla con una dal mazzo, oppure pescarne una coperta dal mazzo.

Importante: se pesca tra quelle visibili, deve prendere anche il token “Mazziere”. In entrambi i casi, subito dopo aver pescato deve scartare una delle sue carte dalla mano, per tornare ad averne tre.

B) INCASSARE BOTTINO



Il giocatore può scartare alcuni tipi di carte dalla mano per riscuotere il relativo compenso.

- Può scartare un *qualsiasi numero* di carte “Malloppo”, poi riscuotere 10\$ dalla Banca per ogni carta scartata.

- Può scartare 3 carte (tris) “Taglia da vivo” per riscuotere immediatamente l'intera Taglia di un *altro* giocatore bersaglio.

N.B.: se qualcuno ti minaccia (vedi più avanti) mentre hai 3 “Taglia da vivo” in mano, *puoi* rivelarle e incassare la Taglia del giocatore che ti minaccia (*solo* la sua), concludendo il suo turno.



In entrambi i casi, una volta scartate le carte, il giocatore pesca *dal mazzo* tante carte fino a tornare ad averne 3 in mano.

C) MINACCIARE QUALCUNO

Il giocatore può prendere una pistola dal tavolo e puntarla verso un altro giocatore.

Chi minaccia prende una pistola a sua scelta dal tavolo e intima “Ti senti fortunato?” a un altro giocatore. Il giocatore minacciato può “rispondere” in due diversi modi:

1. Può dubitare, rispondendo “Stai bluffando!”

Allora entrambi i giocatori rivelano la loro mano e contano il totale di simboli Proiettile su tutte le loro carte (ogni carta può avere da zero a tre simboli Proiettile). Il giocatore con più simboli Proiettili ruba 20\$ dal Bottino del giocatore con meno Proiettili. Se il giocatore con meno Proiettili non ha 20\$ nel suo Bottino, dà quanti dollari può, ma in ogni caso il

giocatore con più Proiettili non può rifarsi dalla Banca. In caso di pareggio di Proiettili, vince il giocatore che ha minacciato. Dopodiché entrambi i giocatori scartano le proprie carte e ne pescano 3 *dal mazzo*. Il giocatore minacciato può anche usare “Taglia da vivo” (vedi “B – Incassare Bottino”), “Fuga a cavallo”, “La Legge” e “Desperado”. La Minaccia può anche essere interrotta con la Bottiglia. Vedi più avanti per le relative spiegazioni.

2. Se il giocatore minacciato risponde “E tu?”
a quel punto comincia il Duello (vedi più avanti).

• VARIANTE: ROULETTE RUSSA •

Questa variante sostituisce la regola standard per la “chiamata del bluff”, e utilizza il dado incluso nel gioco.

Se chi minaccia viene accusato di stare bluffando, rivela la sua mano e conta il totale di simboli Proiettile, dopodiché tira il dado per vedere se il colpo è veramente in canna.

Se il valore del dado è *superiore* al totale dei proiettili disponibili, la pistola spara a vuoto: il giocatore che minacciava cede 20\$ dal suo Bottino al giocatore minacciato.



Se invece il valore del dado è *inferiore* al totale dei proiettili disponibili, il colpo è in canna: il giocatore che minaccia ruba 20\$ dal Bottino del giocatore minacciato.



IL DUELLO



Se vanno al Duello, i giocatori dovranno scambiarsi le proprie carte in mano senza guardarle. Al “Via!” del mazziere possono girarle per guardarle. A quel punto il primo giocatore che spara all'altro correttamente (vedi più avanti), vince il Duello (vedi “Esito del Duello”).

Per sparare correttamente, un giocatore deve indovinare 3 parametri:

- il colore della pistola da prendere;
- la zona del corpo dell'avversario da colpire;
- il rumore dello sparo da pronunciare.

Per indovinare un parametro, si deve capire quale elemento ha la maggioranza sulle tre carte che si hanno davanti. In caso di parità di parametri, la scelta è a discrezione del giocatore.

NOTA BENE: durante i Duelli, i simboli sulle carte non contano nulla!

Esempio 1



In questo caso per sparare correttamente all'avversario bisognerà:

- PRENDERE LA PISTOLA BLU (MAGGIORANZA COLORE BLU);
- INDIVIDUARE CHE LA ZONA DA COLPIRE È LA TESTA (MAGGIORANZA DI BERSAGLI SULLA TESTA);
- DIRE "BLAM!" (MAGGIORANZA RUMORE "BLAM!")

Per vincere, il giocatore dovrà quindi dire: "Blam alla testa!" dopo aver puntato la pistola blu verso l'avversario... prima che lui spari a sua volta!

Esempio 2



In questo caso per sparare correttamente all'avversario bisognerà:

- PRENDERE LA PISTOLA GIALLA (MAGGIORANZA COLORE GIALLO);
- INDIVIDUARE CHE LA ZONA DA COLPIRE È IL BRACCIO (MAGGIORANZA DI BERSAGLI SUL BRACCIO);
- PRONUNCIARE UN RUMORE QUALSIASI TRA QUESTI 3 (PERCHÈ NON C'È UNA MAGGIORANZA). In questo caso, il giocatore deve dire "Boom", "Bang" oppure "Blam", "al braccio!", dopo aver raccolto la pistola gialla.

LA BOTTIGLIA

Ci sono due modi in cui si può utilizzare la bottiglia. La sua funzione rimane la stessa: quando è possibile utilizzarla, si deve “colpire” il giocatore bersaglio dicendo “Crash!”. Un giocatore può utilizzare la bottiglia se:

A. durante il *proprio* Duello o uno Stallo in cui è coinvolto, la pistola che doveva raccogliere non è più disponibile (perché l'ha presa un altro giocatore). In questo caso *deve comunque capire la Zona da colpire*, nonostante possa ignorare il colore e il rumore (dicendo “Crash!”). Se in questo modo anticipa la mossa degli avversari, vince automaticamente il Duello (nel caso dello Stallo, per vincere deve essere l'ultimo giocatore ad agire).

B. ha in mano 3 carte dello stesso *colore* di una pistola con cui un qualsiasi altro giocatore ha appena minacciato qualcuno chiedendo “Ti senti fortunato?”, oppure è entrato in uno Stallo dicendo “Non credo proprio”. È sufficiente colpire il giocatore che ha la pistola, dicendo “Crash!”, senza specificare la Zona. Nel caso del Duello, lo interromperà. Nel secondo caso farà uscire dallo Stallo il giocatore che colpirà. In entrambi i casi, il giocatore che ha usato la Bottiglia deve rivelare le sue carte per verifica, poi scartarle e prenderne 3 nuove; dopodiché incasserà 20\$ dalla Banca come ricompensa.

ESITO DEL DUELLO

Chi perde il Duello prende 1 segnalino Ferita, che vale -10\$ a fine partita. Chi vince il Duello mette nel suo Bottino la Taglia del giocatore sconfitto; inoltre aumenta la propria Taglia di 10\$, prendendoli dalla Banca. Se il giocatore sconfitto non ha una Taglia, chi ha vinto non incassa niente. **NOTA BENE:** chi sventa un Duello con la Bottiglia (caso B) non fa niente di tutto ciò: prende solamente 20\$ dalla Banca.

Le carte dei giocatori duellanti vengono scartate, poi entrambi pescano 3 carte *dal mazzo*.

RIPRISTINARE LA PROPRIA TAGLIA

Un giocatore che si ritrova senza Taglia deve riportarla a 20\$ – prendendoli dalla Banca – alla fine del proprio turno.



• ALTRI SIMBOLI SULLE CARTE •

Fuga a cavallo - "Ci vediamo!"

Quando vieni Minacciato mentre hai in mano almeno una carta con questo simbolo, puoi fuggire senza dover neppure dubitare: scarta la carta e pescane subito un'altra, dicendo "Ci vediamo!"

Se lo fai devi anche decidere un nuovo bersaglio per il Duello del giocatore che ti ha minacciato.

Se però *anche* questo secondo bersaglio usa "Fuga a cavallo", allora sei obbligato a decidere se andare al Duello o dubitare (vedi "Spiegazioni azioni - C. Minacciare qualcuno").

NOTA BENE: In una partita a 2 giocatori, chi usa "Fuga a cavallo" annulla il Duello e basta.



La Legge - "Io sono la Legge."

Se hai in mano 3 carte con questo simbolo (*tris*), impersoni la Legge! Se qualcuno ti minaccia dicendo "Ti senti fortunato?", rivela le tue carte, rispondi "Io sono la Legge", e sbattilo in gattabuia! Quel giocatore perde il turno, e tu incassi il valore della sua Taglia prendendo i soldi dalla Banca. Poi scarta le tue carte e ripescane 3 dal mazzo.

Quando invece sei la Legge e vinci un Duello, oltre alla Taglia dell'avversario incassi anche la stessa somma dalla Banca come ricompensa!



Desperado - "Non ho niente da perdere."

Se hai in mano 3 carte con questo simbolo (*tris*), se scegli l'azione "Minacciare" al tuo turno, puoi dire "Non ho niente da perdere", impugnare due pistole e minacciare due diversi giocatori. In questo caso nessuno può interrompere con altri simboli o azioni speciali (per esempio con "Fuga a cavallo", "Stella della legge", usando la Bottiglia o iniziando uno Stallo). I due giocatori minacciati sono quindi obbligati a partecipare a un Triello!

I giocatori coinvolti si scambiano le carte passandole al giocatore alla loro destra (di quelli coinvolti, ovviamente). Il Desperado vince il Triello se riesce a colpire correttamente uno solo dei due giocatori, prima che anche uno solo di loro colpisca correttamente il Desperado. Nel caso contrario vincono i due giocatori.

Se vince, il Desperado incassa entrambe le Taglie dei due giocatori.

Se vincono i due giocatori, si spartiscono metà della sua Taglia (se però è dispari, il dollaro extra rimane sulla Taglia del Desperado).

Chi perde il Triello riceve anche 1 segnalino Ferita (entrambi i giocatori sfidati, se perdono).

Se vieni Minacciato mentre hai 3 "Desperado" in mano, inizi subito un Triello con il giocatore che ti stava minacciando e un altro a tua scelta.

NOTA BENE: un Desperado non deve rivelare le sue carte prima del Triello. Controllategliele dopo.



Stallo alla messicana - "Non credo proprio!"

Se hai in mano *almeno* 1 carta con questo simbolo, nel momento in cui un altro giocatore Minaccia qualcuno, puoi scartarne una, prendere una delle pistole rimaste sul tavolo e minacciare il giocatore che ha appena minacciato, dicendo "Non credo proprio!". Questo può avvenire più volte, a catena, finché ci sono pistole disponibili: è il cosiddetto "Stallo alla messicana".



Durante uno Stallo, come per "Desperado", nessuno può rispondere con simboli e azioni speciali, fatta eccezione per la Bottiglia, che funziona in entrambi i modi previsti (vedi "La Bottiglia").

Dopo che tutti i giocatori hanno giocato le carte "Stallo" che vogliono giocare, il primo dei giocatori minacciati esce indenne dallo Stallo e diventa "l'arbitro".

NOTA BENE: se in questa fase un giocatore usa la Bottiglia, elimina dallo Stallo il giocatore che colpisce, incassa i 20\$ come da regola, e il gioco continua con i giocatori rimasti ancora nello Stallo.

Gli altri giocatori in Stallo pescano tante carte fino a tornare ad averne 3, poi posano le pistole sul tavolo. L'arbitro gira a faccia in su, velocemente, 3 carte dal mazzo, tutte insieme. Il primo dei giocatori in Stallo che ne colpisce un altro vince lo Stallo. Nello Stallo, i giocatori possono ignorare il colore e prendere una qualsiasi pistola. Zona e Rumore devono essere indovinati come in un normale Duello.

Il giocatore che ha vinto lo Stallo incassa la Taglia del giocatore che ha colpito (che prende una Ferita), più 10\$ per ogni altro giocatore coinvolto nello Stallo (che non sia l'arbitro o il giocatore già sconfitto), rubandolo dalla rispettiva Taglia. Non ruba niente dai giocatori senza Taglia. Dopodiché aumenta la sua Taglia di 10\$.

FINE DEL GIOCO

Quando un giocatore raggiunge un Bottino di 130\$, oppure quando ottiene il terzo segnalino Ferita, il gioco termina alla fine del turno del giocatore *alla destra* di chi ha ottenuto 130\$ o 3 Ferite.

A quel punto ogni giocatore somma i dollari del suo Bottino a quelli della sua Taglia (ma non mescolateli!), e sottrae 10\$ per ogni segnalino Ferita. Vince il giocatore con il totale più alto! In caso di parità, vince chi ha la Taglia più alta. Se la parità sussiste, il vincitore è deciso con le regole del Duello (o dello Stallo, se ci sono più di due giocatori).

• ...COSA PORTA IL VENTO •

MINI ESPANSIONE

Preparazione

Dopo aver messo sul tavolo le 4 carte pubbliche, mescolate le 5 carte evento nel normale mazzo di carte Duello.

Svolgimento

Quando un giocatore pesca una carta-evento dal mazzo (per un qualsiasi motivo), il gioco si interrompe e si seguono le regole dettate dalla carta-evento.

Nel caso in cui una carta-evento chieda di pescare altre carte e vengano di nuovo pescate una o più carte-evento, queste ultime vengono messe da parte, ne vengono pescate altrettante, si finisce di eseguire le istruzioni della prima carta-evento, e solo *dopo* si rimescolano nel mazzo le carte-evento messe da parte.

Una volta eseguite le istruzioni della carta-evento, questa viene messa da parte e non più rimescolata per la partita in corso.

Spiegazioni delle carte-evento

IL TACCHINO

Pesca altre 3 carte e giocate come si fa nello Stallo. Il primo degli *altri* giocatori a "sparare" al tacchino, insieme a chi l'ha pescato, incassa 10\$ e può scartare un token Ferita.

RESA DEI CONTI A MEZZOGIORNO

I giocatori con le taglie più alte fanno un Duello (o uno Stallo se sono più di due).

PIOGGIA DI PROIETTILI

Pesca subito un'altra carta, poi tutti i giocatori mostrano i simboli sulle loro carte. Tutti i giocatori con più Proiettili incassano 20\$.

LA GRANDE RAPINA ALLA BANCA

Tutti i giocatori mostrano i simboli sulle loro carte. I giocatori più poveri incassano 10\$ per ogni simbolo "Bottino" sulle carte degli *altri* giocatori.

