

PONY EXPRESS

A game by **Bruno Faidutti** and **Antoine Bauza**
Illustrated by **Mathieu Beaulieu**
Art Direction by **Philippe Nouhra**



8+



45-60'



3-5

Pony Express is published by:



FUNFORGE
16, boulevard Saint Germain
75005 PARIS - FRANCE

www.funforge.fr
contact@funforge.fr

CREDITS :

Special thanks from **Bruno Faidutti** (www.faidutti.com) to:
Serge Laset, Bruno Cathala, Ludovic Maublanc, Marc Laumonier, Jef Gontier, William Jayne, Stéphane Pantin,
Cyrille Daujean, Maud Daujean, Adrien Martinot, Pierò and all of the habitués of the Ludopathic Gatherings, of the
gaming nights in Aix and of the gaming nights at my home in Paris.

Special thanks from **Antoine Bauza** (<http://toinito.free.fr>) to:
Matthieu Houssais, Mathias Guillaud, Bruno Goube, Michaël Bertrand, Florian Grenier and the members of the
boardgame club "Jeux en société" of Grenoble

Special thanks from **Funforge** to:
Antoine and Bruno for creating such a crazy game, Mathieu Beaulieu for his talent, W. Eric Martin for editing the rules,
Claude Amardeil for everything and all of the playtesters who are too many to be individually thanked here!

© 2009 Funforge - All rights reserved.

Traduzione a cura di Matteo "Mattnik" Nicotra

BRUNO FAIDUTTI * ANTOINE BAUZA PONY EXPRESS

ART: MATHIEU BEAULIEU

Dal 1860 al 1861, i Pony Express erano l'unico servizio veloce di posta nel continente nord Americano da St. Joseph, Missouri, a Sacramento, California. I coraggiosi e, qualche volta, folli cavalieri correvano per consegnare la loro posta in meno di 10 giorni, anche se all'epoca le cose stavano cambiando quando arrivò sulla scena il telegrafo. All'improvviso, i Pony Express scomparvero per essere più veloci del vento e raggiungere il loro obiettivo prima dell'avvento della posta "elettronica"! Hai il tuo cavallo, la tua pistola fidata e un nuovo cappello sulla testa, ma soprattutto hai un pacco di lettere che hanno bisogno di raggiungere Sacramento prima di tutti gli altri Pony Express.



RULES OF PLAY



Obiettivo del Gioco:

I giocatori sono cavalieri selvaggi su Pony Express, che gareggiano da St. Joseph, Missouri a Sacramento, California, dove il vincitore sarà il primo che consegnerà la sua posta dopo essere sopravvissuto a tutte le trappole, trabocchetti e pericoli del Selvaggio West!

Componenti:

5 carte giocatore, una per giocatore corrispondente al colore della sua pedina
5 dadi da poker, con i lati con su A, K, Q, J, 10, 9
20 carte
1 segnalino duello
1 bicchiere per dadi
1 tabellone
30 pepite
5 segnalini Pony Express, uno per giocatore
3 segnalini Indiano
Questo regolamento

Preparare il Gioco:

Piazzare il tabellone sul tavolo. Ogni giocatore sceglie un Pony Express e lo piazza sullo spazio n. 1 a St.

Joseph ¹, quindi prende la carta corrispondente e piazzala a faccia su di fronte a sé ² per ricordare il colore del suo Pony e dove poter piazzare le sue pepite ³.

Dai ad ogni giocatore 3 pepite (3\$), quindi piazza l'oro rimanente accanto al tabellone a formare la banca. ⁴

Ogni giocatore tira i 5 dadi, e colui che ottiene la combinazione pokeristica migliore comincia per primo. Se i giocatori pareggiano la mano migliore, il pareggio viene risolto come segue: i dadi sono segnati con A-K-Q-J-10-9 dal più alto al più basso, che significa, per esempio, un full con tre K batte un full con tre Q. Se hai un pareggio sui 3 dadi, confronta la coppia.

(Questa regola per rompere il pareggio viene applicata ad ogni tiro dei dadi durante il gioco che coinvolge più giocatori, come durante il gioco del poker). In un pareggio identico, i giocatori che hanno pareggiato ritirano. Gioca quindi in senso orario.

Mescola le carte, quindi distribuisce **due** ad ogni giocatore, di cui i giocatori ne terranno una e scarteranno l'altra.

Mescola le carte scartate nel mazzo, quindi piazza questo mazzo accanto al tabellone. ⁵

Piazza i 3 segnalini Indiano sulle 3 aree rosse sotto Sacramento. ⁶

Piazza i segnalini duello accanto al tabellone in attesa di essere utilizzati (vedi "Duello o Partita a Poker") ⁸

Turno di Gioco:

1-Ricevere la carità?

Se il giocatore attivo inizia il suo turno senza oro, egli riceve **1 oro** dalla banca.



Carità per quelli al verde...

2-Tirare i dadi

Il giocatore attivo tira i 5 dadi col bicchiere e lo piazza faccia sotto sul tavolo. Quindi, con discrezione lo alzerà per guardare i dadi tirati, e con attenzione non li farà vedere agli altri giocatori.

3-Spendere oro per ritirare (opzionale)

Il giocatore attivo può pagare **1 oro** per ritirare alcuni dadi. Può inoltre:

· Rimuovere alcuni dadi dal bicchiere, rivelandoli agli altri giocatori senza cambiarli, quindi ritira gli altri dadi col bicchiere,

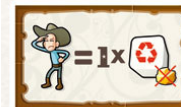
oppure

· rimuove alcuni dadi dal bicchiere e ritira tutti o una parte di essi con la mano senza usare il bicchiere, che tiene nascosti gli altri dadi

Dopo aver tirato i dadi, il giocatore può abbinare i dadi nascosti a quelli visibili come preferisce (es: piazzando uno o più dadi visibili sotto il bicchiere e/o rimuovendone uno o più dal bicchiere e rivelandoli) fino a che non cambia il loro valore.

Il giocatore deve tenere almeno un dado quando ritira i dadi, il che significa che non può mai ritirare tutti e 5 i dadi insieme. Il giocatore può ripetere questo processo fino a che ha oro con cui pagare, muovendo i dadi dentro o fuori il bicchiere e ritirando con esso o senza di esso.

Eccezione n. 1:
Se il giocatore attivo è **solo** all'ultimo posto, può ritirare una volta gratis, ma deve pagare normalmente per ogni ulteriore tiro.



L'ultimo giocatore ha un tiro gratis

Eccezione n. 2:
Una volta che un giocatore entra nel deserto, che comincia nello spazio n. 25, il prezzo per ritirare i dadi è di 2 ori invece di 1.



Il deserto comincia nello spazio 25

Eccezione n. 3:

una volta che un giocatore arriva a Sacramento (spazio n. 33, sulla casella della posta con la pallottola), egli non tira i dadi per il movimento; invece egli muove in senso orario una cassetta della posta ogni turno, dalla prima cassetta alla seconda, quindi dalla seconda alla terza (vedi "Ultimo spazio: Sacramento e consegna della posta").

Esempio:

Ted in segreto tira tutti e 5 i dadi. Dopo, sbirciandoli, egli decide di tenere due Jack nascosti sotto al bicchiere, paga 1 oro e ritira i dadi rimanenti allo scoperto. Egli ottiene un Jack in più - eccellente! Decidendo di ritirare un'altra volta, egli tiene il nuovo Jack visibile, paga un altro oro, quindi ritira i due dadi col bicchiere (prima però tira via la coppia di Jack da sotto il bicchiere, rivelandoli). Egli ottiene una Q e un 9. Gli altri giocatori vedono i tre Jack ma non sanno se ne ha tre, quattro o 5 di un tipo, oppure può essere un full. Potrebbe essere la buona volta di chiamare un full...

4-Fai la tua puntata

Il giocatore attivo annuncia una mano di poker, dichiarando che questo è ciò che ha ottenuto coi dadi. Questa mano determina il numero di spazi che il giocatore può far muovere il suo cavallo, come indicato nella tabella qui di seguito.
Il giocatore deve dichiarare di avere almeno una coppia, sebbene possa dichiarare di avere una mano più forte o più debole di ciò che ha attualmente tirato.

Mano dichiarata

Coppia

Doppia Coppia

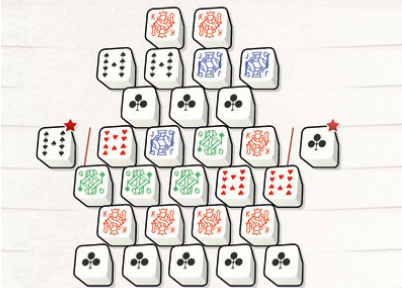
Tris

Scala

Full

Poker

Pokerissimo



Nota: una scala può essere composta da 9+10+J+Q+K o 10+J+Q+K+A

Movimento

1 Spazio

2 Spazi

3 Spazi

4 Spazi

5 Spazi

6 Spazi

7 Spazi

Il giocatore non muove il suo Pony questa volta, ma deve aspettare fino alla prossima fase.

5-Chiamare il Bluff?

Il giocatore attivo ha dichiarato di avere una certa mano di poker, ma potrebbe bluffare, ed avere invece una mano più alta o più bassa.
Un Pony sullo stesso spazio come il giocatore attivo (e non in prigione) può scegliere di chiamare il suo bluff oppure no: se non c'è un tale giocatore, il giocatore più vicino al giocatore attivo sul tracciato (e non in prigione) ha l'occasione di fare ciò. Se due o più Pony sono sullo stesso spazio come il giocatore attivo oppure alla stessa distanza da esso, il primo di loro che chiama ha la priorità, e nessun altro può scegliere se chiamare il bluff.

I giocatori in prigione non possono mai chiamare il bluff, e i loro Pony vengono ignorati quando si determina chi può chiamare un bluff. Se tutti gli altri giocatori sono in prigione, il giocatore attivo può dichiarare qualsiasi mano fino a che nessun altro può chiamare il bluff.



- 1 Giocatore attivo
- 2 Può chiamare il bluff
- 3 Può chiamare il bluff
- 4 Viene ignorato
- 5 Viene Ignorato

Ted (marrone) e Bill (bianco) possono chiamare il bluff di Harry (verde)

6-Rivela i dadi e muovi

. Se il giocatore attivo non viene accusato di bluffare

Egli muove il suo Pony avanti esattamente di tanti spazi come indicato dalla tabella sul tabellone, basandosi sulla mano che ha chiamato. Dopo aver mosso, duelli ed effetti speciali dello spazio dove si trova, se ce ne sono, hanno effetto. Egli non rivela la mano di poker che ha tirato.

. Se il giocatore attivo viene accusato di bluffare

Egli alza il bicchiere e rivela tutti i dadi, quindi:

. Se ha bluffato:

Il giocatore che ha chiamato il bluff può, se vuole, muovere il suo Pony avanti di un numero di spazi uguale alla mano di poker che ha chiamato. Egli può rinunciare a questa mossa se lo desidera. Ignora l'effetto speciale dello spazio dove giunge, se ce ne sono.

Il Pony del giocatore attivo non muove.

. Se non stava bluffando:

Il giocatore che ha chiamato il bluff viene spedito in prigione (vedi oltre).

Il giocatore attivo muove il suo Pony avanti di un numero di spazi uguale alla mano di poker che ha ottenuto e chiamato. Duelli ed effetti speciali, se ce ne sono, vengono applicati dopo il movimento.

Esempio di tiro, ritiro e sequenza bluff:

Bill in segreto tira i dadi e ottiene doppia coppia: K+K+10+10+J. Il suo obiettivo è di muovere di tre spazi avanti, così ha bisogno di un tris per avanzare. Egli paga 1 oro (poiché non è proprio l'ultimo in corsa) per ritirare i dadi. Egli rimuove i due Re dal bicchiere e segretamente ritira gli altri tre dadi, ottenendo A+J+9. Quindi, egli ora ha solo una coppia di Re. A dispetto del pessimo tiro, egli mostra un viso compiaciuto ed annuncia "Tris!".

Ted, che è solo ad uno spazio distante da lui, pensa che Bill stia bluffando ma decide di non voler rischiare di andare in prigione. Egli annuncia, con aria affranta, che crede alla chiamata. Bill sorride, muove di tre spazi avanti e passa i dadi senza rivelare il suo tiro.

Duello o Partita a Poker:

Se il Pony del giocatore attivo muove in uno spazio dove c'è già un altro, e solo un altro, pony, avviene un duello. Se due o più altri pony sono sullo spazio, essi terranno una partita a poker.

Eccezione: I primi cinque spazi sul tracciato sono a St. Joseph, il quartier generale dei Pony Express. Due o più Pony possono stare su questi spazi pacificamente (♠♣), senza duellare o fare partite a poker.



St. Joseph è una città pacifica

. Duello:

Piazza il segnalino duello sullo spazio dove si trovano i due Pony 1. Ogni giocatore quindi prende il suo Pony e lo piazza in uno dei due spazi duello nell'apposito angolo sul tabellone, 2 il giocatore che ha appena mosso decide dove ogni pony starà. Ogni duellante prende un dado.



Spazio duello



Rick sta tentando di non colpire innocenti mentre spara a Sammy.

Partendo dal giocatore che ha appena mosso, ogni duellante a turno tira il dado come una biglie, partendo da dietro la linea di fronte al suo Pony, tentando di toccare il Pony avversario. 3

Questo duello continua fino a che uno dei due giocatori colpisce il Pony del suo avversario oppure fino a che ogni giocatore ha sparato tre volte.

Il perdente dà metà del suo oro, arrotondato per eccesso, al vincitore*.

Se non c'è vincitore, non succede nulla di speciale.

Piazza i due Pony di nuovo sul tabellone, quindi rimuovi i segnalini duello da quegli spazi.

Caso speciale: Se durante il duello, un dado colpisce un pony che non prende parte al duello 4, il giocatore che gli ha sparato viene arrestato dallo sceriffo, perde il duello e viene mandato in prigione (vedi oltre).

*Caso speciale se il perdente non ha oro, viene mandato in prigione e la banca paga 1 oro al vincitore.

. Partita a Poker:

Se due o più Pony sono sullo stesso spazio, questi giocatori tengono una partita a poker anziché un duello. I giocatori durante la partita a poker tirano ognuno i cinque dadi a vista solo una volta e segnano i risultati. Una volta che tutti hanno tirato, il giocatore col tiro singolo più alto guadagna **2 ori** da ciascun avversario*.

Se due o più giocatori hanno lo stesso tiro, essi ritirano i dadi fino a che ne rimane solo uno col tiro più alto.

Caso Speciale: se un giocatore non ha oro, la banca paga per lui ed egli viene mandato in prigione.

Spazi Azione:

Quando il pony del giocatore attivo arriva in uno spazio azione (quelli con un punto colorato), l'effetto di questo spazio viene risolto, ma solo dopo che qualsiasi altro duello o partita a poker su questo spazio sia stata risolta e solo se il giocatore attivo non è stato mandato in prigione.

Stazione Ferroviaria

Il giocatore può pagare oro in egual misura al prezzo indicato sullo spazio per muovere il suo pony alla prossima stazione ferroviaria. Egli può muovere solo una stazione in avanti, mai di più. L'ultima stazione ferroviaria (spazio n. 22) è il capolinea.

Nota: poiché i duelli avvengono prima degli effetti speciali, può esserci un duello prima di prendere il treno, ma non può esserci un duello nella stazione ferroviaria in cui un pony muove per usare questa azione.

Stazione Ferroviaria:

Piazza i tre Indiani sui tre cerchi rossi nell'angolo del tabellone **1**



Rik sta tentando di colpire gli Indiani

Il giocatore attivo prende un dado e lo tira da dietro la linea dell'angolo opposto, **2** tentando di tirar giù più indiani possibili. Egli riceve **1 oro** dalla banca per ogni indiano che tira giù, **3** quindi muove il suo Pony indietro di tanti spazi quanti sono gli indiani ancora in piedi. **4**

Caso speciale: se il giocatore attivo colpisce il pony di un altro giocatore sul tabellone, egli viene arrestato e mandato in prigione: non guadagna oro e non muove indietro.

Ancora in piedi!

Miniera d'oro:

Il giocatore tira tutti e cinque i dadi a vista solo una volta, quindi prende un numero di ori dalla banca pari al valore di movimento della mano di poker ottenuta.

Saloon:

Il giocatore deve chiedere agli altri giocatori se vogliono un drink, e così andare a prendere da bere al frigor più vicino. Il giocatore quindi tira tutti e cinque i dadi a vista solo una volta, e paga tanto oro alla banca pari al valore di movimento della mano di poker ottenuta. Se il giocatore non ha abbastanza oro, egli paga tutto quello che ha e finisce in prigione.

Stazione di Servizio:

Il giocatore pesca due carte, ne tiene una e piazza l'altra faccia sotto in fondo alla pila delle carte da pescare.

Regole generali riguardo duelli, partite a poker e spazi azione:

Duelli, partite a poker e spazi azione vengono attivati solo quando il pony del giocatore attivo muove avanti durante il normale movimento dato dai dadi. Questo significa che non ci sono duelli nella stazione di destinazione quando un giocatore muove avanti grazie al treno. Non ci sono nemmeno duelli o effetti quando un giocatore muove il suo pony avanti dopo aver chiamato un bluff, oppure quando un giocatore muove indietro a causa degli Indiani.

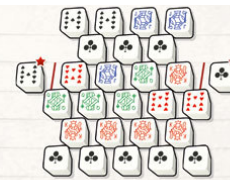
Prigione:

Quando un giocatore finisce in prigione, sdraia il pony su un fianco accanto allo spazio che occupa.

Questo giocatore passerà il suo prossimo turno in prigione senza poter muovere a meno che paghi **3 ori** alla banca o si organizzi per scappare. Nel suo prossimo turno, il giocatore può pagare **3 ori** e giocare normalmente dall'inizio del turno, altrimenti riceve la carità se in quel momento non ha oro. Se non paga, egli tira i dadi solo una volta. Se ottiene doppia coppia o meglio, vengono applicati i seguenti effetti (se ottiene meno di una doppia coppia non succede niente):

Doppia Coppia
Tris

Scala
Full
Poker
Pokerissimo



Sammy (blu) è in prigione.

1 ORO
1 CARTA

SCAPPA
SCAPPA + 1 ORO
SCAPPA + 1 CARTA
SCAPPA + 1 ORO + 1 CARTA

Se il giocatore **scappa dalla prigione**, riceve la carità se non ha oro, quindi tira i dadi di nuovo per muovere normalmente. Se il giocatore **non scappa di prigione**, egli piazza il suo pony in piedi nel suo spazio, giocherà normalmente nel suo prossimo turno.

Carte oggetti:

Ogni giocatore inizia il gioco con una carta oggetti, scegliendone una tra le due che sono state distribuite all'inizio del gioco. Un giocatore guadagna una carta oggetti extra (prendendone nuovamente una tra due pescate) quando arriva su uno spazio Stazione di Servizio.

Le carte oggetti hanno vari effetti e devono essere giocate nel momento giusto, a seconda della carta.

Rimuovi le carte oggetti dal gioco dopo averle utilizzate.

Una volta che il mazzo delle carte oggetti è esaurito, nessun'altra carta verrà pescata quando si arriva in uno spazio Stazione di Servizio.

Ultimo spazio: Sacramento e consegna della Posta

L'ultimo spazio (n. 33) Sacramento, non deve essere raggiunto necessariamente col numero esatto. Non appena il primo giocatore raggiunge Sacramento, egli piazza il suo pony nel primo spazio Posta. Nel suo prossimo turno, se nessun altro giocatore ha raggiunto Sacramento, egli muove nel secondo spazio Posta. Nel turno seguente, se nessun altro giocatore ha raggiunto Sacramento, egli muove nel terzo spazio Posta e immediatamente vince il gioco (vedi: "Vittoria: due modi per vincere").



Consegnare la posta a Sacramento

Vittoria: due modi per vincere

1-Jackrabbit:"Prendimi se ci riesci, covote!"

Se un giocatore raggiunge Sacramento molto prima degli altri giocatori, avrà tutto il tempo per consegnare le sue lettere nelle tre cassette della posta (vedi:"Ultimo spazio: Sacramento e consegna della posta").

Una volta che egli raggiunge la terza cassetta della posta, egli istantaneamente viene riconosciuto come il Pony Express più veloce del West e vince la corsa!.

2-Ne rimarrà uno:"Non c'è abbastanza spazio per tutti e due - straniero!"

Se un secondo giocatore raggiunge Sacramento prima che il pony del primo giocatore abbia raggiunto la terza ed ultima cassetta della posta, ci sarà un duello finale tra questi due giocatori per determinare il vincitore.

Il Pony del giocatore che è arrivato per primo, spara per primo. Se il suo pony è già alla seconda cassetta egli spara due volte prima che l'altro giocatore possa sparargli indietro. Questo duello è fino alla morte, il che significa che i giocatori sparano fino a che uno dei due non viene colpito o arrestato dallo sceriffo per aver colpito un pony "innocente": quel giocatore perde la partita. Durante il duello finale, ogni giocatore può giocare qualsiasi carta che possiede, come di consueto.

Il vincitore del duello "Ne rimarrà soltanto uno" deve essere il Pony Express più veloce e più coraggioso, e vince la corsa!