

WAY OUT WEST

(di Martin Wallace – Warfrog – da 3 a 5 giocatori – da 13 anni in su)

Traduzione a cura di Ciaci

Regolamento

In “Way Out West” i giocatori tenteranno di accaparrarsi più punti possibile, principalmente attraverso il possesso di segnalini edifici e trasporti nelle città più grandi. Il denaro è poco e la via più facile per guadagnarlo è tramite il bestiame e alcuni edifici. I Cowboy sono cruciali, prima di tutto proteggono le vostre proprietà e poi permettono di appropriarsi delle proprietà degli altri giocatori, rubare il bestiame e sbarazzarsi dei noiosi contadini.

Il gioco è da 3 a 5 giocatori e una partita dovrebbe durare tra i 90 e i 120 minuti.

Componenti

Regolamento
Mappa di gioco
Pedine nere di legno
Segnalini dei giocatori
Segnalini dei contadini
Segnalini ricercato (Wanted)
Segnalini oro
Dadi

Inizio del Gioco

Ogni giocatore sceglie un set di segnalini, una pedina di legno dello stesso colore, e due pedine nere di legno. Se ci sono tre o quattro giocatori, ognuno parte con \$ 20. Con cinque giocatori ognuno parte con \$ 25. Il denaro rimanente forma la riserva. Ogni giocatore parte con un segnalino Contadino.

Tirate un dado per decidere chi è il primo giocatore. L'ordine di gioco sarà in senso orario, a partire dal primo giocatore. Le pedine colorate indicheranno l'ordine di gioco e verranno posizionate correttamente sugli spazi del segna-ordine (Turn Order Track) sulla mappa, in modo da mostrare l'attuale ordine di gioco. Seguendo l'ordine di gioco, ogni giocatore piazza uno dei suoi segnalini cowboy nella casella città di una delle cinque città (la casella città è lo spazio contenente il nome della città). Ripetete questo procedimento per tre volte finché tutti i giocatori avranno tre cowboy sulla mappa.

La lunghezza della partita dipende dal numero dei giocatori. Con tre giocatori la pedina del turno (usate una delle pedine nere), parte sulla casella 1 del segna-turni (Turn Track). Con quattro o cinque giocatori la pedina del turno parte dalla casella 4.

Svolgimento del Gioco

Durante ciascun turno si svolgeranno le seguenti fasi:

1. Puntate per l'ordine del turno.
2. Fase di Azione.
3. Movimento della pedina del turno di uno spazio.

Alla fine del 3°, 6°, 9° e 12° turno i giocatori incasseranno delle entrate. La partita termina alla fine del turno in cui la pedina ha raggiunto la casella 12.

1. Ordine del turno.

Un sistema di asta è usato per determinare l'ordine di gioco. Tutte le pedine segnaturno vengono riprese in mano dai loro possessori. Il giocatore che fu primo nell'ultimo turno inizia l'asta. Nell'ordine di gioco i giocatori devono alzare la puntata corrente o abbandonare l'asta. Quando un giocatore piazza una puntata mette il relativo ammontare di denaro di fronte a sé (un giocatore può sempre scambiare il denaro con la riserva per raggiungere la somma corretta). Se un giocatore abbandona l'asta mette la sua pedina nella casella più bassa disponibile del segna-ordine (ricordate che certe posizioni non saranno in gioco in base al numero dei giocatori). Esempio: In una partita a quattro giocatori, il primo giocatore che abbandona diventa il quarto giocatore e piazza la sua pedina nel 4° spazio del segna-ordine. Quando un giocatore abbandona, tutto il denaro che ha puntato fino a quel punto è pagato e messo nella riserva. Se un giocatore non abbandona può incrementare la sua puntata la prossima volta che il turno di asta ritorna a lui. Una puntata deve sempre essere superiore alla puntata del giocatore precedente. L'asta continua fino a quando tutti meno uno hanno abbandonato, l'ultimo giocatore rimasto sarà il primo giocatore. L'ultimo giocatore pagherà pure lui, alla riserva, la somma che aveva puntato.

2. Fase di Azione

La fase di Azione è la più importante parte del gioco. All'inizio di una nuova fase azione ogni giocatore deve assicurarsi di avere due pedine nere. Tutte le caselle azione in cima alla mappa devono essere vuote. In ordine di turno, come mostrato nel segna-ordine, ogni giocatore sceglie ed esegue una azione. Quando tutti i giocatori hanno completato una azione, scelgono una seconda azione sempre in ordine di turno. Per scegliere una azione un giocatore piazza una delle sue pedine nere nella casella azione desiderata. Poi esegue l'azione, che potrebbe essere il pagamento di denaro, se la casella ha un costo. Un giocatore non può mai piazzare la sua pedina in una casella che già ne contiene una, in questo modo c'è un limite alle azioni che possono essere selezionate durante un turno. Un giocatore può sempre scegliere di passare invece di fare un'azione, il che significa scartare una pedina nera.

Le varie azioni sono le seguenti:

BESTIAME (CATTLE) Mettere una pedina in una casella bestiame permette al giocatore di acquistare uno o due dei suoi segnalini bestiame e posizionarli sulla mappa. Ogni segnalino costerà \$ 1. Con cinque giocatori è disponibile una casella bestiame extra. Un segnalino bestiame deve essere piazzato in una casella recinto (circondata da steccati). Il primo bestiame posizionato deve essere messo nella città più in basso della mappa. Il bestiame può essere piazzato nella successiva città più in alto solo se più della metà delle caselle recinto sono state riempite nella città precedente. Un giocatore può mettere il bestiame in una città solo se esiste già almeno un proprio cowboy nella stessa città. Tuttavia, se più tardi un giocatore muove tutti i suoi cowboy da quella città, il bestiame vi rimane. Solo un segnalino può occupare una casella recinto.

COWBOY Questa azione permette al giocatore di acquistare e piazzare uno o due dei propri segnalini cowboy. Un segnalino cowboy può essere piazzato in qualsiasi città (mettetelo nella casella con il nome della città). Se un altro giocatore possiede la diligenza in quella città riceve \$ 1 dalla riserva. Se un giocatore piazza due cowboy può metterli nella stessa città o in città diverse. Non c'è limite al numero di cowboy che possono essere piazzati in una città.

SEGNALINI EDIFICI E TRASPORTI Ci sono sei caselle azione edifici e trasporti. Scegliere una di queste caselle permette di posizionare il rispettivo edificio/trasporto in una città. Il costo per fare ciò è indicato nella casella azione. Ogni città ha un certo numero di caselle edificio vuote (sotto le caselle recinto). Il segnalino edificio/trasporto deve essere messo in una di queste caselle. Un giocatore può normalmente edificare in qualsiasi città (per esempio: non è necessario avere un cowboy presente in quella città). Tuttavia, quando un giocatore possiede due o più segnalini di questo tipo in una città, non può pagare per edificare nessun altro edificio/trasporto in quella stessa città. E' possibile eccedere questo limite, ma solamente appropriandosi degli edifici/trasporti degli altri giocatori tramite l'uso dei cowboy. Un altro limite sui segnalini edifici/trasporti è che ci può essere, in una singola città, solo un edificio per tipo, così quando un giocatore avrà costruito la prigione (jail) in una città, nessun altro giocatore potrà piazzare lo stesso tipo di segnalino in quella città.

MUOVERE I COWBOY Selezionando questa azione il giocatore può spostare un certo numero di cowboy (fino al valore indicato nella casella), da una qualsiasi città ad un'altra qualsiasi città. I cowboy non devono partire dalla stessa città, come pure non devono terminare la loro mossa nella stessa città. Un cowboy può essere mosso tra una qualsiasi delle cinque città presenti nella mappa. Il possessore della diligenza nella città da cui si spostano guadagna \$ 1 per ogni cowboy che si muove da quella città, prendendolo dalla riserva. Se, tuttavia, non c'è una diligenza in quella città, oppure appartiene al giocatore attivo, allora il denaro sarà guadagnato da ogni giocatore che ha una diligenza nelle città di arrivo dei cowboy.

MUOVERE IL BESTIAME Selezionare questa azione permette al giocatore di spostare un segnalino bestiame da una qualsiasi casella recinto ad un'altra casella recinto vuota, anche se i recinti delle precedenti città più in basso non sono riempiti per metà.

SPARATORIA Ci sono diverse ragioni per cui un giocatore può desiderare di iniziare una sparatoria, per esempio appropriarsi di una proprietà di un altro giocatore, rubare il bestiame, svaligiare una banca o sbarazzarsi di un contadino.

Il giocatore attivo è l'attaccante. Egli decide quale giocatore vuole attaccare e indica il bersaglio dell'attacco. Questo può essere qualsiasi segnalino edificio o trasporto nella città, oppure uno o due segnalini bestiame (devono appartenere allo stesso giocatore ed essere nella stessa città). I restanti giocatori non possono partecipare alla sparatoria. Tuttavia, il possessore della prigione nella città può scegliere di aggregarsi al difensore (vedi sotto per ulteriori dettagli). Un contadino può essere attaccato al posto di un altro giocatore, e difende come un singolo cowboy.

Il giocatore con meno cowboy (contano solo quelli nella città) spara per primo. La possibilità di sparare sarà alternata tra i due giocatori (esempio: tu decidi solo l'ordine di fuoco all'inizio della sparatoria). Se entrambi le parti hanno lo stesso numero di cowboy il combattimento è simultaneo, e rimane così fino alla fine della sparatoria. Quando un giocatore spara tira un numero di dadi uguale al numero di cowboy che ha in città. Ogni tiro di 5 o più uccide un cowboy avversario. Le perdite sono tolte immediatamente, a meno che il fuoco non sia simultaneo, nel qual caso ogni cowboy morto ha la possibilità di rispondere al fuoco. Il proprietario dei cowboy morti rimuove il rispettivo numero di

segnalini cowboy e li rimette nella sua scorta. Ogni parte spara fino a che uno ha perso tutti i suoi cowboy o un giocatore decide di ritirarsi.

I cowboy rappresentati dai segnalini devono sempre essere uccisi prima di quelli rappresentati da prigionieri (jails), banche (banks) o treni (trains).

Un giocatore può ritirarsi invece di sparare. Egli perde immediatamente la sparatoria e sposta i suoi cowboy in un'altra città. Può muovere solo un cowboy in una città, perciò dovrà sparpagliarli. Nessuna diligenza viene usata in una ritirata.

Banche e treni hanno una difesa interna di un cowboy, che viene aggiunto al numero dei cowboy in difesa. Se un giocatore non ha cowboy nella città, difenderà come se ne avesse uno (tirerà sempre un dado in difesa).

Se l'attaccante vince prende il controllo del bersaglio dell'attacco, rimpiazzandolo con un segnalino, o più segnalini, del suo colore (eccetto per banche e prigionieri). La prigione è rimossa dal gioco se attaccata con successo. La banca è svaligiata se attaccata con successo (vedi sotto per maggiori dettagli). Se il bersaglio di un attacco era un contadino, il segnalino contadino viene rimosso. Non viene restituito al giocatore di appartenenza.

Ogni volta che un giocatore vince una sparatoria prende un segnalino Wanted. Se non ce ne sono più lo preleva da un giocatore a sua scelta.

Controllare una prigione Il difensore in una sparatoria può chiedere al possessore della prigione nella stessa città (se ne esiste una) di aiutarlo a difendersi. Questo aggiunge un cowboy (che sarebbe lo sceriffo) alla difesa. Un giocatore può anche usare il suo proprio "sceriffo" come un cowboy aggiuntivo se attacca un altro giocatore nella stessa città (un esempio di sceriffo "cattivo"). Lo sceriffo è sempre ucciso per ultimo, a meno che non stia difendendo un contadino, in questo caso è il contadino a essere ucciso per ultimo. Se lo sceriffo è ucciso la prigione rimane in gioco (un altro sceriffo sarà eletto per rimpiazzarlo, il che significa che la prigione avrà ancora effetto nel prossimo turno). Una prigione viene rimossa dal gioco solo se è il bersaglio di un attacco.

Svaligiare una banca L'attaccante può prendere di mira una banca (ma non quella del suo colore). Se vince, invece di prenderne il controllo, guadagna del denaro. Tira 3d6 e prende questo ammontare in denaro dal possessore della banca. Se il possessore non può pagare l'intero ammontare, la banca viene rimossa dalla città, dopo aver pagato l'attaccante con tutto il denaro che possiede. Se c'è una prigione appartenente ad un altro giocatore nella città allora il giocatore attaccante deve immediatamente lasciare la città dopo aver svaligiato la banca. I cowboy possono essere mossi insieme o separatamente in una qualsiasi altra città della mappa. Il movimento della diligenza non viene usato. Notate che il giocatore può rimanere nella stessa città se controlla la prigione, o se non ce n'è.

Esempio di sparatoria Jesse ha deciso di attaccare la banca di Frank. Jesse ha quattro cowboy nella città, mentre Frank ne ha due. La prigione appartiene a Roy, a cui Frank chiede aiuto. Roy decide di non aiutarlo. Frank ha una difesa di tre, due cowboy e la difesa interna della banca. Jesse ha un attacco di quattro cowboy, il che significa che Frank sparerà per primo. Frank tira tre dadi e ottiene un colpito. Jesse perde immediatamente un cowboy. Risponde al fuoco con i tre cowboy rimanenti e ottiene due colpiti. Frank deve rimuovere entrambi i segnalini cowboy, rimanendo con la sola guardia della banca in difesa. Tira un dado e fallisce. Jesse tira tre dadi e ottiene un colpito, uccidendo la guardia della banca. Jesse ha vinto e così svaligia la banca. Tira 3d6 e prende questo ammontare di denaro da Frank. Deve poi muovere fuori dalla città i suoi tre cowboy rimasti, perché la prigione appartiene a Roy. Se Roy decideva di aiutare Frank ci sarebbero stati quattro cowboy per parte, impegnati in un combattimento simultaneo. Entrambe le parti tiravano i dadi per i loro cowboy nello stesso momento e poi si stabilivano i morti.

CONTADINO Se un giocatore sceglie questa azione piazza il suo segnalino Contadino sulla mappa. Un contadino può essere piazzato in qualsiasi casella recinto, anche se già occupata da un segnalino bestiame. Se c'è un segnalino bestiame esso è restituito al proprietario. Ci può essere solo un contadino in una città nello stesso momento. Un contadino dimezza le entrate del bestiame. Un contadino può essere rimosso solo se attaccato e sconfitto da un altro giocatore in una sparatoria. Il contadino combatte come un singolo cowboy. Lo sceriffo può aiutare il contadino, in questo caso il contadino sarà l'ultimo ad essere ucciso. Ogni giocatore può piazzare un solo contadino durante tutta la partita.

3. Fine del Turno

Il turno termina quando ogni giocatore ha usato entrambe le pedine nere. La pedina segna-turno si muove di uno spazio, eccetto quando si trova nel 3°, 6°, 9° o 12° turno, in questo caso si calcolano le entrate prima dell'avanzamento della pedina. La partita termina alla fine del turno in cui la pedina ha raggiunto la casella 12.

4. Entrate

Le entrate vengono incassate normalmente alla fine di ogni tre turni (le entrate delle diligenze vengono incassate durante la fase azione). I giocatori incassano le entrate prelevandole dalla riserva a seconda del tipo di segnalini che hanno sulla mappa, come descritto qui sotto.

BESTIAME Ogni segnalino bestiame fa guadagnare al giocatore proprietario \$ 2 a meno che con si trovi in una città che contenga anche un contadino, in questo caso guadagnerà solo \$ 1. Se c'è un treno nella città, non importa a chi appartiene, l'entrata del bestiame è raddoppiata.

BANCA Una banca fa guadagnare al suo proprietario \$ 2 per ogni altro segnalino edificio o trasporto nella stessa città, escluso ogni segnalino appartenente al proprietario della banca (un giocatore non potrà mai ricevere denaro dai suoi segnalini).

EMPORIO Un emporio fa guadagnare al suo proprietario \$ 1 per ogni segnalino bestiame presente in città, eccetto quelli appartenenti al proprietario dell'emporio. Egli inoltre guadagna \$ 2 per un segnalino contadino presente in città.

HOTEL Un hotel fa guadagnare \$ 1 per ogni cowboy presente in città, eccetto quelli appartenenti al proprietario dell'hotel.

Regole speciali

Ogni segnalino edificio o trasporto ha degli effetti speciali, descritti qui sotto.

DILIGENZA Le diligence fanno guadagnare entrate quando i cowboy muovono o sono piazzati sulla mappa. Se un cowboy è posizionato in una città dopo un acquisto, oppure si sposta da quella città, il proprietario della diligenza prende \$ 1 dalla riserva. Tuttavia, un giocatore non può mai guadagnare denaro muovendo o piazzando i propri cowboy. Se un cowboy muove da una città allora ogni diligenza in città guadagnerà normalmente la sua entrata. Tuttavia, se non c'è diligenza, o appartiene al giocatore che muove, allora la diligenza nella città in cui si muove il cowboy guadagna \$ 1. Una diligenza non guadagna mai denaro dai cowboy in ritirata o da uno che sta fuggendo dopo una rapina in banca.

TRENO Un treno in una città raddoppia le entrate guadagnate da tutti i segnalini bestiame nella stessa città, non solo quelli dello stesso colore del treno. Inoltre raddoppia i punti vittoria guadagnati dal bestiame alla fine della partita.

BANCA Il proprietario incassa le entrate come descritto sopra.

PRIGIONE Lo sceriffo agisce come un cowboy extra che può essere aggiunto ai cowboy del suo proprietario o usato in aiuto di un altro giocatore in difesa. Uno sceriffo può aiutare un contadino a difendersi. Se un giocatore si trova nella parte sconfitta della sparatoria non perde il controllo della prigione, a meno che non fosse il bersaglio dell'attacco, nel qual caso la prigione è rimossa dal gioco.

EMPORIO Il proprietario incassa le entrate come descritto sopra.

HOTEL Il proprietario guadagna entrate extra come descritto sopra.

Vincere la partita

La partita termina quando la pedina del turno non può essere avanzata ulteriormente, che avverrà dopo dodici turni con tre giocatori o nove turni con quattro o cinque giocatori. I giocatori calcolano ora i loro punti vittoria.

Ogni segnalino edificio o trasporto vale tanti punti vittoria quanto grande è la città dove si trovano. La grandezza della città è data dal numero di segnalini edifici o trasporto presenti in essa. (Esempio: un edificio in una città con un totale di quattro segnalini edificio/trasporto, incluso se stesso, varrà quattro punti vittoria).

Ogni segnalino bestiame vale un punto vittoria o due se nella città è presente il treno (non importa a chi appartiene il treno). Se c'è un contadino in città allora ogni segnalino bestiame vale un punto vittoria di meno, il che significa che il bestiame senza il treno non avrà valore e quello in una città con il treno varrà un punto.

Il giocatore con più segnalini edificio/trasporto e bestiame in una città, controlla questa città e guadagna un bonus di punti vittoria pari alla grandezza della città. Ricordate che il bestiame non influenza la dimensione della città, ma conta ai fini del controllo di una città.

Il giocatore con più denaro in mano guadagna cinque punti vittoria extra. Nel caso di pareggi ogni giocatore alla pari prende due punti vittoria.

Il giocatore con più Segnalini Wanted guadagna quattro punti vittoria extra. Nel caso di pareggi ogni giocatore alla pari prende due punti vittoria.

Nessun punti viene assegnato ai cowboy.

Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore. Non esistono spareggi, quindi un pareggio rimane tale.