

WESTERN LEGEND FOR DUMMIES

SINTETICA SPIEGAZIONE DEL GIOCO IN SCATOLA "WESTERN LEGEND"
A CURA DI CETTOLIN ANDREA

SETUP INIZIALE

Dopo aver configurato il tabellone di gioco e l'emporio ogni giocatore riceve tutto il materiale del suo colore (miniatura, portabase colorato, due cubi, due dischi e segnalino ferite) e *un personaggio a scelta*, che indica: il **luogo di partenza**, l'**equipaggiamento iniziale**, e l'**abilità speciale** di quel giocatore attivabile solo se il giocatore ha almeno cinque punti vittoria, chiamati in questo gioco punti leggenda. *Parte per primo il più ricercato se presente.*

Attenzione: in qualsiasi momento del gioco NON POTETE accumulare più di quattro pepite o più di 120 \$. Il numero di ferite (massimo tre) invece danneggerà la vostra capacità di conservare carte in mano.

INTRODUZIONE

Benvenuti nel vecchio e selvaggio west. Lo scopo del gioco, che dura un numero indefinito di round, è diventare vere leggende del west ovvero avere a fine partita il **maggior numero di Punti Leggenda** (PL), rappresentati da un vostro cubetto su tale tracciato. Quando almeno un giocatore raggiunge o supera i 15/20/30 PL si continua il round in corso e poi a partire *dal primo giocatore* si fa tutti un ultimo round. In questo gioco ci sono **infinite occasioni per diventare – nel bene e nel male – famosi**. Nel corso del gioco potete inoltre decidere (secondo cubetto) se diventare ricercati o stare dalla parte della legge.

- **RICERCATI:** più siete ricercati e più prenderete punti leggenda **alla fine di ogni vostro turno**. Lo svantaggio è che i *giocatori che sono già Marshall* e lo *sceriffo* (PNG) cercheranno in tutti i modi di arrestarvi. Inoltre **a fine partita** il più cattivone avrà tre PL addizionale mentre tutti gli altri 1PL. Scelta consigliata a chi ama fare punti facili, l'interazione diretta e il rischio.
- **MARSHALL:** ogni volta che cacciate un bandito o arrestate un ricercato avanzate sul tracciato Marshall e **guadagnate la relativa taglia**, *che quasi sempre sono soldi*. Al terzo, sesto e nono avanzamento invece di prendere soldi prenderete i PL indicati. Questo significa una progettualità a lungo termine e molta costanza per avanzare. Inoltre **a fine partita** farete i punti raffigurati.

Un giocatore Marshall può convertirsi in qualsiasi momento al crimine, spostando il suo cubetto.

Un giocatore ricercato invece se vuole diventare Marshall deve **prima venire arrestato** (togliere cubo).

REFILL DI INIZIO TURNO

1. Scegliete se pescare **due carte poker** (consigliato) / **20 \$** / o **una carta poker + 10\$**
2. Se possedete diverse armi o cavalcature sceglietene una sola da usare per tutto il **round** corrente, considerando anche il turno degli altri giocatori per difendervi da essi.

AZIONI DEL TURNO

Durante il vostro turno potete fare **solamente tre azioni** a vostra libera scelta (anche ripetute) tra le seguenti: **movimento**, fare **l'azione di una carta**, **fare scontro** con un altro giocatore, o **interagire con il luogo**.

Se vi trovate su un luogo potete comunque rinunciare ad una vostra azione per elemosinare 10\$ 😞

MOVIMENTO: se siete a piedi fate solo due passi /o in funzione della vostra cavalcatura. NO MESAS!!!

AZIONE DELLA CARTA: se una carta in mano presenta la scritta Azione potete attivarla e poi scartarla.

SCONTRO CON UN ALTRO GIOCATORE: se presente sullo stesso territorio di un avversario il giocatore attivo **dichiara il tipo di scontro** e gioca una carta coperta contro di lui. *Se l'avversario vuole difendersi* dovrà giocare a sua volta una carta. Le carte si girano e la più alta potenzialmente vince. Il giocatore attivo vince i pareggi. Il valore delle carte **però** può essere alterato scartando dalla mano una carta reputazione o applicando gli effetti speciali del proprio personaggio o quelli della arma usata. **Chi perde o non vuole difendersi pesca sempre una carta e fa una ferita**. L'esito della vittoria dipende dal tipo di scontro scelto:

- **DUELLO**: se organizzo un duello contro di te e riesco a vincerlo ottengo come premio 2PL.
- **RAPINA**: ottengo la tua mucca, un punto ricercato e ti rubo per eccesso metà soldi o metà pepite.
- **ARRESTO**: se riesco ad arrestarti faccio un punto Marshall quindi io incasso la tua taglia dalla banca e tu perdi metà (per eccesso) di tutto, bestiame compreso. Oltretutto il giocatore arrestato sposta la sua pedina nell'ufficio dello sceriffo e riprende il suo cubo in quanto non è più ricercato.

INTERAGIRE CON UN LUOGO: uso una o più azioni per effettuare l'azione corrispondente al luogo.

- **Miniera**: lancio i due dadi e ottengo la ricompensa indicata (5 possibilità su 6 di successo).
- **Banca**: ogni pepita venduta vale 20\$ + 1PL / dichiaro rapina e mi scontro con la **GUARDIA** (PNG).
- **Emporio**: spendo quanti soldi voglio per comprare o migliorare qualsiasi cosa. Quando compro o miglioro una arma/cavalcatura posso decidere di attivarla subito al posto di quella attuale.
Importante: massimo tre oggetti generici e tutti diversi tra di loro.
- **Saloon**: Paga 10\$ di ante e pesca una carta. Gli altri giocatori **nella stessa città** posso fare lo stesso. Se nessun giocatore si unisce giochi contro il **DEALER** (PNG). Il banco aggiunge 50\$ e gira tre carte sul tavolo. Giocate due carte dalla vostra mano e la combinazione più alta vince e prende tutti i soldi. Il giocatore attivo guadagna anche 1PL se vince la mano di poker che lui stesso ha chiamato. Chi ha perso invece pesca gratuitamente una carta poker.
- **Cabaret**: ogni 30\$ che riesci a spendere fai 1PL. Ricorda che il portafoglio massimo è sempre 120\$.
- **Dottore**: paghi 10\$ e lui ti cura tutte le ferite. Per ogni ferita curata pesca una carta poker.
- **Ranch**: spendi l'azione per catturare una mucca. Se la porti in stazione ottieni ricompensa + un punto Marshall. Se invece la porti nel ranch del colore opposto ottieni ricompensa + un punto Ricercato. *Importante*: le mucche scendono con le loro zampe per cui non è necessaria una azione.

FASE DI FINE TURNO

LE CARTE STORIA: come prima cosa **puoi** piazzare o spostare un tuo dischetto (solo uno per turno) soltanto se il requisito della carta storia è soddisfatto (se soddisfi entrambi scegli tu dove mettere il disco). Se la carta storia è completata viene girata sul retro e tutti i giocatori che avevano un dischetto sopra ottengono il premio previsto dalla carta stessa. **Il giocatore attivo fa rinascere i banditi** dove indicato (se lo spazio è libero) e **può se desidera muovere anche lo sceriffo** del numero di passi indicati dalla carta stessa.

LIMITE DI CARTE IN MANO: il limite di carte in mano è pari a 5 ma ogni ferita riduce tale valore di una carta, come riportato sulla plancia. Il tuo turno è finito quindi dovrai scartare le carte in eccesso.

PUNTI RICERCATO: se hai terminato il tuo turno da ricercato ottieni i rispettivi punti leggenda come indicato dalla posizione del tracciato.

PERSONAGGI NON GIOCANTI (PNG)

In questo gioco i PNG usano le apposite carte scontro numerate dal 2 all'Asso. Il personaggio non giocante agisce sempre *tramite il primo giocatore disponibile alla destra del giocatore attivo*. Tali carte vengono giocate contro l'avversario come in un normale scontro. Attenzione che più la carta scontro è alta e maggiore sarà il bonus che regalerete al giocatore attivo (e viceversa). I PNG vincono sempre tutti i pareggi.

- **BANDITI:** se durante un movimento entrate nel territorio dei banditi siete costretti a fermarvi e loro vi attaccano. Il bandito pesca due carte scontro e decide quale giocare contro di voi. Se lo sconfiggete fate un punto Marshall e quindi incassate la taglia. Se perdete ferita + carta.
- **GUARDIA:** se avete deciso di rapinare la banca dovete lottare contro la guardia, che pesca tre carte scontro e sceglie quale giocare contro di voi. Se riuscite a vincere ottenete 80\$ e tre punti ricercato. Se perdete contro la guardia guadagnate comunque un punto ricercato più ferita e una carta.
- **SCERIFFO:** se siete ricercati e lo sceriffo per qualche ragione **entra** nel vostro territorio dovete eliminare subito una carta a vostra scelta. Poi dovete cercare di difendervi perché lo sceriffo pesca ben quattro carte scontro e ne sceglie una. Se vincete non siete arrestati e lui torna nel suo ufficio. Nessun giocatore già ricercato può mai entrare in un territorio sorvegliato dallo sceriffo, mossa utile per difendere per esempio la banca contro la rapina.

* **DEALER:** se avete deciso di giocare a poker ma nessun giocatore si è aggiunto dovrete giocare contro il banco: il giocatore alla vostra destra dopo aver messo via le sue carte pesca quattro carte poker e ne sceglie due da giocare. Se il dealer vince tutti i soldi ritornano in banca e il giocatore attivo pesca una carta poker.

VARIANTE OBIETTIVI PERSONALI: ogni personaggio scarta a caso uno dei suoi obiettivi segreti. Se completate l'obiettivo pescate casualmente tanti segnalini leggenda quanti gli obiettivi completati e metteteli sugli appositi spazi sulla plancia. Avete spazio per soli tre segnalini ma potete scegliere quali tenere.

DISCLAIMER

Dichiarazione di esclusione di responsabilità.

Questa NON È una traduzione del regolamento in lingua italiana.

Il presente documento è da intendersi come un semplice aiuto per i giocatori di lingua italiana per imparare le regole di gioco.

Non sostituisce e non vuole sostituire in alcun modo il regolamento originale del gioco e neanche può essere considerato come una trascrizione o traduzione di esso, neppure in maniera parziale o involontaria.

Tutti i diritti sul gioco, sul regolamento di esso e su tutti i suoi componenti sono detenuti dai legittimi proprietari.

Guida sintetica di gioco realizzata a cura di Cettolin Andrea (**Cetto**)

Se volete lasciarmi un messaggio di ringraziamento o scaricare altro materiale:

<https://www.goblins.net/users/cetto>

San Vendemiano (TV), 12/09/2020

Cettolin Andrea

