

SCERIFFO JEAN-YVES MONPERTUIS
VICE SCERIFFO GAËTAN BEAUJANNOT

8+

45 MIN

2-10 GIOCATORI

Flick'em UP!

il Far West in Scatola

REGOLAMENTO E SCENARI

Flick 'em Up!

Un pistolero del tuo calibro non manca mai il bersaglio. Ed è una buona cosa. Ti è rimasto un solo colpo in canna, ma è tutto quello di cui hai bisogno per porre fine al regno di terrore dei Cooper una volta per tutte.

Benvenuto nell'emozionante mondo di Flick 'em Up! - il Far West in Scatola - un gioco i cui scenari realistici e la componentistica eccezionale trasformeranno il tuo tavolo della cucina in una polverosa e spietata città del Wild West.

Carica la tua Colt, trova un riparo e rispondi al fuoco. Sei un povero pazzo se pensi che i tuoi nemici ti mostreranno pietà.

Che tu scelga di terrorizzare le campagne con quelli della risma del Clan dei Cooper o affiancare lo Sceriffo nel far rispettare la legge e difendere gli innocenti, Flick 'em Up! ti regala un viaggio emozionante nel Wild West che non scorderai facilmente!

Felici sparatorie, Cowboy!

Componenti

10 Tessere Cowboy



12 Personaggi



5 Cowboy neri
(i Fuorilegge)



5 Cowboy
bianchi
(gli Uomini
della Legge)



2 personaggi neutrali
(1 blu e 1 rosa)

12 Cappelli rimovibili/reversibili



10 cappelli,
numerati da
1 a 5
(2 di ognuno)



2 cappelli
non numerati

6 Edifici



1 Forca

72 Segnalini



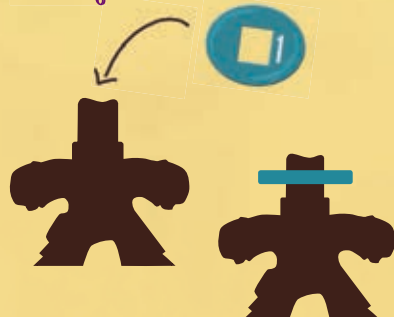
38 Punti Vita
11 Sacchi d'Oro
6 "Vietato"
5 Pistole Colt
2 Fucili Winchester
4 Acqua pulita/avvelenata
2 Candelotti di Dinamite
2 Documenti
1 Iniziativa (Pretzel)
1 Ostaggio

37 Altri Componenti

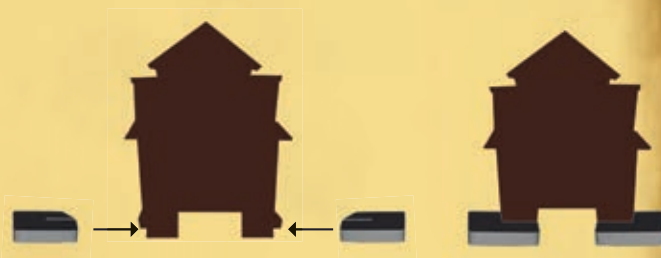
13 Blocchi di Supporto
5 Barili
3 Cactus
4 Recinti
4 Fieno Rotolante
1 Disco Movimento (disco bianco)
4 Proiettili (dischi grigi)
1 Canna del Winchester
1 Dinamite (ottagono rosso)
1 Orologio del Municipio (in tre parti)

Assemblaggio

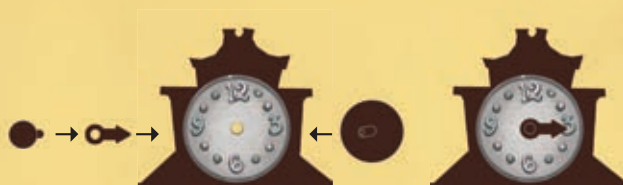
Cowboy



Edifici



Orologio del Municipio



Forca



Regole

Prima di giocare

Prima di giocare, devi scegliere:

- Una Superficie di Gioco;
- Uno Scenario;
- Le Squadre.

Superficie di Gioco

Flick 'em Up! può essere giocato sulla maggior parte delle superfici piane, grandi o piccole: un tavolo, il pavimento ecc... La superficie che scegli deve permettere ai pezzi di scivolare facilmente e deve permettere ai giocatori di accedervi da tutti i lati. La superficie deve essere inoltre abbastanza grande da poter collocare tutti i pezzi necessari.

Scenario (Preparazione)

A partire da pagina 10 di questo regolamento troverai 10 Scenari, ciascuno dei quali offre un'avventura originale e una nuova città del Wild West da scoprire.

Ogni Scenario è spiegato in dettaglio, incluse eventuali regole aggiuntive richieste per godersi l'avventura.



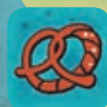
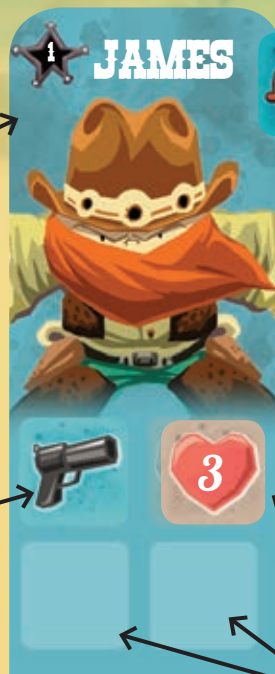
Le Squadre

Flick 'em Up! può essere giocato da 2 a 10 giocatori. I giocatori dovrebbero dividersi in due squadre uguali. Ogni giocatore farà parte o della squadra degli Uomini della Legge o della squadra dei Fuorilegge. Quando giocate in dispari, una delle due squadre avrà semplicemente un giocatore in più.

Per esempio: in una partita a 5 giocatori, una squadra sarà costituita da 3 giocatori, l'altra da 2 giocatori.

Ogni Squadra ha 5 Tessere Cowboy numerate. Questi numeri corrispondono ai numeri sui Cappelli indossati da quei Cowboy. L'inventario di ogni Cowboy mostra una pistola (arma predefinita), uno spazio per impilare i Punti Vita di quel Cowboy e due spazi per dei segnalini aggiuntivi. Posiziona queste tessere vicino all'area di gioco, appena fuori dalla città.

Numero del Cowboy



Segnalino Iniziativa

1 Pistola Colt



Punti Vita

2 spazi per segnalini aggiuntivi

Giochiamo!

Una volta scelta la superficie di gioco, uno scenario e le squadre, siete pronti per giocare!

I Round

Il gioco si svolge in round successivi. Ogni round corrisponde ad un'ora sull'Orologio del Municipio. Un round è concluso una volta che tutti i Cowboy di entrambe le squadre hanno giocato.

Lo Scenario indica l'orario d'inizio per l'Orologio, quale lato dei Cappelli dei Cowboy deve essere a faccia in su e quale squadra giocherà per prima.

Un Cowboy è considerato disponibile quando il colore del suo cappello corrisponde al colore del round (sull'Orologio) in corso. Una volta che un Cowboy ha giocato, il suo cappello viene girato sull'altro lato. Il Cowboy non è più disponibile per questo turno. Quando non ci sono più Cowboy disponibili, la lancetta dell'Orologio viene spostata all'ora successiva ed un nuovo round ha inizio.



ESEMPIO: Il gioco inizia con l'Orologio del Municipio che segna le 6:00.

Visto che si tratta di un'ora rossa, tutti i cappelli iniziano con il lato rosso a faccia in su. In questo turno giocheranno tutti i Cowboy disponibili. Una volta che un Cowboy ha giocato, il suo cappello viene girato con la parte blu a faccia in su. Una volta che tutti i cappelli sono blu, la lancetta dell'Orologio viene spostata alle 7:00, un'ora blu. Ha inizio un nuovo round, durante il quale giocheranno tutti i Cowboy con il cappello blu.



A chi tocca?

Prima che inizi, ogni squadra determinerà il proprio ordine di turno internamente: chi giocherà per primo, secondo ecc.... Una volta che tutti i giocatori di una squadra hanno giocato, l'ordine di turno ricomincia con il primo giocatore della squadra.

Ogni scenario ha inizio con il Cowboy con il segnalino Iniziativa (specificato dallo Scenario). Il primo giocatore della squadra di quel Cowboy deve giocare con questo Cowboy. Quindi, il primo giocatore dell'altra squadra sceglie uno dei Cowboy disponibili per giocare. I giocatori continuano a turno, alternandosi tra le squadre, fino a che tutti i Cowboy non sono stati giocati. Ogni round successivo ha inizio con il Cowboy con il segnalino Iniziativa. Il prossimo giocatore in ordine di turno nella squadra di quel Cowboy giocherà il primo turno del prossimo round.



Tieni a mente che è possibile che il segnalino Iniziativa cambi di mano da un Cowboy all'altro (come spiegato in seguito). È quindi possibile per una squadra fare due turni di seguito giocando l'ultimo turno di un round e il primo di quello seguente.

In una partita con un numero dispari di giocatori, le squadre si alternano nello stesso modo come se i giocatori fossero pari.

Le giocate si alternano da una squadra all'altra. In questo modo, le giocate passano dalla squadra 1 alla squadra 2, quindi di nuovo alla squadra 1, ecc... Ogni squadra segue il proprio ordine di turno: primo giocatore, secondo giocatore ecc...

Giocare con un Cowboy

Quando un giocatore gioca con un Cowboy, può compiere due azioni.

Il giocatore sceglie tra le azioni seguenti:

- Muovere;
- Sparare;
- Prendere/Lasciare/Scambiare (devono essere eseguite in un edificio).

Un giocatore compie due azioni a sua scelta, nell'ordine a sua scelta. Il giocatore può compiere la stessa azione due volte. Il giocatore può scegliere di compiere solo un'azione o nessuna. A prescindere da quello che il giocatore decide di fare, deve girare il cappello del Cowboy con cui ha giocato una volta finito il suo turno.

Il "flick"

La maggior parte delle tue azioni avrà a che fare con il "flick", visto che è come i giocatori si sposteranno e spariranno.

In questo gioco, un "flick" viene fatto come illustrato qui sotto, con un dito ma senza la resistenza offerta dal tuo pollice (quindi meno potente, ma più preciso di un "flick" standard).



Muovere

I giocatori muoveranno i Cowboy per vari motivi, come difendere una zona migliore o entrare in un edificio. Una volta che un giocatore ha scelto di muovere un Cowboy, sostituisce il Cowboy con il Disco Movimento. Quindi, il giocatore compie il movimento facendo un "flick" del Disco Movimento (nel modo descritto in precedenza) nella direzione in cui desidera muoversi.

Se durante un movimento il Disco Movimento **non tocca** un oggetto, un personaggio o un blocco di supporto di un edificio:

- Il movimento è avvenuto con successo;
- Il Cowboy è posizionato precisamente nello stesso spazio occupato dal Disco Movimento;
- Una volta posizionato, il Cowboy può essere orientato in qualunque direzione il giocatore voglia.

Se durante il movimento il Disco Movimento **lascia l'area di gioco** (ad es. cade dal tavolo) o **tocca** un oggetto, un personaggio o un blocco di supporto di un edificio:

- Il movimento è fallito e l'azione è persa;
- Il Cowboy mosso viene riportato dove il tentativo di movimento ha avuto inizio, orientato in qualunque direzione il giocatore voglia. Se il giocatore ha ancora un'azione, la può usare per tentare un altro movimento;
- Qualsiasi oggetto, personaggio o edificio che sono stati spostati dal Disco Movimento vengono riposizionati come lo erano precedentemente al tentativo di movimento.

Entrare in un edificio

Per entrare in un edificio un giocatore deve scegliere l'azione di movimento e tentare un "flick" con il Disco Movimento mirando tra i due blocchi di supporto dell'edificio in cui desidera entrare. **In questo caso, è permesso toccare la sezione interna di un blocco di supporto di un edificio con il Disco Movimento.**



movimento si applicano (ad es. toccare oggetti o personaggi).

Il Cowboy entra in un edificio con successo quando qualsiasi parte del Disco Movimento ha oltrepassato la linea che definisce la porta dell'edificio (vedi l'illustrazione a fianco).

Entrando in un edificio con successo, il giocatore posiziona il Cowboy su uno dei due blocchi di supporto dell'edificio.

Per uscire da un edificio, il giocatore sceglie l'azione di movimento, posiziona il Disco Movimento dietro l'edificio e tenta di farlo passare tra i blocchi di supporto con un "flick". Il Cowboy è uscito con successo dall'edificio se l'intero Disco Movimento ha passato la linea che definisce la porta dell'edificio (vedi l'illustrazione a fianco). **In questo caso, è permesso toccare la sezione interna di un blocco di supporto di un edificio con il Disco Movimento**, ma tutte le altre regole per il

IMPORTANTE: se l'entrata di un edificio diventa bloccata da un oggetto, quell'oggetto può essere spostato verso uno dei due lati per permettere l'entrata nell'edificio.

Sparare

Ogni Cowboy ha una pistola che può usare per sparare ai Cowboy dell'altra squadra per fare perdere loro Punti Vita.

Una volta che un giocatore ha scelto l'azione Sparare, posiziona un proiettile (disco grigio) alla destra o alla sinistra del suo Cowboy, alla distanza di un proiettile (disco grigio).

Il giocatore quindi spara il proiettile con un "flick" (come descritto a pagina 5) verso un Cowboy avversario.

Un Cowboy è colpito quando cade per via di un proiettile (senza rimbalzo). Notare quanto segue:

- Se il Cowboy non cade, allora il proiettile l'ha solo sfiorato senza causargli danni. È mancato;
- Se un proiettile colpisce due o più Cowboy, solamente il primo è considerato colpito. Gli altri sono considerati mancati ed immediatamente rialzati;
- Un Cowboy all'interno di un edificio può essere colpito solamente durante un duello (vedi Scenario 2).

Se un Cowboy viene colpito:

- Il Cowboy è ferito e perde un Punto Vita. Il Punto Vita viene rimesso nella scatola;
- Il Cowboy rimane sdraiato. Si rialzerà la prossima volta che verrà giocato.

Note: • Un Cowboy caduto non può essere colpito di nuovo da un altro proiettile (o dinamite). Può essere colpito solamente una volta che è in piedi.

• Se il cappello del Cowboy cade, semplicemente riposizionalo in modo che mostri lo stesso colore di prima.

• Colpire un compagno di squadra ha lo stesso effetto. Un colpo sfortunato!

Se un Cowboy perde il suo ultimo punto vita:

- Gira la tessera di quel Cowboy (lapide a faccia in su) e rimetti la sua pedina nella scatola;
- Gli oggetti in possesso di quel Cowboy sono posizionati sui blocchi di supporto del Becchino;
- Il cappello di quel Cowboy viene posizionato sulla tessera corrispondente a quel Cowboy, in modo che il colore visibile sia lo stesso che era su quel Cowboy. Il cappello di questo Cowboy sarà usato durante ogni round (vedi di seguito);
- Se il Cowboy ucciso aveva il segnalino Iniziativa, questo segnalino viene posizionato sulla tessera del Cowboy che ha sparato il colpo che l'ha ucciso.



IMPORTANTE: In modo da assicurare che ogni squadra stia giocando lo stesso numero di turni ogni round, i cappelli dei Cowboy uccisi rimangono in gioco. Quando un Cowboy perde l'ultimo Punto Vita, il suo cappello viene posizionato nel suo inventario senza cambiarne il colore. La squadra di questo Cowboy continuerà a giocare con questo Cowboy ogni round. Un Cowboy ucciso non ha azioni da eseguire. L'unica funzione di giocare con un Cowboy ucciso è quella di passare un turno; dopo averlo fatto, gira il cappello del Cowboy sul lato opposto.

Se il proiettile non colpisce nessuno:

- L'azione è persa;
- Gli elementi di gioco (barili, edifici, ecc....) spostati dal proiettile o da altri elementi di gioco rimangono dove sono stati spostati.

Sparare con 2 pistole

Se un Cowboy possiede 2 o più pistole, può sparare 2 proiettili con un'unica azione. Per farlo, il giocatore posiziona un proiettile su entrambi i lati del Cowboy e utilizza un "flick" per spararli uno dopo l'altro sugli obiettivi (o sull'obiettivo) che ha scelto. Un Cowboy con 3 pistole non può sparare 3 volte.

Sparare da dentro un edificio

Per un Cowboy è possibile sparare da dentro un edificio. Per farlo, il giocatore posiziona il proiettile dietro l'edificio e mira attraverso la porta (tra i 2 blocchi di supporto) dell'edificio. Tutte le regole che riguardano l'azione Sparare si applicano nello stesso modo come descritto in precedenza.

Prendere / Lasciare / Scambiare

Quando si trova all'interno di un edificio, un Cowboy può eseguire un'azione per prendere o lasciare un segnalino (arma, dinamite, documento, ecc...). Quando un Cowboy prende un segnalino, è posizionato nel suo inventario. Quando un Cowboy lascia un segnalino, questo è rimosso dall'inventario di quel Cowboy e posizionato sul blocco di supporto dell'edificio in cui si trova. Alcuni Scenari possono avere regole aggiuntive riguardanti segnalini particolari.

Un Cowboy può tenere fino a due segnalini. Se un Cowboy prende un terzo segnalino, deve essere scambiato con un altro segnalino dell'inventario di quel Cowboy, in modo che il Cowboy continui ad avere solo due segnalini. Questo scambio conta come un'azione.

Se un Cowboy desidera prendere un segnalino a faccia in giù, può prenderne uno a caso dalla pila, girarlo e quindi decidere se tenerlo o lasciarlo lì (a faccia in su). La sua azione è considerata usata, che abbia tenuto o lasciato il segnalino.

Fine del Gioco

Il gioco termina quando si verifica una delle due seguenti condizioni:

- Una delle condizioni di vittoria dello Scenario si è verificata;
- L'Orologio del Municipio segna le 12:00 (mezzanotte o mezzogiorno).



Gli Scenari

Questo manuale contiene 10 Scenari originali che puoi giocare e rigiocare proprio così come sono scritti, o aggiungendoci un tocco personale. Ogni Scenario presenta una città del Wild West e una nuova rocambolesca avventura da scoprire. Che sia una rapina in banca, un duello o una damigella in pericolo, ogni avventura saprà soddisfare il tuo "flick" per il West (l'hai capita?). Se è la prima volta che esplori il Wild West, ti consigliamo di partire dal primo Scenario e proseguire da quello. Se sei un esperto pistolero, invece, Flick 'em Up ha tutto ciò di cui hai bisogno per iniziare a creare le tue città e i tuoi Scenari!

Ogni Scenario include le informazioni seguenti:

- La storia dello Scenario
- L'obiettivo di ogni squadra
- La mappa della città dove lo Scenario ha luogo
- Le istruzioni sul piazzamento degli oggetti
- Il numero dei Punti Vita di ogni Cowboy / personaggi neutrali
- L'orario a cui l'Orologio deve essere impostato
- Le condizioni di fine partita
- Regole aggiuntive dello Scenario

Vi invitiamo a prestare particolare attenzione alle regole aggiuntive introdotte in questi Scenari, visto che si aggiungono a quelle spiegate nelle sezioni precedenti. Inoltre, vi suggeriamo di giocare questi Scenari in ordine, visto che gli ultimi Scenari utilizzano regole che sono introdotte in quelli precedenti. A ciascuna regola addizionale è associato un simbolo che indica nei round successivi se la regola sarà richiesta o meno.



Banca



Sceriffo



Saloon



Becchino



Emporio



Municipio



Forca



Sacchi d'oro



Punto Vita



Pistola Colt



Dinamite



Fucile Winchester



Iniziativa



Vietato



Documento



Ostaggio



Fuorilegge



Uomini della Legge



Uomo e Donna



Barile



Fieno rotolante



Recinto



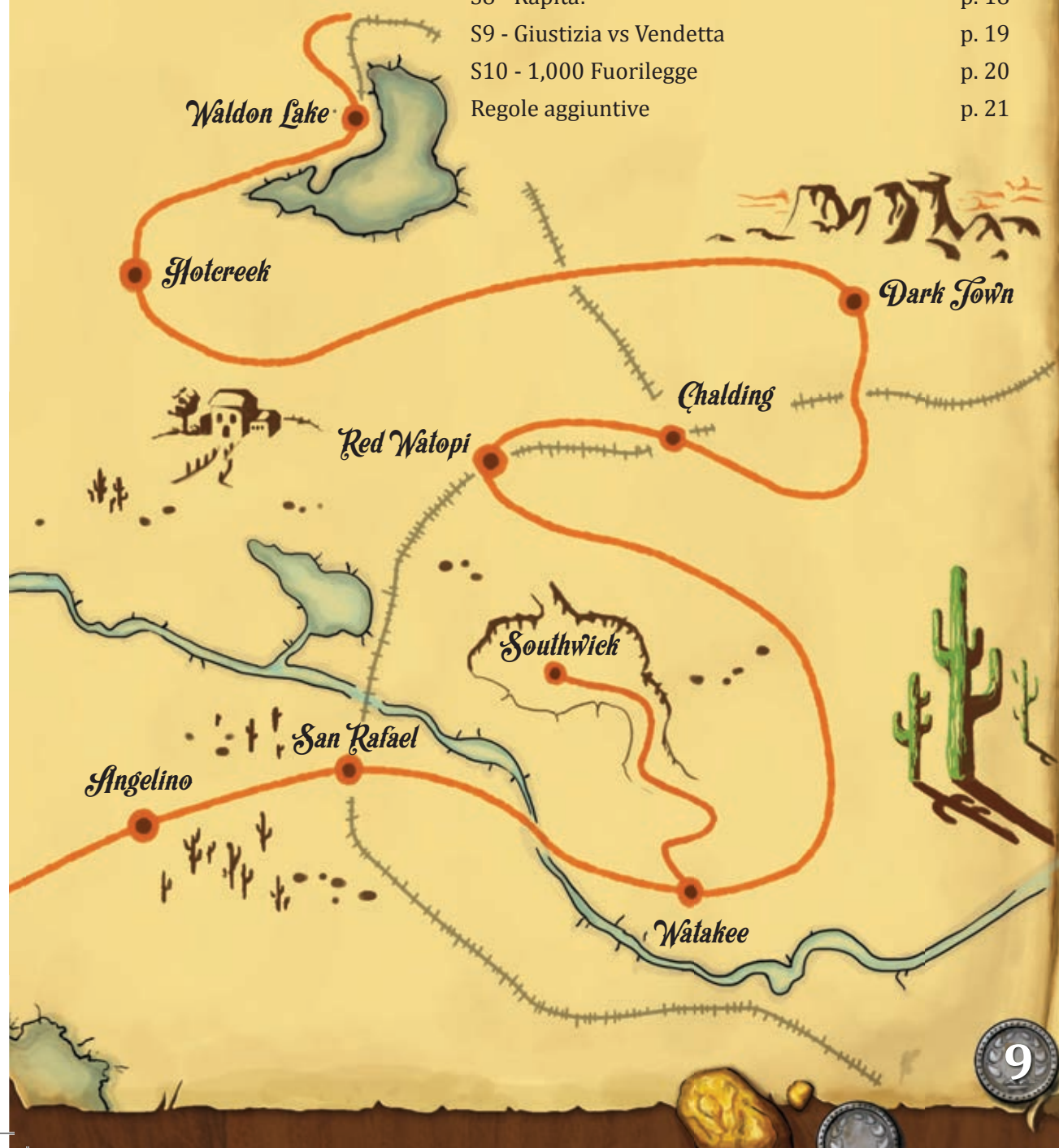
Cactus



Acqua pulita/avvelenata

Indice

Presentazione degli Scenari	p. 8
S1 - Sparatoria a Waldon Lake	p. 10
S2 - Duello a Hotcreek	p. 11
S3 - La Rapina	p. 13
S4 - L'oro di Chalding	p. 14
S5 - Complotto a Red Watopi	p. 15
S6 - È una trappola!	p. 16
S7 - Un Testimone da Uccidere	p. 17
S8 - Rapita!	p. 18
S9 - Giustizia vs Vendetta	p. 19
S10 - 1,000 Fuorilegge	p. 20
Regole aggiuntive	p. 21



- Scenario 1 -

Sparatoria a Waldon Lake

I Fuorilegge dei Cooper sono arrivati in città.

Lo Sceriffo e i suoi uomini hanno preparato un bel comitato di benvenuto per quei furfanti. La reputazione del Clan dei Cooper li precede: ovunque vadano si lasciano sempre un grande caos alle spalle. Lo Sceriffo li invita a lasciare la città senza creare problemi, ma il Clan dei Cooper fa finta di niente. La tensione sale alle stelle e nel centro della città scoppia una sparatoria!

Obiettivo:

Gli Uomini della Legge

Uccidere 3 Fuorilegge.

I Fuorilegge

Uccidere 3 Uomini della Legge.



Orologio: segna le 6:00. **Capelli:** rosso a faccia in su.



Regole Specifiche dello Scenario

Tutti gli edifici sono barricati. È vietato entrare negli edifici.

Fine Partita

La partita termina immediatamente se una squadra perde tre Cowboy. Altrimenti, la partita termina quando l'orologio scandisce la mezzanotte. La squadra con più Cowboy sopravvissuti vince. In caso di pareggio, vince la squadra con più Punti Vita rimasti.

- Scenario 2 -

Duello a Hotcreek

La città sta soffrendo a causa di una divergenza di opinioni. La maggior parte dei cittadini sostiene lo Sceriffo, che ha dato un giro di vite riguardo il Clan dei Cooper. Ciò nonostante, ci sono ancora alcuni che parteggiano per il capo del Clan, il cattivissimo Big Daddy. Per fortuna, alcuni dei ragazzi del Clan dei Cooper pensano che il piano di Big Daddy Cooper si sia spinto troppo oltre e hanno avvisato lo Sceriffo del pericolo imminente. Big Daddy Cooper ha deciso di uccidere lo Sceriffo mentre torna a casa da solo stasera.

Obiettivo:

Gli Uomini della Legge

Uccidere Big Daddy dei Cooper.

I Fuorilegge

Uccidere lo Sceriffo.



Orologio: segna le 6:00. **Cappelli:** rosso a faccia in su.



Gli Uomini della Legge

Lo Sceriffo inizia con un segnalino Colt nell'inventario, ed è posizionato davanti al Saloon.

Fine Partita

La partita termina immediatamente se una delle due squadre porta a termine il proprio obiettivo. Altrimenti, la partita termina quando l'orologio scandisce la mezzanotte. Se lo Sceriffo e Big Daddy Cooper sono entrambi ancora vivi, si sfidano in un duello finale. La squadra con il segnalino Iniziativa spara per prima.



- Regole aggiuntive -

Duello

IMPORTANTE: Per questo Scenario e altri Scenari dove sono ammessi i duelli, i giocatori devono riservare una zona dell'area di gioco per risolvere i duelli.

Quando almeno due Cowboy di due squadre avversarie occupano lo stesso edificio, un duello ha inizio. I due Cowboy nel duello sono posizionati faccia a faccia dalle parti opposte della zona riservata (vedi immagine qui sotto).

Il giocatore che è entrato nell'edificio per ultimo spara per primo. Se manca il bersaglio, il suo sfidante muove il suo Cowboy in avanti (della larghezza del Disco Movimento) e risponde al fuoco. I giocatori a turno avanzano e sparano fino a che uno dei due Cowboy viene colpito.

Quando un Cowboy viene colpito:

- Quel Cowboy perde un Punto Vita. Se questo fa in modo che il Cowboy perda il suo ultimo Punto Vita, viene rimesso nella scatola come descritto nel regolamento alla sezione 'Sparare';
- Il Cowboy del duello che ha vinto caccia fuori quello avversario: posiziona il Cowboy avversario dietro l'edificio e con un "flick" lo fa passare tra i blocchi di supporto (rimuovi il cappello del Cowboy prima del "flick" e rimettiglielo dopo). Quel Cowboy è ora sdraiato;
- La partita continua normalmente.

Duelli con più di due Cowboy:

Si applicano le regole qui sopra, con eccezione che tutti i Cowboy della stessa squadra avanzano e sparano uno dopo l'altro prima che il Cowboy avversario possa rispondere al fuoco. Il duello termina solo quando rimane solo una squadra nell'edificio.



- Scenario 3 -
La Rapina

Il Clan dei Cooper è di nuovo all'opera. Questa volta hanno rubato delle mucche da una fattoria appena fuori da Dark Town e le hanno rivendute per dei bei soldi prima che lo Sceriffo li potesse cogliere con le mani nel sacco. Però, quei Cooper sono degli avidi. E dei pazzi. Si fermano al Saloon di Dark Town per una birra, una cosa tira l'altra e prima che te ne possa accorgere hanno deciso di rapinare la banca della città. Lo Sceriffo e la gente di Dark Town non li lasceranno fare quello che vogliono. Le loro pistole sono cariche e pronte a sparare... giustizia!

Obiettivo:

Gli Uomini della Legge

Assicurare 7 Sacchi d'oro nella Banca.

I Fuorilegge

Assicurare 7 Sacchi d'oro nel Saloon.



Orologio: segna le 5:00. **Cappelli:** blu a faccia in su.



Fine Partita

La partita termina immediatamente se una delle due squadre porta a termine il proprio obiettivo. Altrimenti, la partita termina quando l'orologio scandisce la mezzanotte: la squadra che si è assicurata più Sacchi d'oro vince. In caso di parità, la squadra i cui Cowboy portano più Sacchi d'oro vince.

L'Oro di Chalding

La diligenza sta portando a Chalding un bel gruzzolo d'oro. Gli ultimi membri del Clan dei Cooper hanno messo insieme una banda di fuorilegge sulle montagne e i cittadini di Chalding temono che possano attaccare da un momento all'altro. Lo Sceriffo, tanto bello quanto intelligente, ha deciso di nascondere l'oro di Chalding nei vari edifici della città, invece che in un posto solo. Lo Sceriffo e i cittadini più coraggiosi di Chalding, a turno tengono d'occhio la banca in cerca di attività sospette, ma il Vecchio Pat si è addormentato! Si sveglia un'ora dopo l'arrivo del Clan dei Cooper in città. Svelto, Sceriffo! C'è del lavoro per te!

Obiettivo:

Gli Uomini della Legge

Evitare che i Fuorilegge completino il loro obiettivo.

I Fuorilegge

Assicurarsi che tutti e 5 i Sacchi d'oro siano nelle mani dei Fuorilegge situati fuori dalla città.



Orologio: segna le 5:00.

Cappelli: I cappelli dei Fuorilegge hanno il lato **blu** a faccia in su; gli Uomini della Legge il lato **rosso**. Gli Uomini della Legge non giocheranno durante la prima ora.



I Fuorilegge

I due cowboy neutrali (rosa e blu) sono posizionati fuori dalla città, come mostrato qui sopra. Non vengono giocati durante lo Scenario. Sono dei complici che aspettano fuori dalla città perchè gli venga consegnato l'oro.

Importante: i Fuorilegge non possono fare azioni Sparare durante il primo round.

Gli Uomini della Legge

Gli Uomini della Legge hanno 15 segnalini: 5 Sacchi d'oro, 5 Punti Vita, 3 Colt e 2 segnalini dinamite. Il primo giocatore degli Uomini della Legge divide i segnalini in 3 pile da 5 a faccia in giù, scegliendone il contenuto. Posizionare una pila nel Municipio, una nella Banca ed una nel Saloon.

Fine Partita

14

La partita termina con la vittoria dei Fuorilegge se completano il loro obiettivo.

La partita termina con la vittoria degli Uomini della Legge se l'orologio scandisce la mezzanotte.

Complotto a Red Watopi

Il Clan dei Cooper è sempre pronto per un nuovo piano. Ha deciso di prendere il controllo della città e ha pianificato di avvelenare l'acqua per indebolire i cittadini così che non possano ribellarsi.

Obiettivo:

Gli Uomini della Legge

A mezzanotte, ci sono due o più barili con acqua pulita.

I Fuorilegge

Alla fine di un round, ci sono tre o più barili con acqua avvelenata.

Posiziona i segnalini acqua pulita/avvelenata sui barili come mostrato qui in basso. La partita inizia con un barile con l'acqua già avvelenata.



Orologio: segna le 8:00.

Cappelli: I cappelli dei Fuorilegge hanno il lato **rosso** a faccia in su; gli Uomini della Legge il lato **blu**. Gli Uomini della Legge non giocheranno durante la prima ora.



Importante: i Fuorilegge non possono fare azioni Sparare durante il primo round.

Fine Partita

La partita termina alla fine di un round se i Fuorilegge hanno completato il loro obiettivo. Altrimenti, la partita termina quando l'orologio scandisce la mezzanotte.

- Scenario 6 -
È una trappola!

Un giocatore di carte professionista si è reso ridicolo perdendo una grande somma di denaro a poker con lo Sceriffo. Per riprendersi il suo denaro ha reclutato il Clan dei Cooper per uccidere lo Sceriffo.

Obiettivo:

Entrambe le squadre

Una squadra vince immediatamente quando 3 Cowboy della squadra avversaria sono uccisi, OPPURE quando, dopo aver giocato con l'ultimo Cowboy durante un turno, 4 o più Cowboy del team avversario sono uccisi o caduti. Altrimenti, chiunque abbia più Cowboy vivi a mezzanotte vince.



Lo Sceriffo imbraccia un Fucile Winchester e si trova nel suo Ufficio.

Fine Partita

La partita termina immediatamente se una delle due squadre completa il proprio obiettivo. Altrimenti, la partita termina quando l'orologio scandisce la mezzanotte. Nel caso di un pareggio, la squadra con più Punti Vita rimanenti vince la partita.

Un Testimone da Uccidere

Lo Sceriffo è stato in grado di trovare un testimone chiave del terrore seminato dal terribile Clan dei Cooper. Il testimone però è ferito, e lo Sceriffo e i suoi uomini devono portarlo dal Municipio all'Ufficio dello Sceriffo. Lungo la strada devono anche recuperare 2 prove importanti che il testimone ha lasciato in 2 posti sicuri. Non sarà facile, però: il Clan dei Cooper è in città per uccidere il testimone, finché possono.

Obiettivo:

Gli Uomini della Legge

Portare le 2 prove all'Ufficio dello Sceriffo.

I Fuorilegge

Evitare che gli Uomini della Legge completino il loro obiettivo.



Orologio: segna le 7:00. **Cappelli:** blu a faccia in su.



La squadra degli Uomini della Legge è formata da 4 Uomini della Legge e 1 personaggio neutrale a rappresentare il testimone. Lo Sceriffo e il testimone sono posizionati nel Municipio.

Gli Uomini della Legge prendono 6 segnalini: 3 Colt, 2 documenti e 1 dinamite. Il primo giocatore degli Uomini della Legge divide questi segnalini in 3 pile da 2 a faccia in giù, scegliendone il contenuto, e posiziona una pila in ciascuno dei seguenti edifici: Saloon, Becchino ed Emporio. I 2 documenti rappresentano le prove.

Fine Partita

La partita termina con la vittoria degli Uomini della Legge se completano il loro obiettivo. La partita termina con la vittoria dei Fuorilegge se il testimone muore prima che recuperi le 2 prove o l'orologio scandisce la mezzanotte.

- Scenario 8 - Rapita!

La figlia di uno dei più ricchi proprietari terrieri di Waldon Lake è stata rapita dal Clan dei Cooper. Arrivati alla città di San Rafael, la ragazza è riuscita a scappare e si sta nascondendo in uno degli edifici della città. Il Clan dei Cooper sta mettendo a ferro e fuoco la città per trovarla prima dello Sceriffo. Nel mentre, il ricco proprietario terriero ha riportato allo Sceriffo la situazione. Speriamo che la trovino tutta intera!

Obiettivo:

Gli Uomini della Legge

- Vittoria rapida: la ragazza viene spostata nell'Ufficio dello Sceriffo.
- La ragazza è insieme ad un Uomo della Legge quando l'orologio scandisce la mezzanotte.

I Fuorilegge

La ragazza è insieme ad un Fuorilegge quando l'orologio scandisce la mezzanotte.



Mescola il segnalino Ostaggio e 5 segnalini Colt e posizionali a caso a faccia in giù in ciascuno dei seguenti edifici: Saloon, Emporio e Banca.

Quando un giocatore rivela il segnalino Ostaggio, posiziona il personaggio neutrale rosa (la figlia) nell'edificio con il Cowboy che l'ha trovata. Il segnalino Ostaggio viene rimesso nella scatola.

Importante: il Cowboy che trova la ragazza ha a disposizione un'azione aggiuntiva nel turno in cui la trova.

Nessuna squadra può sparare alla ragazza. La squadra che colpisce la ragazza con un'azione Sparare perde immediatamente.

Fine Partita

La partita termina con la vittoria degli Uomini della Legge se la ragazza è spostata nell'Ufficio dello Sceriffo. Altrimenti, la partita termina quando l'orologio scandisce la mezzanotte.

Giustizia vs Vendetta

Il patriarca del Clan dei Cooper non è in una buona posizione. Lo Sceriffo e i suoi uomini hanno moltissime denunce contro di lui e sono intenzionati a fargliela pagare cara per la sua vita di criminali. Però i Cooper non hanno intenzione di arrendersi senza combattere. Nossignore! Hanno organizzato un feroce contrattacco per salvare il Nonno Cooper.

Obiettivo:

Gli Uomini della Legge

Il Nonno Cooper è sul barile presso la Forca quando l'orologio scandisce la mezzanotte.

I Fuorilegge

Evitare che gli Uomini della Legge completino il loro obiettivo.



Posizionare il personaggio neutrale blu (Nonno Cooper) sul barile.

Importante: *gli Uomini della Legge non possono fare azioni Sparare fino a che un Fuorilegge non ha fatto un'azione Sparare.*

Fine Partita

La partita termina quando l'orologio scandisce la mezzanotte. Se il Nonno Cooper è sulla Forca, viene impiccato e gli Uomini della Legge vincono. Se Nonno Cooper viene scortato da un Fuorilegge, è stato salvato e i Fuorilegge vincono. Se Nonno Cooper è in custodia di un Uomo della Legge, c'è un duello finale per determinare il vincitore. La squadra con il segnalino Iniziativa spara per prima.

- Scenario 10 - 1.000 Fuorilegge

Il Clan dei Cooper ha cercato in lungo e in largo centinaia e centinaia di Fuorilegge da reclutare per lanciare un attacco spietato alla città di Lawless.

Obiettivo:

Questo Scenario è giocato in due fasi. Tra le due fasi, i giocatori si scambiano le squadre. La squadra che ha più Uomini della Legge sopravvissuti vince. Nel caso di un pareggio, la squadra che ha ucciso più Fuorilegge vince.



I Fuorilegge hanno una scorta limitata di 2 segnalini Dinamite e 2 segnalini Fucile Winchester. Uno o più di questi segnalini possono essere posizionati nell'inventario di un Fuorilegge prima che venga mosso per la prima volta.

Importante: È vietato entrare negli edifici.

Fine Partita

Ogni fase termina quando tutti gli Uomini della Legge sono stati uccisi, o quando l'orologio scandisce la mezzanotte. La partita termina quando entrambe le fasi sono terminate.

Consiglio: la squadra che ha più Uomini della Legge sopravvissuti vince. Nel caso di un pareggio, la squadra che ha ucciso più Fuorilegge vince. Tieni traccia di quanti Fuorilegge uccide ogni squadra in qualunque modo preferisci (es. tieni da parte i Punti Vita dei Fuorilegge uccisi).

- Regole aggiuntive -



Duello

IMPORTANTE: Per questo Scenario e altri Scenari dove sono ammessi i duelli, i giocatori devono riservare una zona dell'area di gioco per risolvere i duelli.

Quando almeno due Cowboy di due squadre avversarie occupano lo stesso edificio, ha inizio un duello. I due Cowboy nel duello sono posizionati faccia a faccia dalle parti opposte della zona riservata (vedi immagine qui sotto).

Il giocatore che è entrato nell'edificio per ultimo spara per primo. Se manca il bersaglio, il suo sfidante muove il suo Cowboy in avanti (della larghezza del Disco Movimento) e risponde al fuoco. I giocatori a turno avanzano e sparano fino a che uno dei due Cowboy viene colpito.



Quando un Cowboy viene colpito:

- Quel Cowboy perde un Punto Vita. Se questo fa in modo che il Cowboy perda il suo ultimo Punto Vita, esso viene rimesso nella scatola come descritto nel regolamento alla sezione 'Sparare';
- Il Cowboy che ha vinto il duello caccia fuori quello avversario: lo posiziona dietro l'edificio e con un "flick" lo fa passare tra i blocchi di supporto (rimuovi il cappello del Cowboy prima del "flick" e rimettiglielo dopo). Quel Cowboy è ora sdraiato;
- La partita continua normalmente.

Duelli con più di due Cowboy:

Si applicano le regole qui sopra, con eccezione che tutti i Cowboy della stessa squadra avanzano e sparano uno dopo l'altro prima che il Cowboy avversario possa rispondere al fuoco. Il duello termina quando rimane solo una squadra nell'edificio.



Dinamite

Rimetti il segnalino Dinamite nella scatola. Prendi il candelotto di dinamite dalla scatola e posizionalo vicino al tuo Cowboy (alla distanza di un proiettile), quindi fai un "flick" per 'tirare' la dinamite. Quando il movimento della dinamite è terminato, questa esplode, infliggendo danni a tutti i cowboy e agli oggetti nel suo raggio d'esplosione (la grandezza del raggio è quella di un Disco Movimento). Tutti gli oggetti all'interno della raggio d'esplosione sono rimessi nella scatola. Tutti i Cowboy (o altri personaggi) all'interno del raggio d'esplosione perdono 1 Punto Vita e vengono sdraiati fino a che non vengono rigiocati.

I Cowboy (e altri personaggi) all'interno di un edificio sono feriti dalla dinamite solo se questa entra nell'edificio in cui sono all'interno. La Dinamite lanciata tra le porte di un edificio entra nello stesso modo di un Cowboy. In questo caso, tutti i Cowboy all'interno dell'edificio perdono 1 Punto Vita e vengono lanciati fuori dall'edificio con un "flick". Una volta fuori, rimangono sdraiati fino a che non vengono rigiocati. Tutti i segnalini all'interno dell'edificio vengono rimessi nella scatola.





Dare a un complice

Un Cowboy che si trova all'interno della distanza del diametro di un Disco Movimento da un personaggio neutrale può spendere un'azione per dare un segnalino a quel personaggio neutrale. Quel segnalino è messo sotto il personaggio neutrale.

Eccezione importante sul movimento: un Disco Movimento che tocca un personaggio neutrale, ma non lo fa cadere, viene trattato come un movimento effettuato con successo.



Avvelenare e Purificare

Avvelenare un barile: un Fuorilegge che si trova all'interno della distanza del diametro di un Disco Movimento da un barile può spendere un'azione per avvelenare un barile. Il segnalino acqua è girato sul lato avvelenato. Purificare un barile: un Uomo della Legge che si trova all'interno della distanza del diametro di un Disco Movimento da un barile può spendere un'azione per purificare un barile. Il segnalino acqua è girato sul lato pulito.

Eccezione importante sul movimento: un Disco Movimento che tocca un personaggio neutrale, ma non lo fa cadere, viene trattato come un movimento effettuato con successo.



Fucile Winchester

Quando un giocatore spara con il Fucile Winchester, il giocatore deve usare la canna di fucile.

Per sparare con il Fucile Winchester:



- Posiziona la canna di fucile alla sinistra o alla destra del Cowboy alla distanza di un proiettile (disco grigio);
- Orienta il segnalino canna di fucile in direzione del Cowboy verso cui vuoi sparare;
- Posiziona il proiettile nella canna di fucile e sparalo con un "flick".



Testimone

Il testimone indossa un cappello numerato e compie azioni come gli altri Cowboy. Non può avere un'arma e quindi non può fare l'azione Sparare. Gli unici segnalini che può portare sono i 2 segnalini Prova.

Solo il testimone può prendere le prove a faccia in giù, che sono quindi posizionate nel suo inventario. Se un qualsiasi altro Cowboy rivela una prova a faccia in giù, questa viene rimessa nella pila, sempre a faccia in giù.

Una volta che una prova è stata recuperata dal testimone, rimane a faccia in su e diventa allora possibile per gli altri Cowboy trasportarla.

Le regole riguardanti i duelli sono modificate in presenza di un testimone. Se il testimone è da solo in un edificio con un Fuorilegge, i duelli non avvengono; il testimone perde 1 Punto Vita e viene espulso dall'edificio. Se il testimone è in un edificio con un Fuorilegge e almeno un altro Uomo della Legge, il duello tra il Fuorilegge e l'Uomo della Legge avviene normalmente.



Prova

Quando un personaggio (Cowboy o testimone) sta portando una prova e viene colpito, egli fa immediatamente cadere quella prova. La prova è immediatamente recuperata dal personaggio in piedi (con sufficiente spazio nell'inventario) più vicino al personaggio colpito. Se un personaggio che sta portando 2 prove viene colpito, le 2 prove vengono recuperate dai 2 personaggi in piedi più vicini al personaggio colpito. Se non ci sono tali personaggi o non ce ne sono a sufficienza, le prove rimaste da recuperare sono posizionate a faccia in su sui blocchi di supporto dell'edificio del Becchino.

Importante: solo il testimone può recuperare le prove a faccia in giù. Se il testimone è ucciso prima che entrambe le prove siano state recuperate, per gli Uomini della Legge diventa impossibile portare a termine il loro obiettivo. In questo caso, i Fuorilegge vincono immediatamente.



Ostaggio

Un personaggio ostaggio (in questo caso, la figlia) viene considerata essere in coppia con il Cowboy che la sta scortando. Per questo motivo, quando quel Cowboy compie l'azione Muovere, l'ostaggio si muove con lui.

Se il Cowboy che sta scortando l'ostaggio viene colpito, il Cowboy e l'ostaggio sono separati. L'ostaggio viene immediatamente accoppiato al Cowboy in piedi più vicino.

L'ostaggio non è considerato un Cowboy. In un duello, partecipano solo i Cowboy. Una volta che si è risolto il duello, l'ostaggio è posizionato in coppia con il vincitore.



Forca

Per liberare Nonno Cooper, un Fuorilegge deve tagliare la corda della forca facendo un'azione Sparare con un fucile. Il Nonno Cooper viene liberato quando un proiettile sparato da un fucile fa sì che Nonno Cooper cada dal barile. Se il Cowboy in piedi più vicino a Nonno Cooper è un Fuorilegge, ora quel Fuorilegge lo sta scortando. Se il Cowboy in piedi più vicino a Nonno Cooper è un Uomo della Legge, la Forca e Nonno Cooper vengono rimessi dove si trovavano in origine.

Per riportare Nonno Cooper sulla Forca, gli Uomini della Legge devono colpire il Fuorilegge che lo sta scortando, e quindi scortarlo alla Forca (stando all'interno del diametro del Disco Movimento dal barile). Gli Uomini della Legge devono usare un'azione per rimetterlo sulla Forca.



Massacro

Ogni Fuorilegge ha solo 1 Punto Vita. Quando un Fuorilegge viene ucciso, viene immediatamente sostituito da un nuovo Fuorilegge. Il personaggio ucciso viene posizionato appena fuori dalla città con 1 Punto Vita, come all'inizio dello Scenario.

Importante: qualsiasi segnalino portato da un Fuorilegge ucciso è perso.

Riconoscimenti dello Sceriffo

\$15,000 - The game at Club Jeux ARJ - ricercati per disturbo dell'ordine costituito (il mio).

\$4,000 - Jérémie Caplane, Nicolas Delclite, Pascal Jumel, Nicolas Melet - ricercati per cospirazione ai fini di delinquere.

\$1,000 - Stéphane Rouault -ricercato per costruzione illegale.

\$15,000 - La gang di Ludix - ricercati per rapimento.

\$1,000 - Vicesceriffo Gaëtan Beaujeannot - ricercato per vendita fraudolenta di "cure miracolose".

"Tutto il mio amore va a Cathy, che sopporta la mia ossessione per il gioco."

Z-Man vuole offrire 5\$ di ricompensa per Adam Marostica, vivo o morto, per il suo aiuto nel dare forma al regolamento e alla traduzione del manuale in inglese.

Forgenext vuole ringraziare Meï Boyington, la cui grafica e illustrazioni hanno portato in vita questo gioco.

Gli sceriffi: i due soci della Ghenos millantano di essere imbattibili a questo gioco, come moderni Wyatt Earp e Doc Holliday. Chi mai li batterà potrà annunciarlo sui Social ed entrare nella leggenda del Wild West.

Riconoscimenti

Game Design: Jean-Yves Monpertuis con la collaborazione di Gaëtan Beaujeannot

Illustrazioni: Chris Quilliams

Sviluppo: Martin Bouchard

Graphic Design: Philippe Guérin & Marie-Elaine Bérubé

Impaginazione: Marie-Eve Joly. Traduzione: Federico Spada



© 2016 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

info@zmangames.com
www.zmangames.com