

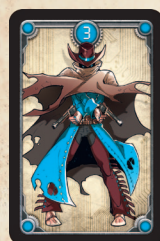
GUIDA PER CACCIATORI DI TAGLIE A BANDITS ON MARS

DA 2 A 8 GIOCATORI • DA 14 ANNI IN SU • DURATA 15 MINUTI

Benvenuti su Marte, Cacciatori di Taglie! CyTer Corporation vi ringrazia per la partecipazione alla caccia ai banditi cyborg che attualmente infestano Woodburg, il più grande parco divertimenti a tema Vecchio West di Marte. L'organizzazione criminale nota come "Redstone Riders" ha trafugato da Woodburg numerosi cyborg utilizzati per intrattenimento e manutenzione, li ha riprogrammati e li sta utilizzando per commettere numerosi crimini, tra cui rapine, risse, estorsioni e rapimenti.

Mentre i nostri investigatori sono impegnati nello scovare i "Redstone Riders", il vostro compito consiste nel rintracciare, catturare e neutralizzare i pericolosi banditi cyborg attualmente a piede libero. CyTer Corporation vi ricorda che solo il Cacciatore di Taglie che consegnerà i banditi cyborg più pericolosi, o che ne consegnerà il maggior numero, verrà pagato alla fine delle operazioni di recupero e disattivazione. Buona Caccia.

CONTENUTO



30 carte
Bandito



10 carte
Wanted



3 carte
Sceriffo



3 carte
Fuga



2 carte
Ballerine



6 carte
Rissa



1 carta
The End



3 segnalini Sceriffo



1 segnalino Cuore
1 segnalino Fuga

PREPARAZIONE DELLA CACCIA

Durante lo svolgimento del gioco vi sarà chiesto di effettuare rapidi movimenti con le mani. Vi invitiamo a rimuovere anelli, orologi, braccialetti ed altri ornamenti da mani e braccia, a non utilizzare eccessiva forza durante il gioco e ad allontanare oggetti fragili dall'area di gioco. I giocatori saranno gli unici responsabili per eventuali danni causati a cose e/o persone durante il gioco.

- 1 Cercate nel mazzo le **tre carte Bandito con i cerchi bianchi negli angoli** e posizionatele scoperte al centro del tavolo.
- 2 Prendete la carta **The End** e posizionate la coperta a fianco dell'area di gioco. Mescolate le altre carte, prendetene un numero pari al numero di giocatori meno uno (ad esempio 3 carte se ci sono 4 giocatori) e posizionatele coperte sopra la carta The End. Mescolate questo piccolo mazzo e distribuite una carta coperta a ciascun giocatore, che la posiziona di fronte a sé, senza guardarla.
- 3 Prendete il resto del mazzo e distribuite le carte in senso orario a partire dal primo giocatore, che è colui che per ultimo ha visitato Marte, oppure che ha visto un film o una serie televisiva ambientata nel Vecchio West! I giocatori prendono le carte ricevute, formano un proprio mazzo senza guardarle e lo posizionano coperto sopra la carta già ricevuta. In base al numero di giocatori, prendete un certo numero di segnalini **Sceriffo** (1 segnalino fino a 3 giocatori, 2 segnalini fino a 6 giocatori o 3 segnalini fino a 8 giocatori). Sparpagliate i segnalini **Sceriffo**, **Cuore** e **Fuga** al centro del tavolo. Ora siete pronti per la Caccia!

ESEMPIO 4 GIOCATORI



SVOLGIMENTO DELLA CACCIA

Il primo giocatore dà inizio alla Caccia. Ogni turno della Caccia comprende le seguenti fasi:

- 1 Il giocatore rivela la prima carta del suo mazzo e la posiziona al centro del tavolo, in prossimità delle carte già rivelate e dove tutti possano vederla. **È importante rivelare ogni carta in modo che tutti i giocatori la vedano nello stesso momento, compreso il giocatore che la sta rivelando.**
- 2 Se la carta appena rivelata lo prevede, tutti i giocatori possono tentare contemporaneamente una **Cattura**. La Cattura consiste nell'**utilizzare una mano per coprire velocemente una carta Bandito o un segnalino**. L'unico caso in cui è consentita una Cattura con entrambe le mani è quello della carta Rissa (vedi sezione "Carte"). Nel caso in cui più giocatori tentino di catturare contemporaneamente la stessa carta o segnalino, **vince la Cattura il giocatore che per primo copre la carta o il segnalino con la sua mano**. I giocatori che riescono nella Cattura risolvono l'effetto previsto dalla carta o dal segnalino catturato.
- 3 Il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

CARTE



- A Carta Bandito.** Le carte Bandito rappresentano i cinque banditi a cui dare la caccia. Ogni bandito è presente in tre varianti di colore (rosso, verde e azzurro). Ogni volta che viene rivelata una carta Bandito, la si posiziona scoperta (**Svelata**) al centro del tavolo e vicino alle carte Bandito già rivelate. Ogni carta Bandito ha una taglia che varia da 1 a 3 **Crediti**. Alla fine della Caccia, i Crediti determineranno il punteggio del giocatore.
- B Carta Wanted.** Quando una carta Wanted viene rivelata, ogni giocatore deve tentare di catturare il bandito raffigurato sulla carta Wanted tra quelli al centro del tavolo, indipendentemente dal colore e dall'essere scoperta (**Svelata**) o coperta (**Nascosta**). Dopo la Cattura, si controllano le carte Bandito: chi ha catturato una carta Bandito corretta la posiziona scoperta a fianco del proprio mazzo di carte. Chi ha catturato una carta Bandito sbagliata la rimette al centro del tavolo. Dopo la Cattura, ogni carta Bandito rimasta sul tavolo viene **Nascosta**. Meglio non farsi notare troppo dai Cacciatori di Taglie! La carta Wanted viene poi rimessa nella scatola ed eliminata dal gioco.
- C Carta Sceriffo.** Quando una carta Sceriffo viene rivelata, i giocatori devono tentare di catturare un **segnalino Sceriffo** al centro del tavolo o di fronte ad un altro giocatore. Un giocatore che già possiede un segnalino Sceriffo non può catturarne altri, ma può comunque difendere il proprio dalla Cattura mettendoci per primo una mano sopra. Chi riesce nella Cattura posiziona il segnalino Sceriffo davanti a sé e si guadagna il supporto di uno sceriffo cyborg di Woodburg, utile in caso di tentativi di fuga da parte dei banditi catturati. La carta Sceriffo viene poi rimessa nella scatola ed eliminata dal gioco.
- D Carta Fuga.** Quando una carta Fuga viene rivelata, i giocatori devono tentare di catturare il **segnalino Fuga** al centro del tavolo. Chi Cattura il segnalino Fuga e chi possiede un segnalino Sceriffo è immune alla fuga dei banditi, mentre tutti gli altri giocatori devono posizionare sulla carta Fuga appena rivelata tutte le proprie carte Bandito già catturate dello stesso colore della carta Fuga. La carta Fuga e le relative carte Bandito vengono poi posizionate a fianco dell'area di gioco, mentre il segnalino Fuga viene rimesso al centro del tavolo.
- E Carta Ballerine.** Il miglior show di Woodburg a cui nessun cyborg, sceriffo o bandito, può resistere! Quando una carta Ballerine viene rivelata, i giocatori devono tentare di catturare il **segnalino Cuore** al centro del tavolo: il giocatore che lo cattura obbliga tutti gli altri a rimettere al centro del tavolo il proprio segnalino Sceriffo e sceglie, se presente, una carta Fuga a fianco dell'area di gioco, per poi posizionare **Svelata** al centro del tavolo ogni carta Bandito su di essa. La carta Ballerine viene poi rimessa nella scatola ed eliminata dal gioco, mentre il segnalino Cuore viene rimesso al centro del tavolo.
- F Carta Rissa.** Quando una carta Rissa viene rivelata, ogni giocatore deve tentare la Cattura di qualsiasi carta Bandito al centro del tavolo, **Svelata** o **Nascosta**, del colore indicato dalla carta Rissa. Quando questa carta viene rivelata, potete utilizzare entrambe le mani (che rissa sarebbe, altrimenti?) per poter catturare 2 carte Bandito diverse. Dopo la cattura, ogni carta Bandito **Nascosta** rimasta sul tavolo torna ad essere **Svelata**: nessun bandito può perdersi una rissa! La carta Rissa viene poi rimessa nella scatola ed eliminata dal gioco.
- G Carta The End.** La carta The End rappresenta la fine della Caccia. Quando la carta The End viene rivelata, tutti i giocatori sommano i Crediti delle carte Bandito catturate: **il giocatore con il maggior numero di Crediti è il vincitore della Caccia**. In caso di parità di Crediti fra due o più giocatori, vince il giocatore che ha catturato il maggior numero di carte Bandito. In caso di ulteriore parità, vince il giocatore che possiede un segnalino Sceriffo. In caso di ulteriore parità... Beh, non vi resta che sfidarvi a duello, a mezzogiorno, fuori dal Saloon di Woodburg!



• Bandits On Mars © 2016 Zerosem •

Edizioni GateOnGames: www.gateongames.com, edizioni@gateongames.com.

Game Design: Matteo Sacchi. Sviluppo: Giacomo Maltagliati, Sollenda Cacini, Alberto Salani, Mario Cortese.

Illustrazioni: Valeria Lux Favoccia. Grafica: StudioNeko. Playtest: Giacomo Maltagliati, Sollenda Cacini,

Alberto Salani, Sara Lottes, Lorenzo Gaggini, Emanuele Farnesi, Carlo Papi.

