



30000

CANAGLIE



unexpected®
games

Regolamento

CONTENUTO



50 Carte Tratto
(10 rosse II, 40 blu I)



60 Carte Lavoro Trasparenti
(22 nere, 22 viola, 16 verdi)



28 Carte da Poker



8 Carte Strategia



1 Tabellone



4 Plance Leader



66 Bustine Protettive
(22 nere, 22 viola, 16 verdi +2 di riserva per ogni colore)



28 Gettoni



18 Carte Cassaforte



38 Segnalini Dollaro
(\$1 x30, \$5 x8)



4 Segnalini Reputazione



12 Segnalini Scagnozzo



4 Carte Riassuntive

GRAYSTONE GULCH GAZETTE

VOL. 16 GRAYSTONE GULCH, TERRITORIO DEL DAKOTA: VENERDÌ MATTINA, 28 GIUGNO 1889 NO. 36.

INVENZIONI DAL FUTURO?

Gli strani arnesi del Viaggiatore sono ammantati di mistero quanto lui stesso. Come funzionano e da dove provengono? Quando il Viaggiatore è scomparso la scorsa settimana, sembrava che non potessimo mai avere una risposta a questa domanda.

Ma ci sbagliavamo.

Per quanto pazzesco possa sembrare, Doc Zimmer afferma di avere le prove che il Viaggiatore sia arrivato qui da un futuro lontano. La dottoressa richiede che chiunque sia in possesso di oggetti del Viaggiatore si rechi da lei in modo che possa duplicare questi arnesi e continuare il suo lavoro.



Continua a pagina 4.

IL VIAGGIATORE È DAVVERO SCOMPARSO?

Negli ultimi cinque anni, il Viaggiatore ha apportato un profondo mutamento alla nostra piccola città di frontiera. Ora che se n'è andato, siamo rimasti con molte domande e poche risposte.

Dov'è andato? Veniva davvero dal futuro? È ritornato nella sua epoca oppure è andato incontro a un destino fatale?

Alcune dicerie sostengono che si stia nascondendo, in attesa dell'occasione perfetta per

IL PREZZO DELL'ORO PRECIPITA

Il gruppo d'investimento Nine-Four ha apparentemente

Non è chiaro ciò che li ha portati a prendere questa decisione, ma potrebbe avere qualcosa a che fare con l'improvvisa sparizione del

POTENZIAMENTO: QUI PER RESTARE?

Molte persone rimangono nelle macchine al

PANORAMICA

Ogni giocatore è il leader di una fazione alla ricerca delle tecnologie abbandonate da un misterioso visitatore chiamato il Viaggiatore. I federali giungeranno sul luogo in pochi giorni, quindi i giocatori dovranno arraffare quante più tecnologie possibile prima che arrivino.

Alla fine della partita, vince il giocatore con il maggior numero di punti tecnologia, determinando il destino della Frontiera Americana!

CONCETTO CHIAVE: CARTE DA POKER

"Nessun uomo morto ha mai concepito un buon piano."

– Preston Cain

Ogni giocatore ha un mazzo di sette carte da poker (0, A, 2, 3, 4, 5, 6). Queste carte rappresentano i piani dei giocatori per acquisire le tecnologie del Viaggiatore.

Nel proprio turno, ogni giocatore deve giocare una carta da poker a faccia in giù in un qualsiasi slot al di sotto della sua plancia leader.

Se viene giocata in uno slot che non corrisponde al numero della carta, questo è un bluff e presenta qualche rischio (spiegato di seguito).



Una carta da poker

Dopo avere giocato la carta, il giocatore può utilizzare le capacità che **corrispondono al numero dello slot** (a prescindere dal numero della carta che ha effettivamente giocato). Questo include le capacità stampate sulla propria plancia leader e quelle provenienti dalle canaglie che ha ingaggiato (spiegato di seguito).



Dopo avere giocato una carta nello slot "3", il giocatore può utilizzare la capacità relativa per ottenere \$3.

È sempre possibile guardare le carte nella propria mano e le carte giocate. Non è possibile invece guardare le carte nei mazzi, quelle nelle mani degli avversari o quelle che hanno giocato a faccia in giù.

CONCETTO CHIAVE: CANAGLIE

"Seguici e ambisci a uno scopo superiore." – Doc Zimmer

Per vincere la partita, i giocatori avranno bisogno di ingaggiare delle canaglie e di utilizzare le loro capacità uniche.

Ogni canaglia è composta di tre parti: una carta lavoro trasparente di plastica, una carta tratto e una bustina. All'inizio della partita, ogni carta lavoro viene collocata all'interno di una bustina di colore corrispondente, mentre le carte tratto rimangono da parte.

Per creare una canaglia occorre infilare una carta tratto all'interno della bustina, **dietro** alla carta lavoro.






Tratto

Lavoro (nella bustina)

È possibile generare 3.000 tipi di canaglie, che rendono ogni partita un'esperienza unica!



- 1. Nome**
- 2. Tempistica:** Quando è possibile utilizzare questa canaglia.
- 3. Capacità:** L'effetto che si ottiene utilizzando questa canaglia.
- 4. Costo:** Le icone del dollaro mostrano il costo per ingaggiare questa canaglia. Alcune canaglie non hanno icone del dollaro e possono essere ingaggiate gratuitamente.
- 5. Fori di Proiettile:** Alcune carte lavoro hanno dei fori di proiettile, che potrebbero coprire delle icone del dollaro sulla carta tratto. Le icone coperte non contano ai fini del costo.
- 6. Icona Tecnologia:** Alcune canaglie vengono migliorate dalle tecnologie. Alla fine della partita, si ottiene un punto tecnologia per ogni icona tecnologia presente sulle canaglie.
- 7. Tipo:** È indicato da un colore e da un'icona. Specifica quale colore di bustina utilizzare e quando comparirà la carta (fase iniziale , fase centrale  o fase finale  della partita).

Nota: Ogni carta lavoro trasparente possiede una pellicola protettiva su di essa per evitare che si verifichino dei graffi durante la produzione. È possibile rimuovere la pellicola o meno.

CONCETTO CHIAVE: CASSEFORTI

"Ci sono più ricchezze dentro queste scatole di metallo che in una qualsiasi miniera del West!" – Milton Goff

Quando il Viaggiatore è svanito, ha lasciato dietro di sé le sue meraviglie tecnologiche. Si dice che questi portentosi siano custoditi in un magazzino al Deposito, nella sua Tenuta personale e all'interno del suo misterioso Laboratorio.

Ogni cassaforte che i giocatori riescono a rubare vale punti tecnologia alla fine della partita (da 2 a 7 punti). Le casseforti iniziano la partita a faccia in giù sul tabellone, e i giocatori non verranno a conoscenza del loro valore finché non vengono esplorate o rubate (entrambe spiegate di seguito).



Questa cassaforte vale 5 punti tecnologia.

Ogni zona mostra i possibili valori di tecnologia per le casseforti che vi si trovano. Per esempio, le casseforti nella Tenuta hanno i valori di tecnologia 2, 3, 3, 4, 5 o 6.



Molte capacità consentono di rubare le casseforti (spiegato di seguito). L'obiettivo dei giocatori è quello di rubare le casseforti dal più alto valore possibile prima della fine della partita.



PREPARAZIONE

- 1. Aprire il Tabellone:** Collocare il tabellone al centro del tavolo e tutti i segnalini dollaro accanto a esso (a formare la banca).
- 2. Creare i Mazzi dei Lavori e dei Trattati:** Prima della prima partita, infilare tutte le carte lavoro trasparenti nelle bustine corrispondenti al loro colore.

Separare le carte tratto e lavoro per colore (tipo) e mescolare separatamente ogni mazzo.

Dopodiché creare **un** mazzo dei tratti e **un** mazzo dei lavori. Ogni mazzo consiste in diverse carte colorate impilate una sull'altra. Il numero di carte utilizzate in ogni partita varia in base al numero dei giocatori.

La lista sottostante si riferisce a una partita breve (2 giorni), che è consigliabile per la prima partita. Per le future partite con 2-3 giocatori, è consigliabile utilizzare le regole di gioco estese (vedere a pagina 12).

Rimettere le carte inutilizzate nella scatola del gioco senza guardarle.

	TRATTI	LAVORI
2 giocatori	• 14 blu I (in cima)	• 4 verdi 5 (in cima)
	• Tutte le rosse II	• 6 viola 7 • Tutte le nere 8
3 giocatori	• 20 blu I (in cima)	• 6 verdi 5 (in cima)
	• Tutte le rosse II	• 8 viola 7 • Tutte le nere 8
4 giocatori	• 26 blu I (in cima)	• 8 verdi 5 (in cima)
	• Tutte le rosse II	• 10 viola 7 • Tutte le nere 8

- 3. Popolare il Saloon:** Creare tre canaglie e collocarle nel Saloon.

Per creare una canaglia, combinare la carta in cima al mazzo dei tratti con la carta in cima al mazzo dei lavori (che si trova già in una bustina). Vedere "Concetto Chiave: Canaglie" a pagina 4 per ulteriori dettagli.

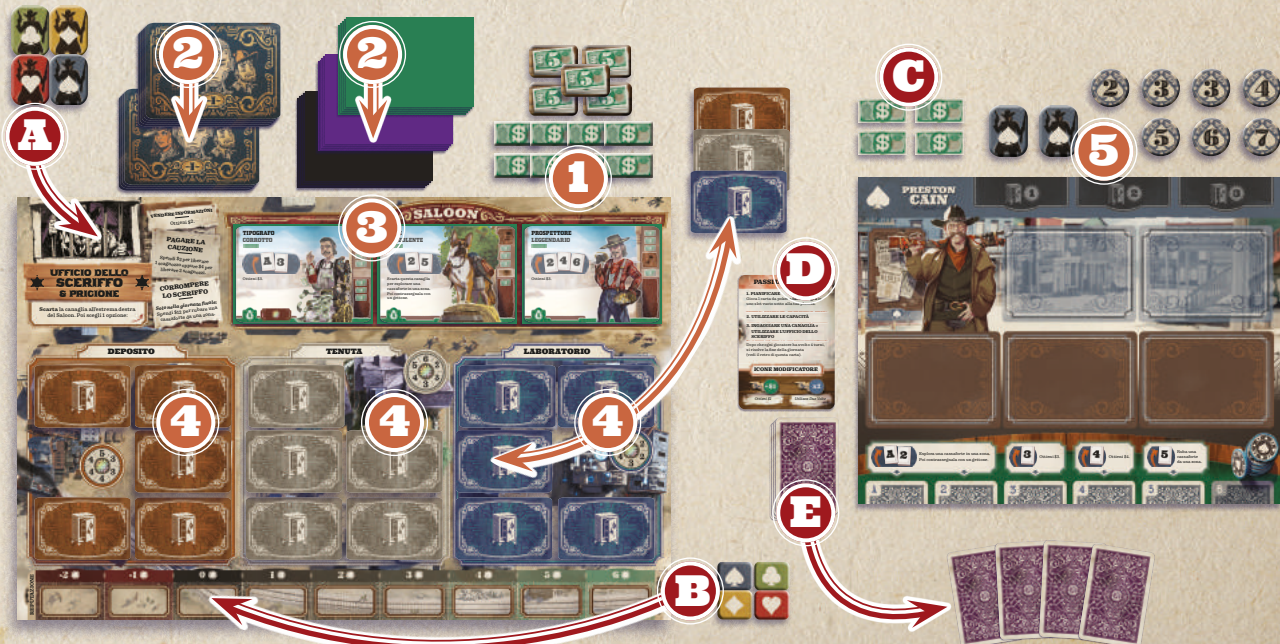
- 4. Collocare le Casseforti:** Dividere le carte cassaforte per colore in tre mazzi e mescolare separatamente ogni mazzo. Dopodiché distribuire una carta **a faccia in giù** su ogni casella cassaforte sul tabellone, che corrisponda al colore della zona (**Deposito, Tenuta, e Laboratorio**).

Ogni zona avrà una cassaforte inutilizzata. Mettere da parte queste carte (accanto al tabellone) senza guardarle. Alcune capacità potrebbero influenzare queste casseforti inutilizzate.

- 5. Scegliere i Leader:** Ogni giocatore sceglie 1 plancia leader e prende 7 gettoni, 3 segnalini scagnozzo, 1 segnalino reputazione e 7 carte da poker corrispondenti al seme del leader. Ogni giocatore effettua le seguenti azioni:

- Colloca 1 dei suoi scagnozzi in prigione.
- Colloca il proprio segnalino reputazione sulla casella "0" del tracciato reputazione.
- Ottiene \$4 dalla banca.
- Colloca una carta riassuntiva accanto alla propria plancia.
- Mescola il proprio mazzo da poker. Dopodiché **pesca 4 carte** e le mette nella propria mano, tenendole segrete agli avversari.
- Rimette le sue carte strategia nella scatola del gioco. Queste carte vengono utilizzate solo nelle regole facoltative delle carte strategia (vedere a pagina 12).

- 6. Determinare il Primo Giocatore:** Scegliere casualmente un giocatore che svolga il primo turno della partita.



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

"Ti insegnerai i rudimenti, ma non sento la mancanza di un coltello nella schiena." – Lilith Boone

La partita viene giocata nel corso di due giornate. Ogni giorno, i giocatori si alternano nello svolgere i propri turni in senso orario. Nel proprio turno, ogni giocatore svolge i passi seguenti:

1. Pianificare
2. Utilizzare le capacità
3. Ingaggiare una canaglia o utilizzare l'Ufficio dello Sceriffo

Dopo il passo 3, il giocatore successivo in ordine di turno effettua il suo turno, iniziando con il passo 1.

Dopo che ogni giocatore ha svolto quattro turni, la giornata finisce. Risolvere i passi di fine della giornata per scoprire i bluff e pescare nuove carte (spiegato di seguito).

La partita finisce al termine della giornata finale.

PASSO 1: PIANIFICARE

In questo passo, il giocatore sceglie una carta da poker dalla propria mano, la colloca **a faccia in giù in un qualsiasi slot libero** al di sotto della sua plancia leader, e pronuncia ad alta voce il numero di slot.



Preston gioca una carta nel suo slot "3", dichiarando ad alta voce di avere giocato un 3.

Importante: Il giocatore può collocare una carta in uno slot che **non corrisponde** al suo numero. Questo è conosciuto come bluffare e comporta alcuni rischi (vedere la sezione "Sospetto" sulla destra).

Ogni slot può avere una sola carta. (Se una carta nella propria mano corrisponde a uno slot già occupato, il giocatore deve bluffare e giocarla in uno slot diverso.)

Consiglio strategico: I giocatori avranno probabilmente bisogno di bluffare a un certo punto della partita. Bluffare senza destare sospetti è essenziale per giocare bene a 3000 Canaglie.

Scegliere saggiamente quando bluffare è un'abilità che i giocatori imparano progressivamente durante il gioco. A volte i benefici nel bluffare valgono i rischi di essere scoperti.

NUMERO 0 E NUMERO 6

La carta numero 0 non corrisponde ad alcuno slot sulla plancia. Per giocarla, il giocatore **deve** bluffare, giocandola in un qualsiasi slot.

A differenza di A-5, la carta numero 6 non possiede una capacità sulla plancia leader. Un giocatore può sempre giocare una carta nello slot "6", anche se non possiede una capacità "6". Il numero 6 è il numero che compare più spesso sulle canaglie.

SOSPETTO



Ogni giocatore possiede tre segnalini scagnozzo. Essi rappresentano dei fidi sottoposti che il giocatore può inviare a smascherare le bugie degli avversari.

Se un giocatore pensa che un avversario stia bluffando durante il suo turno, può collocare uno dei suoi scagnozzi sulla carta da poker che ha giocato. Può farlo **in qualsiasi momento** durante il turno. Può farlo immediatamente dopo che l'avversario ha giocato la sua carta da poker, oppure può aspettare di vedere cosa fa durante il passo 2 o 3 del suo turno.

Un giocatore può collocare uno scagnozzo su una carta solo durante **lo stesso turno** nel quale quella carta è stata giocata.

Alla fine della giornata, ogni carta con uno o più scagnozzi viene automaticamente rivelata. Se un giocatore svela il bluff di un avversario, ottiene una ricompensa e recupera il proprio scagnozzo (entrambi questi concetti verranno spiegati di seguito).

Consiglio strategico: Svelare dei bluff è un'abilità che si impara col tempo, ma ci sono alcune cose sulle quali stare attenti. Un avversario sta giocando una particolare carta più frequentemente di quanto previsto? Ha giocato la stessa carta nella giornata precedente?

CHIARIMENTI SUGLI SCAGNOZZI:

- ➡ Ogni giocatore può avere al massimo un suo scagnozzo su ogni carta.
- ➡ Non è possibile utilizzare gli scagnozzi che si trovano in prigione o sulle carte.
- ➡ Gli scagnozzi rimangono sulle carte finché non vengono richiamati alla fine della giornata.
- ➡ Non è possibile collocare gli scagnozzi sulle proprie carte.

PASSO 2: UTILIZZARE LE CAPACITÀ

In questo passo, il giocatore utilizza qualsiasi canaglia e capacità leader che corrispondono allo slot nel quale ha appena giocato una carta da poker (**anche se stava bluffando**).

Quando il giocatore ha più capacità che corrispondono al numero di slot, sceglie l'ordine nel quale vengono utilizzate. Potrebbe utilizzare la capacità di una canaglia per prima e poi la capacità leader, o persino scegliere di utilizzare una e non l'altra.



Le capacità solitamente consentono di esplorare le casseforti, rubare le casseforti e ottenere dollari e reputazione. Queste verranno spiegate di seguito.

Importante: Ogni capacità può essere utilizzata **una sola volta** durante ogni turno.

Se una canaglia possiede più icone di carte da poker, può essere utilizzata ogni volta che il giocatore gioca una carta in un qualsiasi slot corrispondente.

Alcune canaglie non hanno delle icone di carte da poker. Queste verranno spiegate a pagina 11.

Utilizzare le capacità è facoltativo, ma se un giocatore sceglie di utilizzare una capacità, dovrà utilizzarla quanto più possibile. Le capacità con la parola "puoi" indicano che quella parte della capacità è facoltativa.

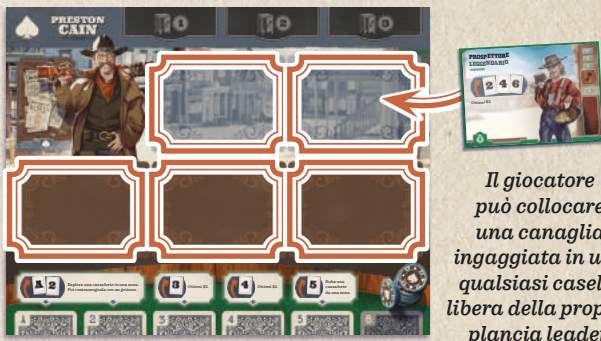
Le canaglie non possono interrompere una capacità che stanno utilizzando. Risolvere sempre completamente una canaglia prima di utilizzare quella successiva. Se due canaglie possono essere utilizzate nello stesso momento, il giocatore sceglie in quale ordine e le risolve una alla volta.

PASSO 3: INGAGGIARE UNA CANAGLIA O UTILIZZARE L'UFFICIO DELLO SCERIFFO

Dopo avere utilizzato le capacità, il giocatore deve ingaggiare una canaglia dal Saloon oppure utilizzare l'Ufficio dello Sceriffo.

INGAGGIARE UNA CANAGLIA

Per ingaggiare una canaglia, il giocatore sceglie una delle tre canaglie nel Saloon, spendendo dollari pari al suo costo, e la colloca in una delle cinque caselle sulla propria plancia leader.



Il giocatore può collocare una canaglia ingaggiata in una qualsiasi casella libera della propria plancia leader.

Dopo avere ingaggiato una canaglia dal Saloon, rifornire immediatamente il Saloon (spiegato nella sezione a destra).

Ogni volta che il giocatore ingaggia una canaglia, può riorganizzare le canaglie sulla propria plancia leader (ovvero muoverle su caselle diverse). Questo è l'**unico momento** nel quale il giocatore può riorganizzare le canaglie sulla propria plancia.

Se il giocatore ingaggia una canaglia e non ha caselle libere sulla propria plancia, scarta una canaglia dalla propria plancia per fare spazio (o scarta la canaglia che ha appena ingaggiato). Questo è l'**unico momento** nel quale il giocatore può scartare volontariamente una canaglia.

RIFORNIRE IL SALOON

Dopo avere ingaggiato o scartato (spiegato di seguito) una canaglia, rifornire immediatamente il Saloon. Come prima cosa fare scivolare tutte le canaglie di una casella **verso destra** per riempire le caselle vuote.



Quindi creare una nuova canaglia e collocarla nella casella all'estrema sinistra del Saloon.



UFFICIO DELLO SCERIFFO

Se il giocatore sceglie di non ingaggiare una canaglia (o non ha abbastanza dollari per farlo), **deve** utilizzare l'Ufficio dello Sceriffo. Queste regole sono riassunte sul tabellone di gioco e spiegate qui.

Per utilizzare l'Ufficio dello Sceriffo, come prima cosa scartare la canaglia nella casella all'estrema destra del Saloon. Collocarla in una pila degli scarti a faccia in su alla destra del Saloon. Dopodiché rifornire il Saloon come spiegato nella sezione precedente.

Dopo avere creato una nuova canaglia, il giocatore sceglie una tra le seguenti opzioni:

- 📁 **Vendere Informazioni:** Il giocatore ottiene \$2.
- 📁 **Pagare la Cauzione:** Il giocatore spende \$2 per liberare uno scagnozzo, oppure spende \$4 per liberare due scagnozzi (spiegato nella sezione seguente). Il giocatore può liberare scagnozzi appartenenti a qualsiasi giocatore.
- 📁 **Corrompere lo Sceriffo:** Se è la giornata finale della partita, il giocatore spende \$12 per rubare una qualsiasi cassaforte da qualsiasi zona. Rubare le casseforti è spiegato a pagina 9.

Durante una partita breve, la seconda giornata è la giornata finale. Se si stanno utilizzando le regole estese di gioco, la terza giornata è la giornata finale.

LIBERARE GLI SCAGNOZZI

Alcuni effetti spediscono gli scagnozzi in prigione! Questi scagnozzi non possono essere utilizzati.

Quando una capacità libera uno degli scagnozzi di un giocatore, quest'ultimo recupera uno dei suoi scagnozzi **dalla prigione** e lo colloca nella propria riserva (accanto alla plancia leader). Questo scagnozzo è ora disponibile per essere utilizzato come di norma.

FINE DELLA GIORNATA

Dopo che ogni giocatore ha svolto quattro turni, risolvere i seguenti passi di fine della giornata:

- 1. Scoprire i Bluff:** Ogni giocatore, uno alla volta in ordine di turno, rivela le proprie carte da poker che hanno uno o più scagnozzi su di esse.

Ogni scagnozzo su una carta che **non è un bluff** viene spedito in prigione.



Ogni carta rivelata che **non corrisponde** al numero del suo slot è un bluff e ciò comporta i seguenti effetti:

- Ogni giocatore ottiene 1 reputazione per ogni bluff sul quale ha uno scagnozzo. Dopodiché restituire questi scagnozzi ai legittimi proprietari.
- Ogni giocatore perde 1 reputazione per ognuno dei suoi bluff che sono stati scoperti.

Dopo avere scoperto tutti i bluff durante la giornata finale, la partita termina e i giocatori determinano il vincitore. Altrimenti, si procede con il passo 2.

- 2. Mescolare le Carte da Poker Giocate:** I giocatori mescolano le carte da poker che hanno giocato in questa giornata e le collocano **in fondo** ai loro mazzi.

Importante: I giocatori non devono mescolare le carte giocate nel proprio mazzo. È **cruciale** che queste carte vengano collocate in fondo al mazzo (in modo che le altre carte del mazzo vengano pescate per prime).

- 3. Rifornire la Mano:** I giocatori pescano carte fino ad averne quattro in mano. Molto spesso i giocatori pescheranno quattro carte, ma ne pescheranno di meno se hanno in mano delle carte a causa di una capacità.

Dopodiché si inizia una nuova giornata, a partire dal passo 1: Pianificare. Il giocatore con il valore di reputazione più alto sceglie chi svolgerà il primo turno della giornata.

Se i giocatori sono in parità per la reputazione più alta, l'ordine di turno non cambia. Seguire lo stesso ordine della giornata in corso (iniziando dal giocatore alla sinistra del giocatore che ha svolto l'ultimo turno).

CHIARIMENTI SULLA FINE DELLA GIORNATA:

- Se viene svelato più di uno dei bluff del giocatore, quest'ultimo perde 1 reputazione per ogni bluff svelato (a prescindere da quanti scagnozzi siano stati collocati su ogni singola carta).
- Le carte che non hanno un segnalino scagnozzo **non** vengono rivelate durante la fine della giornata. Tenerle a faccia in giù e non mostrarle agli avversari.
- L'unica penalità per avere collocato uno scagnozzo su una carta che non si è rivelata un bluff è che lo scagnozzo viene spedito in prigione. I giocatori non ottengono o perdono reputazione.
- Alcune capacità delle canaglie vengono utilizzate durante la fine della giornata. Questo non fa parte del turno di alcun giocatore e possono essere utilizzate **una** sola volta durante la fine della giornata.
- Le capacità delle canaglie che vengono utilizzate durante la fine della giornata **non possono** influire sulle carte da poker giocate o sugli scagnozzi sulle carte. Per esempio, non è possibile collocare degli scagnozzi sulle carte durante la fine della giornata.
- Se più giocatori desiderano utilizzare le capacità nello stesso momento durante la fine della giornata, l'ultimo giocatore che ha svolto il turno decide l'ordine.

REPUTAZIONE

La reputazione rappresenta cosa pensano gli abitanti della città dei giocatori. Più alta è la loro reputazione, più essi saranno inclini a condividere con loro le conoscenze e le tecnologie.

Ogni giocatore ha un segnalino sul tracciato reputazione. Se un effetto fa ottenere o perdere reputazione, il giocatore deve muovere il proprio segnalino del numero di caselle specificato. La stessa casella può essere occupata da un qualsiasi numero di segnalini.



Il modo più comune per ottenere reputazione è quello di svelare con successo dei bluff. Alcune capacità delle canaglie possono inoltre far sì che i giocatori ottengano o perdano reputazione.

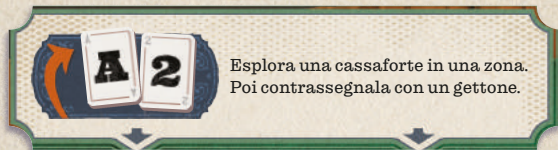
La reputazione ha alcuni effetti importanti:

- Ogni casella del tracciato reputazione ha un valore di tecnologia positivo o negativo. Alla fine della partita, ogni giocatore aggiunge al suo punteggio il valore di tecnologia mostrato sulla casella in cui si trova il suo segnalino.
- Alla fine della giornata, il giocatore con la reputazione più alta sceglie a chi tocca il turno successivo della partita.

ESPLORARE LE CASSEFORTI

Per poter vincere la partita, i giocatori avranno bisogno di trovare delle casseforti di alto valore e rubarle.

Molte capacità, inclusa la capacità "A/2" della plancia leader, consentono ai giocatori di esplorare una cassaforte.



La capacità "A/2" della plancia leader.

Per esplorare una cassaforte, un giocatore sceglie una carta cassaforte e guarda segretamente il fronte senza mostrarlo agli avversari. Dopodiché **deve** collocare su di essa uno dei suoi gettoni.



Un gettone

I gettoni hanno dei numeri diversi su ogni lato (2/3, 4/5, 6/7). Quando un giocatore colloca un gettone su una cassaforte, lo posiziona con il numero desiderato a faccia in su.

Se un giocatore colloca un gettone con un numero corrispondente al valore della cassaforte, questa varrà 1 punto tecnologia extra per **chiunque** la ruberà. In alternativa, un giocatore può collocare un numero falso per cercare di sviare i suoi avversari.

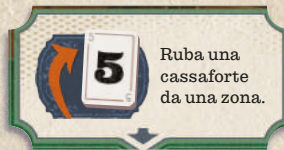
Importante: Un giocatore può guardare le casseforti che ha contrassegnato con un gettone in qualsiasi momento (anche se sono state rubate da un avversario). **Non può** guardare le casseforti che non ha contrassegnato con un gettone oppure rubato.

Non c'è limite al numero di gettoni che ogni giocatore può avere su una cassaforte. Un giocatore può persino esplorare e contrassegnare con un gettone una cassaforte che ha già contrassegnato.



RUBARE LE CASSEFORTI

Molte capacità, inclusa la capacità "5" della plancia leader, consentono a un giocatore di rubare una cassaforte da una zona.



La capacità "5" della plancia leader

Quando un giocatore ruba una cassaforte, prende quella carta dal tabellone di gioco e la colloca a faccia in giù nella parte superiore della sua plancia leader. **Conservare tutti i segnalini presenti su di essa** (a prescindere dal loro proprietario). I gettoni sulle casseforti potrebbero valere punti tecnologia alla fine della partita.



Le casseforti rubate vengono collocate nella parte superiore della plancia leader.

Un giocatore può rubare qualsiasi cassaforte da qualsiasi zona, a meno che non sia specificato diversamente.

Non è mai possibile rubare le casseforti presenti sulle plance leader degli avversari.

Potrà capitare che un giocatore desideri rubare una cassaforte che ha esplorato (perché conosce il suo valore), mentre altre volte preferisca rubare una cassaforte che non ha esplorato (perché spera di trovare una cassaforte di valore più alto, o perché non ha altra scelta).

Un giocatore può guardare le proprie casseforti rubate in qualsiasi momento.

LIMITE DI CASSEFORTI

Un giocatore non può avere più casseforti del numero di giornate di gioco. Per esempio, se è la seconda giornata, non può avere più di due casseforti rubate.

Giorno 1 Giorno 2 Giorno 3



Se un giocatore ruba una cassaforte che supera questo limite, guarda segretamente quella cassaforte e poi sceglie quali casseforti tenere.

La cassaforte che non desidera tenere viene abbandonata; deve essere collocata a faccia in giù nella sua zona corrispondente. Occorre assicurarsi di conservare tutti i segnalini su di essa. I giocatori possono esplorare e rubare questa cassaforte come di norma.

VINCERE LA PARTITA

"Ora è mio, quindi è meglio che fai quello che ti dico!"
- Preston Cain

Durante la notte finale (la seconda notte durante una partita breve), i federali arrivano e sequestrano i possedimenti rimasti del Viaggiatore. Qualsiasi cassaforte che i giocatori abbiano rubato rimane in loro possesso e possono aiutarli a vincere la partita.

Determinare il vincitore nel modo seguente:

- 1. Rivelare le Casseforti:** I giocatori rivelano le loro casseforti e sommano i loro valori di tecnologia.
- 2. Bonus Gettoni:** Per ogni gettone (inclusi i gettoni degli avversari) presente sulle casseforti che **corrisponde** al valore della cassaforte, aggiungere 1 punto tecnologia al proprio punteggio.

Non c'è limite a quanto sia possibile ottenere da questo bonus.

3. Bonus Reputazione: In base alla casella attuale sul tracciato reputazione, i giocatori aggiungono o sottraggono punti tecnologia al loro punteggio.

4. Canaglie: Per ogni icona tecnologia (🔌) sulle canaglie, aggiungere 1 punto tecnologia al proprio punteggio.

Il giocatore con il punteggio più alto di tecnologia vince! Con la tecnologia del Viaggiatore a sua disposizione, ha il potere di plasmare il destino di Graystone Gulch e il West stesso.

In caso di parità, il giocatore in parità con **più dollari** vince. Se la parità persiste, il giocatore in parità che ha effettuato il turno più di recente vince.

Dopo la fine della partita, è consigliato rimuovere tutte le carte tratto dalle bustine (lasciando le carte lavoro), in modo che le carte siano pronte per la prossima partita.

ESEMPIO DI PUNTEGGIO DI FINE PARTITA

Alla fine della partita, Preston Cain gira le sue casseforti a faccia in su e calcola il suo punteggio tecnologia come segue.

$$3 \text{ Cassaforte} + 2 \text{ Bonus Gettoni} + 4 \text{ Cassaforte} + 1 \text{ Icona Tecnologia Canaglie} + 2 \text{ Bonus Reputazione} = 12 \text{ Punteggio Tecnologia Finale}$$

The diagram illustrates the calculation of Preston Cain's final technology score. It shows the following components:

- 3 Cassaforte:** Three safes are shown. The first is labeled "TELECOMANDO SENZA FILI" and has a value of 3. The second is labeled "MEDICINA MIRACOLOSA" and has a value of 4. The third is a smaller safe with a value of 3.
- 2 Bonus Gettoni:** Two tokens are shown. One is a blue token with a value of 3, and the other is a red token with a value of 2. The red token is crossed out with a red 'X' and labeled "Non corrispondente" (non-corresponding).
- 4 Cassaforte:** A fourth safe is shown with a value of 4.
- 1 Icona Tecnologia Canaglie:** A card is shown with a technology icon (🔌) and a value of 1.
- 2 Bonus Reputazione:** A card is shown with a reputation icon (👤) and a value of 2.

The final calculation is: $3 + 2 + 4 + 1 + 2 = 12$ Punteggio Tecnologia Finale.

Below the calculation, several cards are shown:

- CANE PUZZLENTE:** Scarta questa canaglia per esplorare una cassaforte in una zona. Poi contrassegna con un gettone. (25)
- FUORILEGGE CIBERNETICO:** Spendi \$2 per rubare una cassaforte da una zona. (A 2)
- BANCHIERE VENERABILE:** All'inizio del tuo turno Utilizza questa canaglia, poi scartala. Ottieni \$4. (9)
- PROSPETTORE DISPONIBILE:** Ottieni \$3. (9)

CAPACITÀ DELLE CANAGLIE

“Non accontentarti dei limiti umani.” – Doc Zimmer

Le canaglie hanno una vasta gamma di capacità. Questa sezione descrive le regole aggiuntive sulle tempistiche e chiarifica le capacità più complesse.

Se si presenta un conflitto tra la capacità di una carta e il regolamento, la carta prevale sul regolamento. Se si presentano dubbi su una carta specifica, fare riferimento al glossario delle carte a partire da pagina 13.

ICONE MODIFICATORE

Alcuni tratti hanno delle icone modificatore su di essi. Queste hanno degli effetti speciali quando vengono utilizzate da una carta da poker:



Dollaro Bonus: Ottieni \$1 prima di utilizzare la capacità di questa canaglia.



Utilizzare Due Volte: Quando utilizzi questa canaglia, utilizza la sua capacità due volte. Per chiarimenti, vedere “Attragente (tratto)” a pagina 13.

TEMPISTICA SPECIALE

Alcune canaglie non hanno delle icone di carte da poker su di sé. Queste vengono spiegate nella sezione sottostante:

REAZIONE

Alcune canaglie hanno delle frecce bianche al posto delle icone di carte da poker. Queste canaglie vengono utilizzate immediatamente **dopo** che è stata utilizzata una canaglia adiacente sulla plancia collegata a questa freccia.



Una Freccia Reazione



Per esempio, il “Prospettore Disponibile” può essere utilizzato dopo che è stata utilizzata la capacità della canaglia immediatamente alla sua sinistra, in questo caso, il “Cane Puzzolente”.

Per chiarimenti, vedere “Impaziente (tratto)” a pagina 14.

TESTO DELLA TEMPISTICA

Dopo che hai ottenuto reputazione

Alcune canaglie hanno del testo al posto dell'icona di una carta da poker. *Testo della tempistica su una canaglia* la canaglia.

Queste carte possono essere utilizzate durante il turno di un qualsiasi giocatore quando applicabile (anche al di fuori del passo 2 del turno).

Per esempio, una canaglia che viene utilizzata “Dopo che hai ottenuto reputazione” può essere utilizzata immediatamente dopo avere ottenuto reputazione nel proprio turno, nel turno di un avversario o durante la fine della giornata. Occorre ricordare che è possibile utilizzare ogni capacità una sola volta durante il turno di ogni giocatore e una sola volta alla fine della giornata.

Inizio del tuo turno: Alcune canaglie vengono utilizzate all’“Inizio del tuo turno”. Le loro capacità vengono utilizzate immediatamente prima che il giocatore giochi una carta nel proprio turno. Come per le altre canaglie, è possibile scegliere di non utilizzarle.

Quando viene ingaggiata: Alcune canaglie vengono utilizzate “Quando vengono ingaggiate”. Le loro capacità vengono utilizzate **non appena un giocatore ingaggia la canaglia**. Queste canaglie non vengono mai collocate sulla plancia e vengono **sempre** scartate dopo averle ingaggiate (anche se si sceglie di non utilizzare le capacità).

UTILIZZARE UN’ALTRA CANAGLIA

Alcune canaglie consentono di utilizzare un’altra canaglia sulla propria plancia, nel Saloon o in cima alla pila degli scarti.

Per utilizzare un’altra canaglia, occorre ignorare tutte le parti della carta che dicono **quando** utilizzare la canaglia e risolvere tutto il resto del testo (non risolvere le icone modificatore). Per esempio, si dovrà comunque applicare un effetto che dice “Per utilizzarla, spedisci 1 dei tuoi scagnozzi in prigione”.

Se un’altra canaglia consente al giocatore di utilizzare questa canaglia, ne ignora la tempistica.

Il giocatore ottiene \$4, dopodiché scarta il “Banchiere Venerabile”.



Per ulteriori informazioni, vedere “Cavallo (lavoro)” a pagina 13.

ESPLORARE ALTRE CARTE

Alcune capacità consentono di esplorare una carta da poker. Questo significa semplicemente che il giocatore **guarda segretamente la carta** senza mostrarla ai suoi avversari. Dopodiché la rimette a faccia in giù nella sua **posizione originaria** a meno che non sia specificato diversamente.

Non si può contrassegnare la carta. Le regole sull’esplorare e contrassegnare le casseforti si trovano a pagina 9.

LIMITE DEI COMPONENTI

Utilizzare le regole seguenti se si esauriscono carte o segnalini:

- ▣ I dollari sono illimitati. Se si esauriscono, utilizzare un sostituto adatto, come delle vere monete per esempio.
- ▣ Ogni giocatore ha tre scagnozzi. Se tutti gli scagnozzi di un giocatore si trovano sulle carte o in prigione, non può utilizzare gli scagnozzi per alcun motivo fino a quando non ne libera uno.
- ▣ Ogni giocatore ha sette gettoni. Se un giocatore non ha alcun gettone del numero che desidera utilizzare per contrassegnare una cassaforte, **dovrà utilizzare un numero diverso.**

Se **tutti** i gettoni di un giocatore si trovano sulle casseforti, egli può scegliere di non contrassegnare una cassaforte oppure può spostare uno dei suoi gettoni da una cassaforte diversa. **Non può spostare un gettone da una cassaforte rubata da un avversario.**

- ▣ Se il mazzo dei tratti o dei lavori si esaurisce, non potranno più essere create delle canaglie per il resto della partita.
- ▣ Se il mazzo di carte da poker di un giocatore si esaurisce, non potrà più pescare carte. Un nuovo mazzo verrà creato alla fine della giornata.
- ▣ Se non ci sono casseforti in una zona, le casseforti non possono essere rubate, esplorate o contrassegnate in quella zona.

COMUNICAZIONE E BUGIE

3000 Canaglie è un gioco di bluff e di inganni. Di conseguenza, i giocatori possono sentirsi liberi di condividere o mentire su qualsiasi informazione che abbiano visto. Per esempio, dopo che un giocatore ha rubato una cassaforte con un valore di 7, può non dire nulla, dire pubblicamente la verità oppure sostenere che abbia un valore diverso.

I giocatori non possono mostrare delle informazioni nascoste per provare che abbiano detto la verità. Per esempio, non possono mostrare le loro casseforti rubate agli avversari, e neanche rivelare le proprie carte da poker a meno che una capacità non lo consenta.

Anche se è concesso mentire, si devono comunque seguire tutte le regole. Per esempio, se a un giocatore viene chiamata una sua carta, dovrà comunque rivelarla e subire qualsiasi conseguenza.

Ai giocatori è permesso fare degli accordi gli uni con gli altri, ma queste promesse non sono vincolanti e possono essere infrante. Per esempio, se qualcuno sta per rubare i dollari di un giocatore, quest'ultimo potrà cercare di convincere l'avversario a non farlo promettendogli di non derubarlo mai. In un turno futuro potrà tuttavia cambiare idea e derubarlo comunque. **Non è consentito** scambiare dei componenti fisici con gli avversari (come segnalini dollaro o carte).

STOP!

Queste sono tutte le regole necessarie per iniziare a giocare. Le pagine successive contengono regole facoltative e chiarimenti. In caso di dubbi riguardanti una determinata carta durante la partita, fare riferimento al glossario delle carte che inizia a pagina 13.

REGOLE FACOLTATIVE

I giocatori esperti possono utilizzare queste regole per aggiungere maggiore profondità e strategia alla partita.

PARTITA ESTESA

Questa opzione permette ai giocatori di giocare una partita di 3 giornate, in modo da renderla più lunga e più strategica. Dopo avere giocato la prima partita, è consigliato utilizzare questa opzione (specialmente con 2 o 3 giocatori).

Quando si gioca una partita estesa, utilizzare la tabella seguente per preparare i mazzi dei tratti e dei lavori:

	TRATTI	LAVORI
2 giocatori	<ul style="list-style-type: none"> • 20 blu I (in cima) • Tutte le rosse II 	<ul style="list-style-type: none"> • 6 verdi ♠ (in cima) • 10 viola ♠ • Tutte le nere ♣
3 giocatori	<ul style="list-style-type: none"> • 30 blu I (in cima) • Tutte le rosse II 	<ul style="list-style-type: none"> • 8 verdi ♠ (in cima) • 14 viola ♠ • Tutte le nere ♣
4 giocatori	<ul style="list-style-type: none"> • Tutte le blu I (in cima) • Tutte le rosse II 	<ul style="list-style-type: none"> • 12 verdi ♠ (in cima) • 18 viola ♠ • Tutte le nere ♣

CARTE STRATEGIA

Con questa opzione, ogni leader ha due carte strategia uniche tra le quali scegliere. **Durante il passo 5F della preparazione**, ogni giocatore sceglie segretamente una delle sue carte strategia e la colloca a faccia in giù sulla sua plancia leader. Una volta che tutti i giocatori hanno scelto, girare tutte le carte strategia a faccia in su e rimettere le carte che non sono state scelte nella scatola del gioco.



Un giocatore colloca una carta strategia sulla propria plancia.

I giocatori possono utilizzare la loro carta strategia come spiegato sulla carta. Utilizzare queste capacità è facoltativo, e non possono interrompere le altre capacità. Ogni carta strategia può essere utilizzata una sola volta durante il turno di ogni giocatore.

Le carte strategia **non** sono delle canaglie e sono immuni alle capacità e alle carte che si riferiscono alle canaglie. Per esempio, utilizzare una carta strategia **non** consente a un giocatore di utilizzare delle canaglie con una freccia reazione connessa a esse.

Altre capacità possono essere utilizzate dopo che un giocatore ha utilizzato la capacità della carta strategia, quando applicabile. Per esempio, se una carta strategia consente a un giocatore di esplorare una cassaforte, in seguito potrà utilizzare una canaglia che può essere utilizzata "Dopo che hai esplorato una cassaforte".

GLOSSARIO DELLE CARTE

Con 3.000 diverse canaglie, alcune combinazioni potrebbero portare a delle situazioni insolite. Se i giocatori hanno dei dubbi riguardanti una canaglia o una carta strategia, possono consultare questa sezione.

Questa sezione è in ordine alfabetico in modo che sia facilmente rintracciabile il lavoro, il tratto o la carta strategia in questione.

● Abominio (lavoro)

- » Colloca la carta di nuovo sulla cima del mazzo prima di decidere se vuoi mescolare il mazzo.

● Affascinante (tratto)

- » Le canaglie “Quando viene ingaggiata” non vengono mai collocate sulla tua plancia leader, in questo modo non hai mai bisogno di scartare una canaglia dalla tua plancia per ingaggiarne una.
- » Vedi anche “Testo della tempistica” a pagina 11.

● Agente (lavoro)

- » Se utilizzi una capacità dell'Ufficio dello Sceriffo con questa canaglia, questo non ti impedisce di utilizzare di nuovo una capacità dell'Ufficio dello Sceriffo durante il passo 3 del tuo turno. Puoi persino utilizzare la stessa capacità dell'Ufficio dello Sceriffo che hai utilizzato in questo turno.

● Altruista (tratto)

- » Se scegli di utilizzare una canaglia, devi utilizzare la sua capacità nella sua interezza (a eccezione delle parti precedute dalla parola “puoi”). Non puoi scegliere di **non** ottenere dei dollari da una canaglia o dall'Ufficio dello Sceriffo in modo da poter utilizzare la tua canaglia Altruista nel prossimo turno.
- » Vedi anche: Venerabile

● Artista della Truffa (lavoro)

- » Se hai -2 reputazione, non puoi utilizzare questa capacità.

● Attraente (tratto)

- » Questo tratto ti consente di utilizzare due volte una canaglia, che infrange il limite normale dell'utilizzo di ogni canaglia una volta per turno.
 - * Se la canaglia dovrebbe essere scartata dopo l'utilizzo, utilizzala due volte **prima** di scartarla.
 - * Puoi scegliere di utilizzarla una sola volta se lo desideri.
 - * Quando utilizzi due volte una canaglia, utilizzala nella sua interezza una volta e poi utilizzala di nuovo in base al nuovo stato delle cose nella partita.
- » Per esempio, se la prima volta che la utilizzi scambi il lavoro di questa canaglia utilizzando il Sosa, il tuo “secondo utilizzo” utilizza il nuovo lavoro sulla canaglia.
- » Se il lavoro ti consente di utilizzare un'altra canaglia (Cavallo, Locandiere o Scavafosse), **non puoi** utilizzare due volte la stessa canaglia.
- » Utilizza la canaglia due volte prima di utilizzare una qualsiasi altra canaglia (incluse quelle con una freccia reazione).
- » Se una canaglia con una freccia reazione è collegata a questa canaglia, essa viene utilizzata una volta sola.

● Audace (tratto)

- » Puoi utilizzare ogni capacità una sola volta durante il turno di ogni giocatore e una sola volta alla fine della giornata, anche se perdi reputazione più di una volta.

● Automa (lavoro)

- » Non c'è limite al numero di carte che puoi tenere in mano.
- » Se hai zero carte nel tuo mazzo, non puoi pescare carte.
- » Se hai delle carte nella tua mano alla fine della giornata, pesca solo fino ad averne quattro nella tua mano.

● Cacciatore di Taglie (lavoro): vedi Vice

● Capitalista (lavoro)

- » Conta tutte le carte che hai giocato in questa giornata, **inclusa** la carta che hai appena giocato in questo turno.
- » Se utilizzata durante la fine della giornata, ottieni \$4 anche se le tue carte sono già state collocate in fondo al tuo mazzo.

● Cavallo (lavoro)

- » Quando utilizzi un'altra canaglia che dice “Scarta questa canaglia”, scarta la canaglia che possiede questo testo su di essa (non la canaglia che ti lascia utilizzare un'altra canaglia). Per esempio, se il Cavallo utilizza una Mucca, la canaglia Mucca verrà scartata dopo l'utilizzo.
- » Se il Cavallo ha il tratto Attraente o Tenace, ti può consentire di utilizzare due diverse canaglie, non la stessa canaglia due volte.
- » Quando utilizzi un'altra canaglia, puoi utilizzare le capacità che consentono a quella canaglia di utilizzare un'altra canaglia (presupponendo che l'altra canaglia non sia stata utilizzata in questo turno). Per esempio, potresti utilizzare il tuo Cavallo per utilizzare il tuo Locandiere per utilizzare una canaglia nel Saloon.
- » Vedi anche “Utilizzare un'altra canaglia” a pagina 11.



- **Cavia (lavoro)**
 - » Le “casseforti inutilizzate” sono le casseforti che non si trovano sul tabellone o su una plancia leader.
 - » Vedi anche: Inventore
- **Chef (lavoro)**
 - » Non puoi utilizzare questa capacità se hai \$0. (Gli Chef hanno bisogno di comprare gli ingredienti!)
- **Compassionevole (tratto): vedi Impaziente**
- **Contafrottole (tratto)**
 - » Utilizza questa canaglia dopo che hai contrassegnato una cassaforte con un numero che **non appare** su alcuna cassaforte in quella zona (ovvero, un qualsiasi numero **non** elencato per quella zona sul tabellone).
- **Corriere (lavoro): vedi Dottore**
- **Crudele (tratto)**
 - » Non puoi utilizzare questa capacità se tutti i tuoi scagnozzi si trovano sulle carte e/o in prigione.
- **Disponibile (tratto): vedi Impaziente**
- **Dottore (lavoro)**
 - » Devi pagare il costo intero della canaglia che stai ingaggiando.
 - » Se ingaggi una canaglia con una freccia reazione e la collochi collegata a questa canaglia, puoi utilizzarla dopo avere utilizzato il Dottore. Questo non si applica al tratto Insaziabile, perché hai ottenuto i dollari prima che quella canaglia si trovasse sulla tua plancia.
 - » Se ingaggi una canaglia e la tua plancia leader è piena, puoi sostituire la canaglia che ti ha permesso di ingaggiare la carta.
 - * Non innescare le canaglie con una freccia reazione che erano collegate alla canaglia scartata.
 - » Se il Dottore viene utilizzato mentre si trova nella pila degli scarti (per esempio, dallo Scavafosse), può ingaggiare se stesso.
 - » Se in cima alla pila degli scarti c'è una capacità “Quando viene ingaggiata”, puoi utilizzare la capacità (tieni la canaglia in cima alla pila degli scarti).
 - * Se il Dottore viene utilizzato due volte, non può utilizzare la stessa carta nella pila degli scarti due volte.
 - » Vedi anche: Scavafosse.
- **Egoista (tratto)**
 - » Utilizza questa canaglia immediatamente dopo il passo 3 del tuo turno (“Ingaggiare una canaglia o utilizzare l'Ufficio dello Sceriffo”).
 - » Dopo avere utilizzato questa canaglia, gli avversari hanno un'ultima opportunità per collocare gli scagnozzi sulla tua carta da poker prima che inizi il turno del giocatore successivo.
- **Genio del Male (lavoro)**
 - » Non esplorare la cassaforte prima di contrassegnarla con un gettone.
 - » Se hai già un gettone sulla cassaforte, puoi guardarla prima di utilizzare questa canaglia.
 - » Puoi contrassegnare una cassaforte che hai già contrassegnato con un gettone.
- **Giornalista (lavoro)**
 - » Puoi esplorare la tua stessa carta.
 - » Se utilizzata durante la fine della giornata, non puoi esplorare una carta da poker, ma ottieni \$3.
- **Impaziente (tratto)**
 - » Non puoi utilizzare questa canaglia se hai scelto di non utilizzare la canaglia collegata a essa.
 - » Puoi utilizzare questa canaglia solo se utilizzi la capacità della canaglia collegata a essa. Per esempio, se l'altra canaglia dice “Spendi \$3 per rubare una cassaforte”, ma tu non hai alcun dollaro, non puoi utilizzare la capacità e **non puoi** utilizzare le canaglie con una freccia reazione collegate.
 - * Se una parte di una capacità della canaglia è facoltativa (quindi utilizza la parola “puoi”), puoi utilizzare una canaglia collegata anche se scegli di non utilizzare la parte facoltativa.
 - » Se una capacità della canaglia ingaggia una canaglia con una freccia reazione, e la collochi sulla tua plancia in modo che sia collegata alla canaglia che l'ha ingaggiata, puoi utilizzare immediatamente la canaglia con la freccia reazione.
 - » Per ulteriori informazioni, vedere “Reazione” a pagina 11.
- **Innocente (tratto)**
 - » Colloca la carta “0” a faccia in su accanto alla tua plancia leader invece che in uno slot.
 - * Alla fine della giornata, mescolala con le carte che vengono messe in fondo al tuo mazzo.
 - » I giocatori non possono collocare scagnozzi sulle carte a faccia in su.
 - » Non sei obbligato a utilizzare la tua canaglia Innocente. Puoi giocare invece la tua carta “0” a faccia in giù come bluff in un qualsiasi slot.
 - » La carta “0” è una carta giocata ai fini di tutte le capacità (come il Capitalista).
- **Insaziabile (tratto)**
 - » Questa canaglia può essere utilizzata quando ottieni o rubi dei dollari utilizzando un'altra canaglia. **Non puoi** utilizzarla quando ottieni dei dollari da una plancia leader o dall'Ufficio dello Sceriffo.
- **Instancabile (tratto): vedi Impaziente**
- **Inventore (lavoro)**
 - » Questo ti consente di rubare una cassaforte che non è collocata sul tabellone all'inizio della partita. Le “casseforti inutilizzate” sono le casseforti che non si trovano sul tabellone o su una plancia leader.
 - » Scegli il colore di una cassaforte, poi rubala.
 - » Non esplorare la cassaforte inutilizzata; puoi guardarla dopo averla rubata.
 - » Se questo ti fa superare il tuo limite di casseforti, devi abbandonare una delle tue casseforti. Colloca quella cassaforte nella sua zona, anche se abbandoni la cassaforte che hai appena rubato.
 - * Se abbandoni una cassaforte e non ci sono caselle libere nella sua zona, colloca la cassaforte abbandonata nella pila delle casseforti inutilizzate.

- **Irritante (tratto)**

- » Se ingaggi una canaglia con una freccia reazione e la collochi collegata alla canaglia Irritante, poi puoi utilizzare quella canaglia dopo avere utilizzato la canaglia Irritante.

- **Locandiere (lavoro)**

- » Se la canaglia nel Saloon sta per scartare se stessa dopo l'utilizzo, scartala come di norma. Poi rifornisci immediatamente il Saloon.

- » Vedi anche: Cavallo

- **Loquace (tratto)**

- » Se ottieni reputazione mentre hai già 6 reputazione, non puoi ottenere altra reputazione e non puoi utilizzare questa canaglia.

- » Puoi utilizzare ogni capacità una sola volta durante il turno di ogni giocatore e una sola volta alla fine della giornata, anche se ottieni reputazione più di una volta.

- **Manolesta (tratto): vedi Affascinante**

- **Piromane (lavoro)**

- » Tutti gli scagnozzi sulla carta da poker vengono eliminati. Rimettili nella scatola del gioco. Non possono essere utilizzati da alcuna capacità per il resto della partita, e non possono essere liberati.

- **Prigioniero (lavoro)**

- » Ogni avversario in senso orario partendo dalla tua sinistra decide quale opzione desidera utilizzare.

- * Se tutti gli scagnozzi di un avversario si trovano già in prigione o sulle carte, egli non può spedire uno scagnozzo in prigione, quindi perde 1 reputazione.

- » Vedi anche: Vice

- **Rapinatore (lavoro)**

- » Non puoi utilizzare questa capacità se tutti i tuoi scagnozzi si trovano già sulle carte e/o in prigione.

- **Rinnegato (lavoro)**

- » Non puoi utilizzare questa canaglia se nessun avversario ha più casseforti rubate rispetto a te.

- **Sarto (lavoro)**

- » Se una capacità ti consente di scambiare un lavoro o un tratto con un'altra canaglia:

- * "Scambiare" significa che scambi di posto i due tratti/lavori tra le due canaglie.

- * Se parte della canaglia è stata utilizzata in questo turno, l'intera canaglia non può essere utilizzata di nuovo (a meno che tu non sia autorizzato a utilizzarla due volte).

- * Se sia il lavoro che il tratto non sono stati utilizzati in questo turno, l'intera canaglia può essere utilizzata dove possibile. Per esempio, se giochi una carta "5" che ti consente di utilizzare il tuo Sarto, puoi dare a una delle tue altre canaglie con un tratto "5" un nuovo lavoro e utilizzarlo immediatamente.

- * Scambiare lavori o tratti non è come ingaggiare una canaglia, e **non** ti consente di riorganizzare le canaglie sulla tua plancia.

- * Dopo avere effettuato uno scambio, risolvi le canaglie con una freccia reazione collegata al Sarto come di norma (in base alla nuova capacità della canaglia).

- » Il Sarto non può sostituire il suo stesso lavoro.

- **Scavafosse (lavoro)**

- » **Puoi** utilizzare una canaglia nella pila degli scarti che ha una capacità con la quale scarta se stessa. Dopo avere utilizzato la capacità, collocala in fondo alla pila degli scarti come di norma. Questo include anche le capacità "Quando viene ingaggiata" che sono scartate normalmente dal Saloon.

- » Se la carta in cima alla pila degli scarti è già stata utilizzata in questo turno, **non puoi** utilizzarla di nuovo. Per esempio, se hai appena utilizzato una Mucca e si è scartata da sola, non puoi utilizzarla di nuovo.

- » Se lo Scavafosse è in cima alla pila degli scarti e tu sei in grado di utilizzare la sua capacità, non ha effetto.

- **Scommettitore (lavoro)**

- » Mescola la carta nel mazzo, anche se non è un "5" o un "6".

- **Sosia (lavoro)**

- » Dopo avere scambiato dei lavori, non utilizzare il nuovo lavoro (a meno che la canaglia non stia venendo utilizzata una seconda volta – vedi Attraente).

- » Vedi anche: Sarto

- **Strizzacervelli (lavoro)**

- » Puoi collocare lo scagnozzo su una qualsiasi carta da poker **a faccia in giù** giocata da un avversario, persino una che sia stata giocata in un turno precedente.

- » Se non liberi uno scagnozzo, non puoi utilizzare il resto della capacità.

- » Puoi liberare lo scagnozzo di un avversario e collocarlo su una carta (ma non su una delle sue carte).

- » Non puoi collocare lo scagnozzo di un giocatore su una carta dove già possiede uno scagnozzo.

- **Tenace (tratto): vedi Affascinante e Attraente**

- **Trasforma Alleanze (carta strategia)**

- » Se collochi un tratto "Quando viene ingaggiata" su una delle tue canaglie, non sei in grado di utilizzare quella canaglia (non ingaggi mai canaglie sulla tua plancia).

- » Vedi anche: Sarto

- **Venerabile (tratto)**

- » Se la capacità di una canaglia fa scartare se stessa, utilizza la capacità nella sua interezza prima di scartarla.

- » Se hai più capacità che possono essere utilizzate all'inizio del tuo turno, ne scegli l'ordine e devi soddisfare i requisiti sulla carta quando le utilizzi. Per esempio, se il tratto Venerabile ti fa ottenere dei dollari, non puoi più utilizzare il tratto Altruista (che richiede che tu abbia \$0).

- **Vice (lavoro)**

- » Prima di spedire lo scagnozzo di un avversario in prigione, egli ha l'opzione di collocare uno scagnozzo sulla carta da poker del giocatore attivo.

- **Vivace (tratto): Vedi Impaziente**

REGOLE RAPIDE

FINE DELLA PARTITA

La partita termina dopo avere rivelato le carte sospette durante la giornata finale. Ogni giocatore determina quanti punti tecnologia possiede come segue:

- 1. Rivelare le Casseforti:** Ogni giocatore rivela le proprie casseforti e somma i loro valori di tecnologia.
- 2. Bonus Gettoni:** Per ogni gettone presente sulle casseforti che **corrisponde** al valore della cassaforte, ogni giocatore aggiunge 1 punto tecnologia al proprio punteggio. Contare i gettoni appartenenti a **tutti** i giocatori.
- 3. Bonus Reputazione:** Ogni giocatore aggiunge o sottrae punti tecnologia dal suo punteggio in base alla sua casella attuale sul tracciato reputazione.
- 4. Canaglie:** Per ogni icona tecnologia (🎲) sulle canaglie, ogni giocatore aggiunge 1 punto tecnologia al proprio punteggio.

Il giocatore con il maggior numero di punti tecnologia vince!

Importante: In caso di parità, il giocatore in parità con **più dollari** vince. Se la parità persiste, il giocatore in parità che ha effettuato il turno più di recente vince.

Vedere le regole complete sulla fine della partita a pagina 10.

REGOLE FREQUENTEMENTE TRALASCIATE

- 📁 Ogni canaglia può essere utilizzata una sola volta durante il turno di ogni giocatore.
- 📁 Durante il passo 2 della fine della giornata, non mescolare le carte da poker nel mazzo. Esse devono essere mescolate e collocate in fondo al mazzo.
- 📁 Se si possiedono più casseforti della giornata in corso, occorre abbandonare la cassaforte in eccesso (rimettendola sulla sua zona). È possibile abbandonare la cassaforte appena rubata.
- 📁 Non è mai possibile rubare le casseforti presenti sulle plance leader degli avversari.
- 📁 Le capacità "Quando viene ingaggiata" vengono utilizzate non appena viene ingaggiata la canaglia. Dopodiché si scarta la canaglia dal Saloon. Queste canaglie non vengono mai collocate sulle plance leader.
- 📁 È possibile guardare le proprie casseforti contrassegnate con un gettone o rubate in qualsiasi momento.
- 📁 Quando si utilizza l'Ufficio dello Sceriffo, scartare la canaglia all'estrema destra del Saloon prima di scegliere un'opzione.
- 📁 In caso di dubbi sulle capacità di una carta, fare riferimento al glossario che inizia a pagina 13.

RICONOSCIMENTI

Autore del Gioco: Corey Konieczka

Progetto Grafico, Logo e illustrazioni delle Canaglie: David Ardila di InkVoltage

Illustrazione della Copertina: Samuel Shimota

Direttore Artistico, Illustrazioni dei fumetti e Illustrazione della Copertina del Regolamento: Matijos Gebreselassie

Revisione e Proofreading: Timothy Meyer

Consulenza Creativa e Revisione Aggiuntiva: Steven Kimball

Team di Produzione: Justin Anger, Lee Houff, Austin Litzler, e Kevin Schluter

Traduzione: Denise Venanzetti

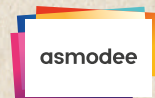
Revisione: Massimo Bianchini

Adattamento Grafico: Ilaria Borza

Playtester: Kyle Alvisher, Cory Anderson, James Anderson, Adam Baker, Dane Beltrami, Tony Bexley, Kathy Bishop, Neil Bonsteel, Gareth Bushill, Thomas Cauët, Yu-Cheng Chang, James Connor, Ashley Craft, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Wes Divin, AJ "Buenos Notches" Cressman, Richard A Edwards, Will Edwards, Julia Faeta, Ira Fay, Jeni Feldman, Phil Feldman, Michael Feldman, Richard Garfield, Jamie Huckerby, Jacob Hallett, Brian Jakubiak, Jeffrey Joyce, James Kiddie, Steven Kimball, Dan Konieczka, Shannon Konieczka, Steve Koontz, James Kniffen, Peter Küsters, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Wolfgang Leyrer, Cody Martin, Scott McFall, David Meyer, Gabriel Meyer, Timothy Meyer, Stefan Michelmann, David Mommens, Travis Moore, Justin Moore, Dale Nolan Jr., Troy Parker, Nick Pelton, Lee Perry, Todd Pressler, Syl "Ho vinto quindi c'è qualcosa che non va" Puglisi, Peter Ramwell, Joshua Reifsteck, Zap Riecken, Haley Roberson, Adam Robertson, Chris Rolfe, Adam Sadler, Brady Sadler, Paul Schäfer, Andrew Schaff, Nathaniel Berend Scheidler, Chris Sink, Howard Smith, Ian Smith, Kyle "3K Canaglie Any% Speedrun" Stark, Kimberly Travers, James Voelker, Brittany Walden, Jason Walden, Felix Yeh, Matt Young



unexpected®
Games



TM/® & © 2022 Unexpected Games. Gamegenic e il logo Gamegenic sono TM & © di Gamegenic GmbH, Friedrichstr. 47, 45128 Essen, Germany. Gamegenic® è una società di Asmodee Group. Tutti i diritti riservati. Unexpected Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA. 1-651-639-1905. I componenti potrebbero variare rispetto a quelli mostrati.

Distribuito in Italia da:
Asmodee Italia Srl
Viale della Resistenza, 58
42018 San Martino in Rio (RE) • ITALY
www.asmodee.it

AVVERTENZA! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti. Rischio di soffocamento. Si prega di conservare queste informazioni per futuro riferimento.