



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

https://www.youtube.com/watch?v=B9FzVhw8_bY&ab_channel=TheDeadSouth

Per leggere il regolamento mettete una colonna sonora che vi concili la lettura e vi ambienti!

Wild tiles

Gioco da 2 a 4 giocatori durata 30-45 min

Bounty-Hunters, meglio noti come “cacciatori di taglie”; a loro la legge affidava la cattura dei “wanted”, e cioè dei ricercati che erano sfuggiti alle maglie della giustizia senza aver espiato le loro colpe. Una necessità dell’epoca, se si guarda la faccenda da questo punto di vista: delinquenti spesso pericolosi che si nascondevano in territori immensi e scarsamente popolati, per cui era più conveniente delegare il compito a gente spietata e capace, in grado di seguire una traccia, pur labile, e di portare a termine con successo un lungo inseguimento. Una perversione del sistema: uomini pagati dallo Stato per ammazzare delinquenti che lo stesso Stato, per sua inefficienza, non era in grado di incarcerare.

Perché, nonostante i bounty-hunters avessero la possibilità di scegliere se prendere il loro uomo “vivo o morto” (il celeberrimo “dead or alive” degli avvisi di taglia), era quasi scontato propendere per la seconda ipotesi, perché un cadavere dà sicuramente meno problemi di trasporto e, in ogni caso, cessa per sempre di costituire un pericolo.

AMBIENTAZIONE

1838, territori del Nord Ovest: la corsa all’oro crea grandi opportunità, attira avventurieri, cercatori, brava gente in cerca di una nuova vita.....ma anche FECCIA....feccia della peggior specie.

Un periodo di grandi opportunità per i cacciatori di taglie: dove Marshall e Sceriffi non arrivano comincia il loro lavoro... ovviamente dietro un sonante compenso in \$.

Chi diventerà il più ricco cacciatore di taglie del Far West??

MATERIALI

120 Carte luogo/personaggi

Le carte sono divise in mazzetti (di diverso colore) [in base alla difficoltà del mazzetto o in base al contenuto che mischiato ad altri mazzetti può creare delle ambientazioni e avventure diverse più o meno difficili, oppure tre mazzetti verde giallo rosso e a seconda del livello di difficoltà che si vuole ottenere si mischiano carte in percentuale diverse dai vari mazzi]

1 dadi a sei facce

6 pedine

2 cubetti

4 plance di gioco

4 pennarelli da lavagna cancellabili

SETUP

Si distribuiscono a ogni giocatore la pedina, il pennarello e la plancia sulla quale andranno segnate 10 vite e 10 pallottole. Si mischia il mazzo delle carte. Si crea il tabellone di gioco girando carte dal mazzo fino a formare un quadrato di carte:

3x3 per un giocatore

4x4 per due e tre giocatori

5x5 per quattro giocatori.

Le carte girate dal mazzo avranno orientamento casuale che va mantenuto e non vanno orientate tutte nello stesso verso.

COME SI GIOCA

All'inizio della partita ogni cacciatore di taglie avrà 10 pallottole e 10 vite, durante la partita il numero di vite non può superare le 10 e pallottole non possono superare le 12 (due colt da 6 colpi).

Il gioco non ha un primo giocatore poiché i turni si svolgono tutti contemporaneamente, si piazzerà quindi la propria pedina all'esterno del tabellone adiacente a una tessera esterna.

Il turno di gioco si divide in due parti distinte:

- pianificazione del percorso
- risoluzione dei percorsi.

Pianificazione del percorso

Ogni giocatore in segreto dovrà pensare e tracciare sulla lavagnetta il percorso che vorrà fare (le carte sulle quali vorrà passare) nel turno.

Il percorso deve essere al minimo di 3 caselle e non ha un numero massimo di passi. Ci si può muovere in tutte le direzioni, alto, basso, destra, sinistra e anche in diagonale, ma non si può mai tornare sui propri passi né incrociare il proprio cammino.

Quando si passa sopra una carta si paga l'eventuale costo (indicato o al centro della carta o sul bordo considerando la direzione da cui si proviene), si ottiene il beneficio (se è una taglia la si riscuote) e si gira la carta sul retro.

A fine turno tutte le carte girate sul retro o rimosse dal tabellone (ad esempio le taglie e gli animali che finiscono nella riserva di ogni giocatore) vengono rimpiazzate fino a riottenere un tabellone completo (tranne le caselle dove è presente una pedina giocatore).

Risoluzione dei percorsi

Quando tutti i giocatori hanno disegnato il loro percorso sulla propria plancia personale la scoprono e in contemporanea si risolvono i percorsi un passo alla volta (pagando i costi e ritirando le ricompense).

Se nel proprio percorso stabilito a priori si passa su una prateria (viene definita prateria una carta su cui è già passato un altro giocatore ed è stata risolta e girata sul retro o una taglia che è già stata riscattata e quindi tolta dal tabellone) questa viene considerata come una carta che non ha costo di attivazione, nessun beneficio, entrata e uscita senza vincoli.

Se due giocatori arrivano contemporaneamente su una carta pagano entrambi il costo di attivazione ed entrambi ne ottengono i benefici; nel caso di una taglia si innesca una asta ad offerta segreta di pallottole o vite (ma non un mix dei due). Chi offre di più la prende; l'altro o gli altri non perdono la puntata e, in caso di puntate pari, la taglia viene rimessa nella scatola e nessuno la conquista (e nessuno perde la puntata).

La carta di fine del percorso viene risolta da tutti in contemporanea, quindi più giocatori possono risolvere la stessa carta di fine percorso anche se ci sono arrivati con numero di passi differenti.

Se durante il percorso si finiscono le pallottole (si è scarichi) si perde la taglia più alta che si è presa, il percorso termina immediatamente e si ricarica la pistola con 10 pallottole.

A fine turno tutte le carte che sono state girate su prateria vengono rimpiazzate da nuove tessere che saranno poste a caso (anche nell'orientamento) e si ripianifica un altro percorso sulla lavagnetta.

FINE del GIOCO

La manche termina quando un giocatore muore (finisce tutti i cuori). Se un giocatore termina i cuori non può essere il vincitore, oppure alla fine del 5 refill di carte (5 turno)

SCOPO DEL GIOCO competitivo

Alla fine del gioco vince il cacciatore di taglie che avrà accumulato più \$ dollari con le taglie dei fuorilegge ricercati o altre carte che danno bonus e \$. In caso di parità vince chi ha catturato il fuorilegge con la taglia più alta; in caso di ulteriore parità vince chi ha preso più taglie. In caso ulteriore di parità vince il giocatore con più vite rimanenti; in caso ancora di parità vince il giocatore con il maggior numero di pallottole rimanenti. Se foste ancora pari, sfidatevi a duello mortale.

LETTURA DELLE CARTE

Le carte sono colorate di 3 colori differenti (verde, giallo, rosso) che segnalano la pericolosità della carta in modo da avere più chiaro a colpo d'occhio la composizione del tabellone.

Il costo di ogni carta dipende dalla direzione dalla quale si affronta la carta.



Ad esempio se un giocatore volesse passare sopra "Marlon No Face" e quindi riscattarne la taglia dovrebbe pagare il costo di 3 proiettili se arrivasse dai 4 lati e da 3 diagonali su 4, mentre se arrivasse dalla diagonale, che nell'immagine è in alto a destra (ma ricordiamo che il posizionamento delle carte e il loro orientamento è casuale a formare il tabellone di gioco) non dovrebbe pagare alcun costo in quanto angolo cieco di "Marlon No Face".

Una volta pagato il costo, nel caso dell'angolo cieco non c'è alcuno costo si ottiene la ricompensa: in questo caso la taglia di 200\$ e si recupera 1 cuore.



Nel caso di Magda The Rat se non viene affrontata dal suo angolo cieco e quindi senza nessun costo, si devono pagare metà dei propri proiettili arrotondati per difetto (minimo 1)



Alcune carte hanno anche dei lati bloccati dai quali non è possibile entrare o uscire; nel caso in cui il percorso di un giocatore attraversi un lato NO PASS termina immediatamente.

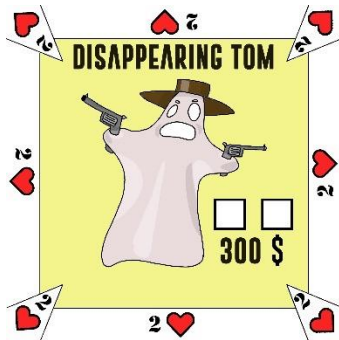


Le carte con "this way exit only" prevedono che si possa entrare nella carta da qualsiasi direzione ma uscirne solamente da una.

Se queste carte in fase di disposizione generano una situazione non possibile (la via di uscita porta solo fuori dal tabellone o l'unico ingresso possibile è da fuori dal tabellone vanno girate in senso orario di 90° fino a generare una condizione possibile).

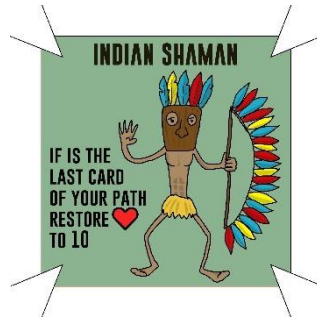


Alcune carte hanno costi misti di cuori e pallottole, ovviamente vanno pagati entrambi per intero.



Alcune carte hanno effetti a tempo: ad esempio nel caso di Disappearing Tom, se la carta non viene attraversata nel giro di due turni e quindi non viene pagato il costo né presa la taglia, scompare. Nel

momento in cui andranno rimpiazzate le carte utilizzate si metterà negli scarti e verrà sostituita da una nuova tessera (utilizzate dei cubetti per contare i turni che mancano).



Alcune carte hanno poteri speciali che sono esplicitati sulla carta stessa: ad esempio se l'Indian Shaman è l'ultima tessera su cui un giocatore si ferma ricarica i cuori interamente a 10.