

Nota:

Questa è la traduzione della Sezione I delle regole che permette di giocare i primi due Scenari e familiarizzare con le regole di base. Ho cercato di attenermi fedelmente alla versione originale di queste regole, sebbene qua e la non ci sarebbe stata male una spiegazione in più. Visto che non è un'edizione italiana del gioco ho conservato molti termini inglesi (con traduzione tra parentesi o viceversa), in modo da rendere più facile la consultazione di carte e tavelle. Il termine più "complicato" da tradurre in italiano è stato il verbo "to COCK", che in Gunslinger ha una grande importanza in quanto riguarda le due condizioni fondamentali di ogni arma: "cocked" e "uncocked", che sarebbe "armata" e "disarmata", ossia pronta a sparare o no.

Data la cacofonia in italiano del dire "armare o disarmare un'arma" ho preferito tradurre "alzare il cane" e "abbassare il cane" anche se non a tutte le armi si alza letteralmente il cane (per esempio i Winchester e gli altri fucili a leva, vengono appunto armati tramite una leva che alza il percussore). Da quando gioco (1986) io uso dire arma cockata o scockata oppure "cocko la mia colt" o "scoccati il fucile"....!

A breve cercherò di postare anche le altre sezioni.

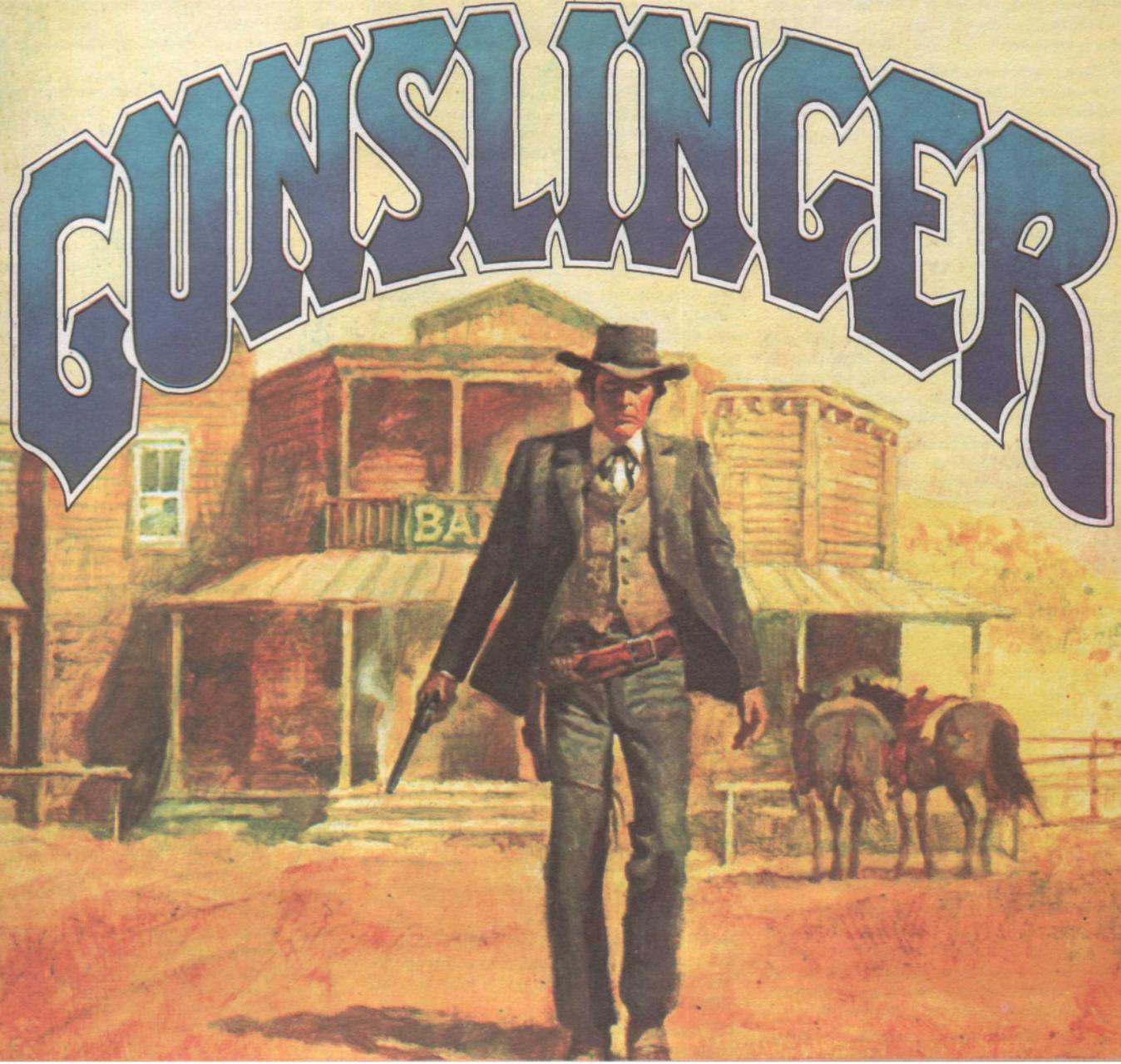
Non fatevi scoraggiare se il gioco sembra macchinoso, in realtà una volta presa la mano, risulta molto più semplice di come appare. È il miglior sistema di regole per combattimenti su scala singolo uomo che sia mai stato concepito!!!

....a mio parere.

Per qualunque chiarimento o critica o correzione, non esitate a contattarmi sulla Tana.

Buona lettura e Buon Gunslinger.

Ruben Rigillo



GUNSLINGER IS AVALON HILL'S TRADEMARK NAME FOR ITS WESTERN GUN FIGHT GAME

REGOLE DI GIOCO

1. INTRODUZIONE

1.1 In *GUNSLINGER*, fino a sette giocatori possono prendere parte a sparatorie in pieno stile western. Il gioco comprende una vasta scelta di sparatorie, denominate "SHOWDOWN" (scenario). Diversi scenari possono essere uniti insieme per formare un gioco più lungo chiamato "CAMPAGNA". Gli scenari e le campagne sono elencati nelle sezioni SCENARI e CAMPAGNA più avanti in queste regole.

1.2 Queste regole sono suddivise in otto sezioni, che introducono gradualmente gli elementi del gioco. Le sezioni I, V, VI, e VII introducono i sistemi principali di gioco; le altre sezioni aggiungono nuovi elementi a questi sistemi. Per ogni sezione, inoltre, ci sono scenari per fare pratica.

1.21 La sezione I introduce le regole di GUNFIGHT (scontri a fuoco) che spiegano sparatorie calcolate al secondo.

1.22 La sezione II introduce le regole di BRAWLING (rissa) per lanciare, attaccare e difendersi a mani nude o con armi bianche e improvvise.

1.23 La sezione III aggiunge armi e abilità speciali (skills).

1.24 La sezione IV spiega i diversi tipi di terreno e la linea di vista.

1.25 La sezione V introduce le regole cosiddette di HUNTING (caccia) che permettono ai giocatori di manovrare quando non sono in vista l'uno dell'altro.

1.26 La sezione VI spiega come combinare gli scenari in lunghe campagne.

1.27 La sezione VII spiega il ROLE-PLAYING, dove i giocatori creano e sviluppano personaggi propri, di gioco in gioco, modificandone le abilità.

1.28 La sezione VIII illustra regole opzionali che possono essere aggiunte al gioco.

2. COMPONENTI

2.1 Mappe: le mappe presentano una griglia di esagoni (esa) sovrapposta al terreno. Ogni esa è identificato da coordinate. Le case e i locali sono rappresentati con il tetto rosso. Per una spiegazione dei terreni e del loro effetto nel gioco, vedere la TABELLA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO, la TABELLA DELLE ALTEZZE e la sezione IV delle regole. Ignorate i sentieri finché il movimento di "caccia" non è spiegato nella sezione V.

2.2 I fogli LEGENDA: ogni giocatore avrà un foglio LEGENDA, dove registrerà tutte le informazioni riguardanti il suo personaggio e le sue armi.

2.3 Le Carte Azione: Una carta azione mostra un'azione su ogni lato. Quando la carta è giocata conta l'azione della faccia in su. Quella della faccia opposta è ignorata.

2.31 Ci sono sette mazzi di carte azione; ogni mazzo è numerato da 1 a 12 ed è rappresentato dallo stesso simbolo su tutte e dodici le carte. Inoltre vi è un mazzo di carte bonus numerate da B1 a B9. Ogni giocatore prende un mazzo di carte azione più eventuali carte bonus cui ha diritto. Il giocatore usa queste carte per controllare il suo personaggio durante il gioco.

2.32 Ci sono cinque tipi di azione: di movimento, di mano, di attacco, di difesa e di forza. La carta presenta il tipo di azione, il tempo che costa eseguirla, cosa succede quando la si esegue, le restrizioni da seguire e eventuali penalità per l'esecutore. (Si avrà una penalità SE STESO solo se il personaggio è STESO al momento in cui esegue l'azione.)

4.4 Le Carte Risultato sono prese a caso per determinare il risultato degli eventi variabili del gioco. La voce TAC è spiegata nella regola opzionale 9.

2.5 Ogni giocatore usa un body counter (pedina personaggio) per rappresentare il suo personaggio sulla mappa. Ogni giocatore avrà inoltre anche un **head counter** (segnalino di testa) come spiegato nella sezione IV.

2.6 Ogni giocatore mette le armi del suo personaggio nei box armi sulla sua LEGENDA. Solo le armi senza proprietario sono collocate sulla mappa.

2.7 Gli altri segnalini sono messi da parte fino al loro uso. Un giocatore userà i **segnalini Delay** (ritardo) per mostrare quanti punti di ritardo ha e i **segnalini Aim** (mira) per mostrare quanti punti di mira ha sul suo bersaglio. Quando un segnalino è in gioco conta solo la faccia in su; i segnalini vengono sostituiti da altri segnalini dello stesso tipo a seconda della variazione dei vari punti. I **segnalini BLAST** servono ad indicare la rosa dei pallini di uno shotgun.

2.8 Cavalli, Carri, Tavoli, Sedie, Balle di Fieno, Rocce, Bottiglie, Fumo, i segnalini TAC e quelli dei Riflessi sono spiegati nelle regole opzionali.

3. PREPARARE IL GIOCO

3.1 Si posizionano le mappe come indicato nel diagramma relativo allo scenario scelto.

3.2 Ogni giocatore prende un mazzo di carte azione e due segnalini MIRA con lo stesso simbolo per ogni suo personaggio. Quindi prende una LEGENDA e cancella tutti i box di resistenza in modo da lasciarne venti (questi saranno cancellati in seguito ad eventi durante il gioco).

3.3 Ogni giocatore sceglie il suo personaggio, quindi prende la relativa pedina e le relative armi. Il possessore del primo personaggio è il primo giocatore, e così via. Per facilitare il corso del gioco si consiglia di sedersi seguendo l'ordine (il secondo giocatore alla sinistra del primo, etc.)

3.4 I giocatori piazzano i loro personaggi sulla mappa e le armi sulla loro LEGENDA, secondo le istruzioni date nella sezione SET UP (piazzamento) di ciascuno scenario.

4. SOMMARIO DI GIOCO

4.1 Il gioco si divide in turni. Ogni turno è a sua volta diviso in cinque "segmenti" (da 1 a 5). Ogni turno rappresenta due secondi in tempo di gioco.

4.2 I giocatori utilizzano le carte azione per controllare il movimento e il combattimento dei loro personaggi. All'inizio di ogni turno i giocatori scelgono segretamente le carte azione e, durante il turno, ogni giocatore eseguirà le azioni mostrate su quelle carte che ha scelto. Se un giocatore gioca più azioni, le metterà in pila e le eseguirà dalla prima all'ultima, una alla volta.

4.3 Il tempo sulle carte determina quale giocatore agirà per primo. Il tempo indica i segmenti necessari ad eseguire quell'azione. Così, un'azione da tempo due sarà eseguita al secondo segmento. Se più giocatori giocano azioni da tempo due, tutti eseguiranno le azioni al secondo segmento.

4.31 Una volta che un giocatore esegue un'azione, il tempo di questa azione si somma a quello delle successive da eseguire per quel turno. Per esempio, se egli gioca due azioni da tempo due, eseguirà la prima al secondo segmento e la seconda al quarto.

4.32 Durante il gioco si possono prendere dei punti di ritardo. Quando un giocatore prende dei punti di ritardo, questi ritardano le sue azioni rimanenti per quel turno. **ESEMPIO:** Se ha un'azione da tempo due e tre punti di ritardo, eseguirà l'azione al segmento 5.

4.33 Ogni giocatore terrà il conto delle azioni eseguite e dei punti di ritardo collocando tutto nel box AZIONI E RITARDO della LEGENDA. Così, per capire a che segmento eseguire la prossima azione, basterà sommare i punti in quel box.

4.4 Gli spari sono risolti prima delle altre azioni in ogni segmento, ma le azioni eseguite nello stesso segmento sono simultanee e non possono ostacolarsi l'un l'altra. **ESEMPIO:** Se un personaggio muove ed è fatto bersaglio di uno sparo nello stesso segmento, la distanza per lo sparo viene calcolata prima che muova e lo sparo viene risolto, ma i suoi effetti si avranno solo dopo che il bersaglio avrà eseguito il movimento.

4.5 Alla fine di ogni segmento tutte le penalità verificate in quel segmento hanno i loro effetti. Dopotutto ogni giocatore che ha eseguito un'azione in quel segmento (cominciando dal primo), rivelà la sua prossima azione dichiarando esattamente come la eseguirà.

4.6 Le azioni di movimento controllano tutti i movimenti (da un esa all'altro, girarsi, alzarsi e abbassarsi). Le azioni di mano sono usate per mirare, sparare, caricare e per muovere le armi di tutti i tipi.

4.61 Quando un giocatore spara, pescherà una carta risultato. Se pesca un MALFUNCTION la sua arma può fare cilecca, incepparsi o anche esplodere; se pesca una carta FIRE la consulta per vedere se lo sparo colpisce e dove. Il tempo speso per mirare, la distanza del bersaglio ed il suo status determineranno l'entità del colpo.

4.62 Il giocatore che ha sparato consulta poi la IMPACT TABLE per trovare le penalità inflitte al bersaglio. La sua arma e la parte colpita determineranno il risultato.

4.7 Lo scenario termina al completamento del numero di turni indicato nella sezione GAME LENGTH (lunghezza del gioco) di ciascuno scenario (probabilmente circostanze o cittadini intervengono a fermare il combattimento). I giocatori usano la TIME TRACK per tenere il conto dei segmenti. Il conto dei turni, invece, viene tenuto direttamente sulla LEGENDA.

4.8 Alla fine dello scenario i giocatori consultano la TABELLA DEI PUNTI VITTORIA e il giocatore con più punti, vince.

5. SEQUENZA DEL TURNO

5.1 Piazzate una moneta o un segnalino qualunque sul segmento "0" della TIME TRACK.

5.2 I giocatori scelgono segretamente le azioni da eseguire nel turno.

5.3 I giocatori estraggono eventuali Carte Fatica (fatigue cards) dovute a ferite gravi (SERIOUS) e cancellano i rispondenti box di resistenza.

5.4 Cominciando dal primo, ogni giocatore rivela la sua prima azione e dichiara esattamente come la eseguirà. L'azione NON si esegue ora.

5.5 La sequenza da rispettare per ogni segmento è la seguente:

5.51 Il segnalino sulla TIME TRACK viene avanzato di un segmento.

5.52 Ciascun giocatore somma il tempo delle azioni già eseguite e degli eventuali punti di ritardo presenti nel relativo box sulla sua LEGENDA al tempo della sua prossima azione. Se il risultato è eguale al numero del segmento corrente, l'azione viene eseguita.

5.53 Si eseguono prima gli attacchi a fuoco. L'eventuale danno causato NON ha però ancora effetto.

5.54 Si eseguono poi tutte le altre azioni (non spari).

5.55 Ora si calcolano i danni e le eventuali penalità verificate nel segmento.

5.56 Partendo dal primo, i giocatori che hanno eseguito un'azione in questo segmento, la mettono nel box AZIONI E RITARDO. Rivelano così l'azione successiva e ne dichiarano l'esatta esecuzione.

5.56 Al termine del segmento 5, le azioni non eseguite (a causa delle penalità) sono cancellate e il turno finisce. Poi ciascun giocatore rimuove la metà (per eccesso) dei suoi punti di RITARDO.

5.7 Le carte risultato sono rimesse nel mazzo e rimescolate ogni volta che un giocatore lo richiede.

6. PUNTI DI RITARDO



Numero di punti di RITARDO

6.1 In un segmento un personaggio può prendere dei punti di ritardo muovendo da STESO o pescando carte di ritardo, carte fatica o carte ferita (vedi 14.2). I punti hanno effetto dal segmento immediatamente successivo.

6.2 Quando un giocatore prende dei punti di ritardo, prende anche il/i segnalino/i corrispondente al loro ammontare e li pone nel box AZIONI E RITARDO. Questi indicano il numero dei segmenti che perderà in quel turno: sono infatti aggiunti al totale quando calcola il segmento di esecuzione della sua azione successiva.

6.3 Alla fine del turno si rimuove la metà (per eccesso) dei punti di ritardo. L'altra metà rimane sulla LEGENDA e ritarderà la prima azione del turno successivo. **SPIEGAZIONE:** I punti di ritardo rappresentano l'effetto di uno shock, diminuiranno, quindi, di turno in turno a rappresentare la graduale ripresa del personaggio, fino a scomparire. **ESEMPIO:** un personaggio prende 5 punti di ritardo nel turno uno. Alla fine del turno rimuove 3 punti (la metà di 5 per eccesso), lasciandone 2; alla fine del turno due ne rimuove 1, lasciandone 1; alla fine del turno tre, rimuove finalmente anche l'ultimo punto.

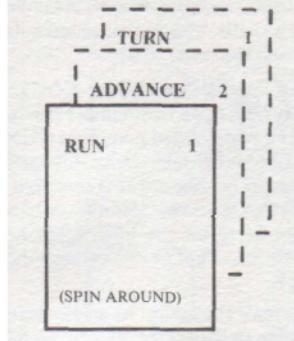
7. AZIONI

CARTA AZIONE

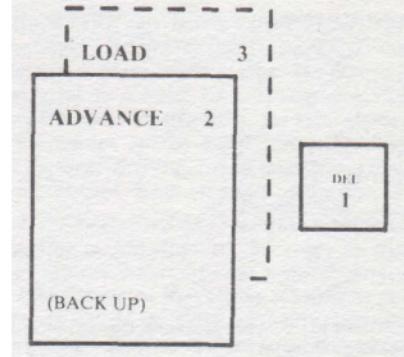
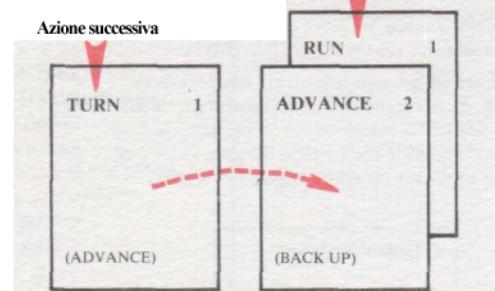


Azione sul lato opposto

Simbolo

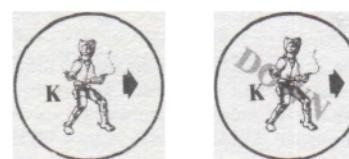


Le carte sono illustrate in modo da mostrare il loro ordine; in gioco, sarà visibile solo quella in cima alla pila (RUN). Il personaggio eseguirà RUN al segmento 1, ADVANCE al segmento 3 e TURN al segmento 4.



Giocata illegale: il totale dei punti è più di cinque (incluso il punto di ritardo).

8. PEDINE DEI PERSONAGGI

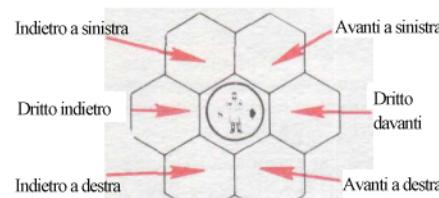


8.1 Un personaggio deve sempre occupare un esagono. Una esa può contenere un numero illimitato di personaggi. Una distorsione o mezzo-esa, vanno considerati come esa normali. Un personaggio in un esa diviso, deve essere posizionato in una metà o nell'altra.

8.2 Una pedina personaggio mostra il lato STESO quando il personaggio è sdraiato o strisciato e il lato normale quando è in piedi, cammina, è seduto, etc.

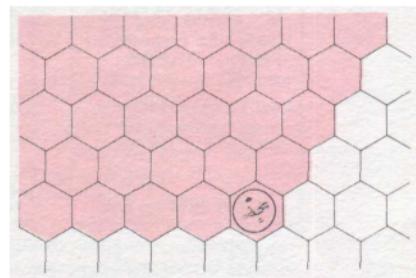
8.3 Un personaggio deve sempre essere posizionato in modo che la freccia sulla sua pedina sia rivolta verso un lato dell'esa e mai verso un angolo. Anche se è in un esa distorto o in un mezzo-esa deve essere rivolto sempre verso una delle sei direzioni possibili (come se l'esa fosse normale). Può ovviamente essere rivolto fuori dalla mappa come se gli esa continuassero.

8.31 La freccia sulla pedina serve a definire la direzione verso cui il personaggio sta guardando. L'esa verso cui è rivolto viene definito dritto davanti, quello alla destra sarà avanti a destra e così via.



La freccia di S deve essere rivolta verso un lato del suo esagono

8.32 Le file di esagoni che partono dagli esa avanti a destra e avanti a sinistra, delimitano la sua *zona di mira*. Tutti gli esagoni compresi tra queste due file sono nella sua zona di mira, compreso l'esa in cui il personaggio stesso è situato. Tutti gli altri sono nella sua *zona cieca*. Un personaggio può mirare e sparare solo a bersagli nella sua zona di mira.



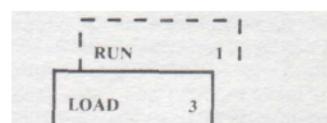
L'area più scura evidenzia la zona di mira del personaggio

9. AZIONI DI MOVIMENTO

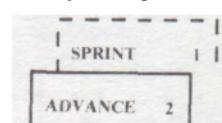
9.1 Le azioni di movimento permettono ad un personaggio di muoversi, girarsi, stendersi o rialzarsi. Un'azione permetterà solo un tipo di movimento – non è possibile, per esempio, girarsi e stendersi con la stessa azione.

9.2 Movimento: Quando un giocatore esegue ADVANCE (avanzare), BACK UP (indietreggiare), RUN (correre) o SPRINT, egli si sposterà in un esagono adiacente. Se è STESO prenderà due punti di ritardo di penalità perché striscia.

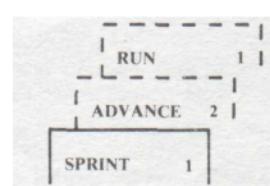
9.21 Un giocatore può giocare RUN solo se nello stesso turno ha anche giocato ADVANCE e può giocare SPRINT solo se ha giocato anche RUN (e quindi ADVANCE) in quel turno. RUN, ADVANCE e SPRINT possono essere giocate in qualsiasi ordine – ADVANCE non deve necessariamente precedere RUN e RUN non necessariamente precedere SPRINT.



Illegale: RUN non può essere giocato senza ADVANCE.



Illegale: SPRINT non può essere giocato senza RUN.



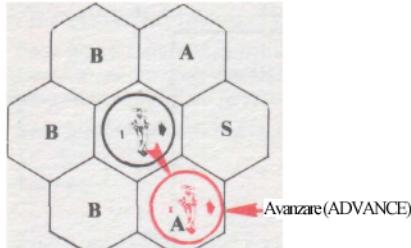
Legale: le tre azioni possono essere giocate in qualsiasi ordine

9.22 Quando un personaggio esegue ADVANCE o RUN deve muoversi avanti a destra o avanti a sinistra o dritto davanti. Quando esegue BACK UP deve muoversi o indietro a sinistra o indietro a destra o dritto dietro. Quando rivela l'azione dichiarerà anche l'esagono in cui muoverà.

9.23 Quando un personaggio esegue lo SPRINT, invece, deve muoversi solo *dritto* davanti e pesca una carta di ritardo.

SPECIALE: Lo SPRINT va “costruito”. Si può giocare SPRINT solo se nel turno precedente si è eseguito (e non solo giocato!) ADVANCE e RUN. **ESEMPIO:** Si esegue ADVANCE e RUN un turno e, nel successivo, si può giocare ADVANCE, RUN e SPRINT (uno o anche due).

Esempio di movimento:



Ike dovrà muovere in "S" quando sprinta(SPRINT). Se avanza (ADVANCE) o corre (RUN), potrà scegliere uno dei tre esagoni marcati "A" o "S". Se indietreggia (BACK UP) andrà in uno degli esa marcati "B". In tutti questi casi la freccia rimarrà sempre rivolta nella stessa direzione. Quando Ike si gira (TURN), potrà puntare la freccia della sua pedina verso gli esa marcati "A" o "S", quando si volti all'indietro (SPIN AROUND), la freccia dovrà puntare uno degli esa marcati "B".

9.24 Se un personaggio muove in un esa occupato da un altro personaggio, entrambi prendono una carta di ritardo a meno che l'altro personaggio non lasci quell'esa nello stesso segmento. In questo caso non ci sono penalità. Se più personaggi muovono nello stesso esa o un personaggio muove in un esa con più personaggi, tutti prendono una carta di ritardo. Non vi è alcuna penalità per uscire da un esa occupato da un altro personaggio.

9.25 Un personaggio può uscire dalla mappa, come se gli esagoni continuassero ma, una volta uscito è fuori dal gioco e non può rientrare.

9.3 Girarsi: Quando un personaggio esegue TURN (girarsi), può girare la sua pedina in modo che la freccia venga rivolta verso l'esa avanti a destra o avanti a sinistra o può rimanere com'è (dritto davanti). Quando esegue SPIN AROUND (voltarsi all'indietro), deve girare la pedina in modo che la freccia venga rivolta verso l'esa indietro a destra o indietro a sinistra o dritto dietro. Quando rivela l'azione dichiarerà l'esagono verso il quale si volta.

9.4 Alzarsi e sdraiarsi: Quando un personaggio esegue GET UP/DOWN (alzarsi/sdraiarsi) o LEAP/DROP (balzare in piedi/buttarsi a terra) deve girare, se in piedi, la sua pedina dal lato STESO o viceversa, non variando l'esagono verso cui la freccia è diretta. **SPECIALE:** Quando si esegue LEAP/DROP si devono pescare due carte di ritardo.

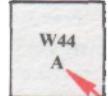
10. ARM DA FUOCO

Cane alzato/
pronta a sparare



Divise di distanza

Cane abbassato
(non può sparare)



ID

10.1 Ogni arma è rappresentata da una pedina. La WEAPON LIST (lista delle armi) riporta tutti i valori e le caratteristiche di ciascuna arma, sia da usare con una mano che con due.

10.2 I personaggi portano le armi nei box sulla legenda. Il box GUN HAND (la mano con cui si spara) può contenere un'arma, sia ad una che a due mani, e lo stesso per il box OTHER HAND (l'altra mano). Il box BOTH HANDS (entrambe le mani) può contenere anch'esso solo un'arma, ma solo se entrambi i box delle mani singole sono vuoti. Il box HOLSTERED (fondine) può contenere fino a quattro armi ad una mano, mentre quelle a due mani non possono ovviamente essere portate qui. NOTA: per armi ad una mano si intendono tutte quelle armi che per essere usate necessitano di una mano sola, come pistole, coltelli o tomahawk; tra le armi a due mani sono invece compresi i fucili, le asce e gli altri attrezzi pesanti.

10.21 le armi senza proprietario sono invece piazzate sulla mappa.

10.22 Ogni volta che un personaggio rivela una nuova azione può lasciare le armi dalle mani: può muovere un'arma da BOTH HANDS a una delle altre mani e/o può lasciar cadere una o più armi dalle sue MANI nel suo esa (facendola quindi diventare senza proprietario). **SPECIALE:** quando un'arma con il cane alzato viene lasciata cadere, spara un colpo a vuoto, perde quindi un colpo e diventa uncocked (cane abbassato).

10.3 un'arma è cocked (cane alzato) quando la sua pedina è a faccia in su, uncocked (cane abbassato) quando è a faccia in giù.

10.4 I proiettili di ciascuna pistola sono registrati nella sezione AMMO (munizioni) della LEGENDA.

10.41 Ogni giocatore usa una sezione AMMO per ognuna delle sue armi. Egli segna il ID (numero di indentificazione) delle sue armi, la capacità del caricatore e tutte le altre caratteristiche; inoltre deve disegnare un cerchio per ogni proiettile nell'arma. Le armi senza proprietario sono segnate a parte.



Sezione munizioni (AMMO) di una Colt 45 carica di sei proiettili

10.42 La capacità di un'arma rappresenta il numero massimo di proiettili che essa può contenere. Ogni arma inizia il gioco completamente carica, a meno di regole speciali per ogni specifico scenario.

11. AZIONI DI MANO

11.1 Quando si esegue un DRAW AND COCK (estrarre e alzare il cane) si deve muovere un'arma sulla propria LEGENDA o alzare o abbassare il cane ad un'arma; o ancora, muovere un'arma E alla stessa, alzare o abbassare il cane. Quando si rivela l'azione bisogna dichiarare l'arma, dove andrà e se le si alzerà o abbasserà il cane.

11.11 L'arma che si usa dovrà essere o sulla LEGENDA o nell'esa di chi la usa. Si può prendere un'arma da un altro personaggio nello stesso esa, solo con il permesso di quel personaggio (o se è morto o KO). **SPECIALE:** se due personaggi tentano di prendere la stessa arma contemporaneamente, sarà rispettato l'ordine di gioco (precedenza al primo giocatore, poi al secondo, etc...) .

11.12 Le armi raccolte devono andare in uno dei box sulla LEGENDA di chi le ha raccolte - non possono muoversi sulla LEGENDA di un altro.

11.13 Non si può muovere un'arma e alzare o abbassare il cane ad un'altra. Se non si muove nessuna arma si può, però, alzare o abbassare il cane a tutte le armi nei box MANI.

11.2 Un giocatore può eseguire LOAD (caricare) solo se l'arma da caricare si trova in BOTH HANDS. Quando esegue il LOAD, metterà un proiettile nell'arma, disegnandolo quindi nella sezione AMMO. I giocatori hanno una riserva illimitata di proiettili. Il cane si abbassa automaticamente mentre un'arma viene caricata.

Esempio di movimento delle armi

Il W44 (arma a due mani) può sparare solo stando nel box BOTH HANDS e mai quando si trova nel box GUN HAND o OTHER HAND. Non è permesso portare armi a due mani nella fondina (HOLSTERED). La C45 (arma ad una mano) può sparare stando nel box GUN HAND o BOTH HANDS e non da OTHER HAND o HOLSTERED.



11.3 Si può eseguire SHOOT (sparare) o COCK/AIM/SHOOT (alzare il cane/mirare/sparare) solo se si ha un'arma a due mani in BOTH HANDS, o un'arma ad una mano in GUN HAND o BOTH HANDS. Altrimenti l'azione è cancellata. Quando si esegue COCK/AIM/SHOOT si può alzare o abbassare il cane, mirare o sparare con un'arma; quando si esegue SHOOT si può sparare o non fare niente - non si può mirare o alzare il cane.

11.31 Quando si rivela l'azione bisogna dichiarare cosa si farà. Se si mira o si spara, bisogna anche dichiarare il bersaglio. Se si usa SHOOT, si può dichiarare un bersaglio (e trasferire la mira - vedi 12.5) anche se non si fa niente.

11.32 Se si dichiara di sparare, bisogna sparare anche se nel frattempo il bersaglio ha mosso fuori dalla zona di mira. In questo caso il colpo mancherà automaticamente.

12. MIRARE

12.1 Quando si mira, il bersaglio può essere sia un esa che un personaggio nemico nella propria zona di mira.

12.2 Ogni giocatore usa i suoi segnalini AIM per tenere conto del tempo speso mirando. Quando COCK/AIM/SHOOT si usa per mirare, si mettono due punti di mira sul bersaglio. *Non si aggiungono due punti di mira se la carta viene usata per sparare.* Giocatori che mirano allo stesso bersaglio useranno ciascuno i propri segnalini.



Numero di punti di MIRA

12.3 Le mire di un personaggio rimangono sul bersaglio (e lo seguono automaticamente se questo muove) fino a che il personaggio non la sposta o la perde. Si possono accumulare fino a 8 punti di mira.

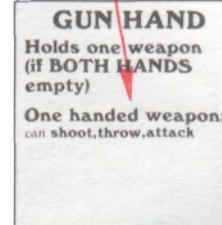
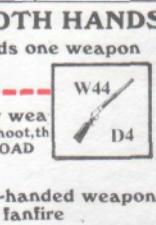
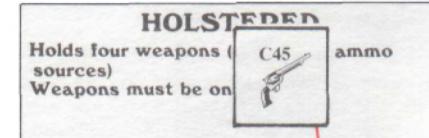
12.4 Quando un giocatore perde la mira tutti i suoi segnalini di mira sono rimossi dalla mappa.

12.41 La mira è persa se alla fine di un segmento il bersaglio non è più nella zona di mira.

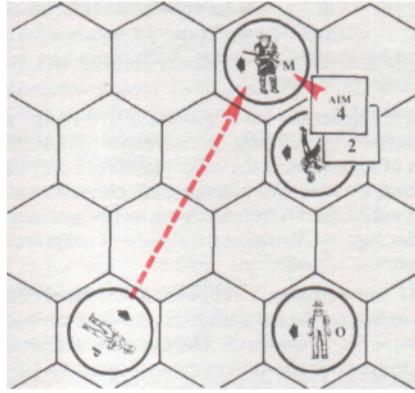
12.42 Si perde la mira anche con le seguenti penalità: LOSE AIM (perdita della mira), STUN (ferita), GUN HAND e OTHER HAND (ferite alle mani), STAGGER (spostamento dovuto ad un colpo), DROP (caduta) e WILD SHOT (colpo a vuoto).

12.43 Quando si spara si pede la mira.

12.44 La mira è persa anche quando si rivela una qualunque azione eccetto TURN (se la mira rimane nella zona di mira). **ECCEZIONE:** si tiene la mira quando con SHOOT o COCK/AIM/SHOOT non si alza il cane ad un'arma e si conferma il bersaglio o se ne sceglie uno nuovo entro un esa dal vecchio (vedi 12.5). Se si alza il cane si perde la mira. Si conserva, invece, se si usa SHOOT per non fare niente.



Questo giocatore non può spostare la sua C45 in nessuna delle due MANI perché non si possono avere armi sia nel box BOTH HANDS che in uno dei box MANI nello stesso momento. Se, quando rivela il DRAW AND COCK, lascia la presa di una mano dal W44 (10.22), muovendolo in OTHER HAND, potrà estrarre la C45 in GUN HAND. Se lascia cadere il W44 può spostare la C45 in qualsiasi box.



P ha usato COCK/AIM/SHOOT per mirare a J tre volte (6 punti di mira). Ora egli rivelà SHOOT, dichiara che sparerà e decide un bersaglio: se sceglie O, perderà tutta la mira perché O è a più di un esa di distanza da J, il bersaglio originale. P, invece, sceglie M e tutta la sua mira viene immediatamente trasferita sul nuovo bersaglio e lo sparo viene risolto su M.

12.5 Quando si rivelà SHOOT o COCK/ AIM/SHOOT usando per mirare, sparare o non fare niente, si può anche spostare la mira da un bersaglio ad un altro entro e non oltre un esa (questo non cambia le modalità di esecuzione dell'azione). Il nuovo bersaglio deve essere entro un esa dal vecchio quando l'azione è rivelata e il nuovo bersaglio dichiarato. Tutte le mire muovono sul nuovo bersaglio. **ECCEZIONE:** non si può trasferire la mira dal o al proprio esa. Si può spostare la mira da un bersaglio ad un altro se questi sono entrambi nel proprio esa o entrambi fuori dal proprio esa, ma non dal o al proprio esa.

12.6 La mira si tiene quando il bersaglio passa o viene ucciso. Non si può più sparare a quel bersaglio, ma si può comunque trasferire la mira ad un altro normalmente (12.5).

13. SPARARE

13.1 Si può sparare solo avendo un'arma con il cane alzato (cocked) e con almeno un colpo, nel box MANO adatto sulla LEGENDA: se l'arma è a due mani dovrà trovarsi in BOTH HANDS, se è a una mano in GUN HAND o BOTH HANDS. Il bersaglio deve essere nemico e trovarsi nella propria zona di mira (altrimenti il colpo manca automaticamente).

13.2 Quando si esegue uno sparo, si pesca una carta risultato: se è una carta FIRE l'arma spara, se è una MALFUNCTION, l'arma può fare cilecca. Bisogna pescare la carta anche se il colpo manca automaticamente (proprio per eventuali inceppamenti).

13.3 Se si pesca una MALFUNCTION, la voce "Handloaded" indicherà se l'arma fa cilecca ("Cap-and-ball" and "Storebought" sono spiegati più avanti in queste regole): "No Effect" indica che la carta MALFUNCTION viene scartata e al suo posto ne viene pescata un'altra; "Misfire" (cilecca) indica che l'arma ha fatto cilecca e bisogna pescare un'altra carta per vedere se vi sono conseguenze permanenti sull'arma.

13.31 Se si pesca un secondo MALFUNCTION l'arma subirà i danni elencati alla voce SECOND DRAW (seconda estrazione) della prima carta: se esplode non potrà più essere usata nel gioco; se si inceppa (jam), cancellare tutti i colpi. Potrà sparare nuovamente solo quando sarà stata completamente ricaricata.

13.32 Se la seconda carta pescata è una carta FIRE l'arma non subisce danni: cancellare comunque il colpo e abbassare il cane all'arma.

Carta FIRE

FIRE	
Tempo di Mira	DISTANZA
0-3	4-7
1-6	ARM —
7-9+	BE ARM
Status del bersaglio:	
Movimento: colpo ARM manca	
BESO: colpo ARM manca	
TESTA: colpo ARM manca	
penalità DELAY	
penalità WOUND	
direzione STAGGER	
variazione del TAC	
96	

Carta MALFUNCTION

MALFUNCTION	
Storebought: no effect	
Handloaded: misfire	
CAP and ball: misfire	
SECOND DRAW: GUN EXPLODES	
(Remove the gun from play.)	
DELAY: DROP	
WOUND: DROP	
HEX: Straight Back	
TAC: change all to B	
108	

13.4 Se si pesca una carta FIRE, l'arma spara e la carta viene usata per vedere se ha colpito e dove. Inoltre il risultato può essere modificato dalla posizione o dalle azioni del bersaglio (TARGET STATUS).

13.5 Sulla carta si deve incrociare il tempo di mira con la distanza del bersaglio: il risultato può essere o un trattino (colpo mancato) o una parte del corpo colpita.

13.51 Per Distanza si intende il numero di esa tra il personaggio che spara e il bersaglio, contati per la via più breve, escludendo l'esa di chi spara ma includendo l'esa del bersaglio. Quando si passa attraverso due metà dello stesso esa, queste contano come uno solo.

13.52 Il *Tempo di Mira* è calcolato sommando i punti di mira sul bersaglio più il tempo di mira sulla carta azione usata per sparare, meno eventuali modifiche dovute a ferite. Le carte azioni mostrano due tempi di mira differenti per armi a una o due mani. Usare quello adatto in ciascun caso.

PARTE COLPITA (come da carta FIRE)

- "---" colpo mancato
- "LEG" colpo ad una delle gambe
- "GUN" colpo al braccio con cui si spara
- "ARM" colpo all'altro braccio
- "SIDE" è una ferita di striscio
- "BODY" colpo ad una parte non vitale
- "CRIT" colpo vicino ad un'area vitale
- "VITAL" colpo ad un'area vitale
- "HEAD" di striscia alla testa
- "BE" Bullseye. Centro Perfetto!

13.6 Sulle carte FIRE può esservi la voce Target Status che può modificare l'entità del colpo a seconda della posizione o delle azioni del bersaglio: se questo rientra in una delle categorie elencate dal Target Status, l'entità del colpo viene ridotta o può addirittura mancare. Se il bersaglio rientra in più categorie di cui una riduce il colpo e l'altra lo fa mancare, il colpo manca. Solo i Target Status sulla carta pescata influiscono su quel risultato - se il bersaglio rientra in una categoria non compresa nello Status di quella carta, il suo Status non ha effetto.

13.61 Se il bersaglio ha tra le carte scelte per quel turno, un'azione di movimento o se è caduto (DROP) durante il turno, avrà uno Status di "Move" (movimento). Questo anche se la carta azione non è stata ancora eseguita né rivelata: basta che l'azione sia presente tra quelle scelte dal bersaglio per quel turno. Se la carta risultato prevede uno Status di Movimento un risultato BE viene cambiato come descritto sulla carta e qualsiasi altro risultato, manca.

13.62 Se tra le azioni scelte vi è RUN(correre), si avrà uno Status di "Run" anche se non ancora eseguita. In questo caso un risultato BE viene cambiato come descritto sulla carta e qualsiasi altro risultato, manca.

13.63 Se il bersaglio è STESO avrà uno Status di "Down" che fa sì che tutti i colpi manchino, eccetto i BE.

13.64 (ignorare questo paragrafo fino all'introduzione della regola 31 sui segnalini Testa). Se il bersaglio è un segnalino Testa di un personaggio, questi avrà uno Status di "Head" che fa sì che tutti i colpi manchino, eccetto i BE.

13.7 Se il risultato è un BE (BullsEye-Centro perfetto!), il personaggio che spara può scegliere la zona da colpire.

13.8 Per trovare le penalità che un colpo infligge ad un bersaglio, si incrocia la zona colpita con il tipo di arma sulla IMPACT TABLE.

13.9 Dopo ogni sparo, il cane dell'arma viene abbassato, un colpo viene cancellato dalla corrispondente sezione AMMO e la mira rimossa dalla mappa, anche se l'arma ha solo fatto cilecca (misfire).

14. RISULTATI E PENALITÀ

14.1 Le penalità verificatesi in ciascun segmento hanno effetto alla fine di quel segmento, dopo il completamento di tutte le azioni. Le penalità sono cumulativa e sono tutte calcolate separatamente.

14.11 Le seguenti penalità non sono permanenti, il loro effetto è calcolato e dimenticato:

DROP(caduta): se il personaggio è in piedi, cade, la sua pedina è girata dal lato DOWN (steso), prende 3 carte di ritardo e perde la mira. Se il personaggio è già STESO, questa penalità non ha alcuno effetto.

GUN HAND(ferita alla mano principale): le armi nel box GUN HAND cadono nell'esa (sparando un colpo a vuoto-WILD SHOT- se hanno il cane alzato); le armi nel box BOTH HANDS passano nel box OTHER HAND. Si perde la mira.

LIGHT n(n ferite leggere): si prendono n carte fatica.

LOSE AIM: si perde la mira.

OTHER HAND(ferita all'altra mano): le armi nel box OTHER HAND cadono nell'esa (sparando un colpo a vuoto-WILD SHOT- se col cane alzato); le armi nel box BOTH HANDS passano nel box GUN HAND. Si perde la mira.

STAGGER(spostamento dovuto ad un colpo): se il personaggio è in piedi, il giocatore che gli ha inflitto questa penalità pesca due carte direzione. Il bersaglio muoverà quindi nell'esa indicato dalla prima carta, si volterà nella direzione indicata dalla seconda e cadrà (DROP -vedi su). Se il personaggio è STESO questa penalità non ha alcun effetto.

STUN n(n ferite): si prendono n carte ferita e si perde la mira.

WILD SHOT(colpo a vuoto): tutte le armi col cane alzato sulla LEGENDA del personaggio sparano senza colpire nulla. Gli verrà abbassato il cane, perderanno un colpo e si perderà la mira. Se non si hanno armi col cane alzato questa penalità non ha alcun effetto.

14.12 Le seguenti penalità hanno invece effetti permanenti per tutta la durata della partita:

GUN ARM n(n ferite al braccio principale): si sottrae n al tempo di mira ogniqualvolta si spari con un'arma in GUN HAND o BOTH HANDS.

KILL(ucciso): il personaggio è ucciso e quindi fuori gioco.

LEG n(n ferite alla gamba): ogniqualvolta il personaggio si sposti in un nuovo esa stando in piedi, pescherà n carte fatica. Non vi è alcuna penalità se ci si sposta a causa di uno STAGGER o stando STESI.

OTHER ARM n(n ferite all'altro braccio): si sottrae n al tempo di mira ogniqualvolta si spari con un'arma in OTHER HAND o BOTH HANDS.

SERIOUS n(n ferite gravi): all'inizio di ogni turno si estraggono n carte fatica. **SPECIALE**: alla fine di uno Scenario, i personaggi che hanno una o più ferite gravi prendono una carta risultato e aggiungono il numero di Delay al numero dei SERIOUS. Se il risultato è 4 o più, muoiono.

14.2 Tutti i personaggi iniziano il gioco con 20 box di Resistenza che vengono cancellati di volta in volta, a causa delle "Carte Fatica" e delle "Carte Ferita". Non si cancella alcun box a causa di "Carte di Ritardo".

IMPORTANTE: se il numero dei punti di Ritardo supera quello dei box di Resistenza rimanenti alla fine di due turni consecutivi, il personaggio "Perde Conoscenza", va KO.

14.21 Quando si pesca una Carta di Ritardo(Delay Card), si pesca una Carta Risultato e si considera la voce DELAY: se il risultato è un numero il personaggio prenderà il corrispondente numero di Punti di Ritardo se non è un numero, consultare 14.1. Non si cancellano box di Resistenza.

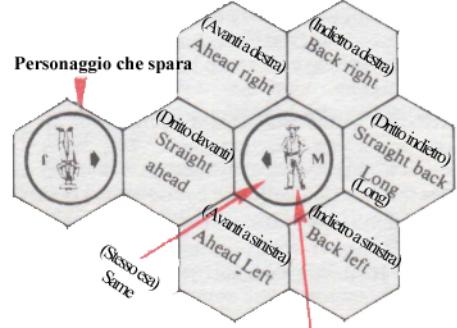
14.22 Quando si pesca una Carta Fatica (Fatigue Card), si pesca una Carta Risultato e si considera la voce WOUND: se il risultato è un numero il personaggio prenderà il corrispondente numero di Punti di Ritardo e cancellerà altrettanti box di Resistenza. Se non è un numero, consultare 14.1.

14.23 Quando si pesca una Carta Ferita(Wound Card), si pesca una Carta Risultato e si considera la voce HEX: per trovare un esa adiacente al personaggio penalizzato. A seconda se è la prima o la seconda carta pescata, spostare o voltare il personaggio in/verso questo esa (vedi 14.11 STAGGER).

14.31 "Dritto Davanti", "Avanti a Destra", etc., indicano un esa relativamente alla posizione del personaggio.

14.32 LONG: tracciare una retta dalle coordinate dell'esa di chi spara e, attraversando le coordinate dell'esa del bersaglio, prolungarla nell'esa immediatamente oltre il bersaglio stesso. Questo è l'esa da considerare per spostare o voltare il bersaglio. Se la scelta cade esattamente tra due esa, sarà il bersaglio a scegliere in/verso quale dei due esa spostarsi/voltarsi. Se il personaggio che spara e il bersaglio sono nello stesso esa, LONG risulterà l'esa Dritto Davanti a chi spara.

Stagger (spostamento a causa di un colpo)



Sono qui illustrati tutti i possibili risultati alla voce HEX di una carta di direzione

14.33 SAME indica che il bersaglio non varia la sua posizione.

14.4 Quando un personaggio entra in un esa occupato da un altro personaggio, entrambi pescano 1 Carta di Ritardo a meno che il secondo non lasci quell'esa nello stesso segmento (vedi 9.24).

14.5 Alla fine di uno Scenario i personaggi con 1 o più SERIOUS pescano una Carta Risultato e sommano il numero alla voce Delay(se non è un numero considerarlo 0/zero) al numero dei SERIOUS. Se il risultato è 4 o più, il personaggio muore.

14.6 Quando un personaggio muore o perde conoscenza, si gira immediatamente la sua pedina dal lato STESO. Non potrà più eseguire alcuna azione e non potrà essere fatto volontariamente bersaglio di alcun attacco per tutto il resto dello Scenario. Le armi in suo possesso vengono piazzate nel suo esa e possono essere prese ed utilizzate normalmente dagli altri personaggi. un personaggio Perde Conoscenza quando il numero dei Punti di Ritardo supera quello dei box di Resistenza rimanenti, per due Turni consecutivi. Un personaggio che Perde Conoscenza non può essere preso a bersaglio.

15. VITTORIA

15.1 I personaggi guadagnano o perdono Punti Vittoria a seconda dei risultati ottenuti durante e/o alla fine dello Scenario.

15.11 La tabella dei PUNTI VITTORIA elenca il punteggio per ciascun risultato ottenuto. Se due o più personaggi devono dividersi dei Punti, lo faranno esattamente, comprese le frazioni.

PUNTI VITTORIA

<i>Sopravvissuto</i> :	+2 punti
<i>Tenere il campo</i> :	+2 punti
<i>Perdere conoscenza</i> :	0 punti
<i>Scappato</i> :	-2 punti
<i>Arreso</i> :	-2 punti
<i>Catturato</i> :	-4 punti
<i>Ucciso</i> :	-8 punti
<i>Alleato ucciso</i> :	-1 punto
<i>Nemico ucciso</i> :	+2 punti
<i>Nemico KO</i> :	+1 punto

15.12 La sezione Punti Bonus(Bonus Points) di ciascuno Scenario, elenca eventuali Punti extra per alcuni personaggi o Gruppi, da aggiungere al loro Totale.

15.31 Il giocatore che ha più Punti, vince. Se un giocatore controlla un Gruppo di più personaggi, dovrà fare la media del punteggio, dividendo il Totale dei Punti per il numero dei suoi personaggi.

15.2 Quando un personaggio viene ucciso, prenderà i punti alla voce "Ucciso" e ogni suo alleato prenderà i punti per "Alleato Ucciso" (ally killed). Il nemico che lo ha ucciso prenderà i punti per "Nemico ucciso" (kill enemy). Se più personaggi uccidono lo stesso nemico contemporaneamente, divideranno esattamente tra loro i punti per "Nemico ucciso".

15.21 Se si viene uccisi a fine partita a causa dei SERIOUS, il nemico che ne ha inflitti di più avrà i punti per "Nemico ucciso". Se più personaggi hanno inflitto lo stesso numero di SERIOUS, si divideranno i punti.

15.22 Se si è uccisi perché si è catturati (vedi 15.61), ogni nemico sopravvissuto ("survivor" - 15.62) avrà i punti per "Nemico ucciso".

15.23 Un personaggio prende i punti per "Alleato ucciso" ogni volta che un suo alleato viene ucciso, anche se lui stesso è già morto o KO. **ESEMPIO**: due personaggi alleati vengono uccisi: entrambi prenderanno i punti per "Alleato ucciso", indipendentemente da chi è stato ucciso per primo.

15.3 Quando un personaggio Perde Conoscenza, prenderà i punti per "Perdere conoscenza" e il nemico che gli ha causato la perdita di più box di Resistenza, prenderà i punti per "Nemico KO"(Knock Out

Enemy". Se più nemici hanno causato la perdita dello stesso numero di box, si divideranno i punti. Se un personaggio mette KO un nemico e poi lo uccide (accidentalmente o a causa dei SERIOUS infertigli), prenderà solo i punti per averlo ucciso. Se un personaggio uccide un nemico già messo KO da un'altro personaggio, entrambi prendono i punti normalmente.

15.4 Durante uno Scenario ci si può *rendere*. Un personaggio può arrendersi solo all'inizio di un Turno, PRIMA che le carte azioni vengano rivelate, in modo da permettere agli altri giocatori di cambiare le scelte di conseguenza. **ECCEZIONE**: non ci si può "Arrendersi" negli Scenari in cui i personaggi catturati vengono uccisi.

15.41 "Arrendersi" è come Perdere Conoscenza, cambiano solo i punti presi. Comunque, il nemico che avrà causato la perdita di più box di Resistenza, prenderà i punti per "Nemico KO".

15.42 Per il resto dello Scenario il personaggio sarà considerato KO: non può eseguire azioni, non può essere fatto bersaglio etc. Non si può interrompere lo stato di resa.

15.5 Quando si esce dalla mappa si prendono i punti per "Scappato"(Run Away).

15.6 Alla fine di uno Scenario, ogni personaggio vivo sulla mappa, prenderà i punti come da 15.61-15.64 qui di seguito. Non avrà questi punti se è morto o uscito dalla mappa.

15.61 Se le Regole Speciali (Special Rules) dello Scenario stabiliscono che egli è catturato, egli è...catturato!

15.62 Se è consci, non si è arreso e non è stato catturato, egli è sopravvissuto e avrà i punti per "Sopravvissuto"(Survive).

15.63 Se solo un "Gruppo"(Side) ha sopravvissuti, esso *Tiene il Campo* e ogni suo componente sopravvissuto prenderà anche i punti per "Tenere il campo"(Hold the Field). Quando un Gruppo *Tiene il Campo* tutti i nemici che sono KO o che si sono Arresi, vengono Catturati.

15.64 Se una Regola Speciale di una Scenario stabilisce che i personaggi Catturati vengono Uccisi, tutti i personaggi Catturati sono...Uccisi?"Killed").

15.7 Un personaggio Catturato avrà i punti per "Catturato". Se è Catturato e Ucciso (sia a causa di una Regola Speciale sia dai SERIOUS), egli prenderà sia i punti per "Catturato" che per "Ucciso".

15.8 Alla fine di uno Scenario ciascun Gruppo totalizza il valore dei Sacchi di Danaro(Money Bags) in suo possesso e li divide equamente tra i suoi personaggi. La sezione Punti Bonus(Bonus Points) di ciascuno Scenario, indica il valore per ogni sacco.

15.81 I personaggi uccisi o catturati non contribuiscono al bottino, né lo dividono. Tutti gli altri sì.

15.82 Se un Gruppo *Tiene il Campo*, prenderà tutti i Sacchi di Danaro sulla mappa. Se nessuno *Tiene il Campo*, i Sacchi di Danaro sulla mappa non vanno a nessuno.

15.9 Un personaggio prende tutti i punti che gli spettano, anche se ucciso. **ESEMPIO**: se sopravvive ed è catturato per una Regola Speciale, avrà sia i punti per "Sopravvissuto" che per "Catturato". Se esce dalla mappa e muore (a causa dei SERIOUS), avrà sia i punti per "Scappato" che per "Ucciso".



A QUESTO PUNTO POTETE GIOCARE GLI SCENARI 1 E 2

Suggeriamo di guadagnare un po' di esperienza, prima di andare avanti con queste Regole.