

SUCCESSIONE DI EVENTI

I. SUCCESSIONE DI EVENTI IN CASO DI ATTACCO CHE COINVOLGE UN SOLO GIOCATORE

CONSIDERIAMO UN ESEMPIO BASE: IL GIOCATORE DI TURNO GIOCA IN FASE 2 UNA CARTA BANG!. QUESTA GIOCATA INNESCA UNA SUCCESSIONE DI EVENTI CHE SI SVILUPPANO IN QUEST'ORDINE:

[FASE D'ATTACCO]

BANG! → SI APPLICANO I SUOI EFFETTI: “FAI PERDERE UN PUNTO VITA AL GIOCATORE BERSAGLIO”. UNA VOLTA GIOCATO IL SUO EFFETTO È CONCLUSO.

<https://boardgamegeek.com/thread/15683/article/22147%20-%2022147> Emiliano Sciarra: “the effect of the *BANG!* is simply to target a character and to allow him to play a "Missed!" card. After you have played the *BANG!*, its effect has ended”.

[FASE DI RISPOSTA]

A QUESTO PUNTO SI APRE LA CD. “FASE DI RISPOSTA”, UNA FASE CHE PUÒ ESSERE SUDDIVISA IN **3 MOMENTI**, UNO CERTO E DUE EVENTUALI:

1) **MOMENTO N. 1**: È IL **MOMENTO IN CUI IL GIOCATORE BERSAGLIO HA LA POSSIBILITÀ DI DIFENDERSI**, DI NEUTRALIZZARE CIOÈ L'EFFETTO DEL BANG!; SECONDO LE REGOLE INFATTI “PUÒ SUBITO GIOCARE UN MANCATO! PER NEUTRALIZZARE L'EFFETTO DEL BANG!”¹ ; PIÙ PRECISAMENTE PUÒ ACCADERE CHE QUESTI:

- GIOCHI UN MANCATO! O UNA CARTA EQUIVALENTE (CAPPELLO)
- ATTIVI UNA QUALCHE ABILITÀ CHE GLI CONSENTA DI DIFENDERSI (ES. JOURDONNAIS “ESTRAE!” E PRODUCE UN EFFETTO IDENTICO A QUELLO DI UN BARILE ATTIVATO CON SUCCESSO; ELENA FUENTE GIOCA UNA QUALSIASI CARTA COME MANCATO!, CALAMITY JANET GIOCA UNA CARTA BANG! COME CARTA MANCATO!)
- ATTIVI UNA QUALCHE ABILITÀ IN CONSEGUENZA DELLA GIOCATA DIFENSIVA EFFETTUATA (ES. SUZY LAFAYETTE, MOLLY STARK)
- GIOCHI FUGA (MA SOLO SE LA CARTA OFFENSIVA NON È UNA CARTA BANG! VERA E PROPRIA, RISPETTO ALLA QUALE LA FUGA NON OPERA)
- DECIDA DI NON FARE NIENTE PUR POTENDO DIFENDERSI
- NON RIESCA A DIFENDERSI (PUR VOLENDO) CON LE CARTE O LE ABILITÀ O SUA DISPOSIZIONE

IN CASO DI CARTA DIFENSIVA DAGLI EFFETTI SIMULTANEI, ESSI OPERANO SUBITO ENTRAMBI; QUINDI:
--

¹ Ed è proprio quel “*subito*” che, nonostante il Bang! abbia già esaurito i suoi effetti per il semplice fatto di essere stato giocato, impedisce – ad esempio – al giocatore di turno di giocare altre carte (es. Panico!, Cat Balou) con cui ridurre le probabilità di difesa del bersaglio: la precedenza spetta al giocatore attaccato!

- IN CASO DI **BIBBIA/SCHIVATA** IL GIOCATORE-BERSAGLIO PESCHERÀ SUBITO UNA CARTA DAL MAZZO;
- IN CASO DI **RITORNO DI FIAMMA**: **VD. DI SEGUITO**

2) **MOMENTO N. 2**: MENTRE SE IL GIOCATORE BERSAGLIO RIESCE A DIFENDERSI, IL TUTTO SI RISOLVE NEL FATTO CHE NON PERDE UN PUNTO VITA (AVENDO NEUTRALIZZATO L'EFFETTO DEL BANG!), IL GIOCATORE BERSAGLIO CHE NON RIESCE A DIFENDERSI ² (ES. NON GIOCA ALCUN MANCATO!) O NON RIESCE A DIFENDERSI COMPLETAMENTE ³ (ES. GIOCA SOLO UN MANCATO! A FRONTE DI UNA CARTA BANG! DI SLAB O UN SOLO MANCATO CONTRO 2 CARTE BANG! GIOCATE COL CECCHINO IN GIOCO) HA ANCORA A DISPOSIZIONE UN **MOMENTO IN CUI PUÒ ANCORA PROVARE A FARE QUALCOSA PER EVITARE LA PERDITA DI UN PUNTO VITA (FATALE O NON FATALE)**

- **COLPO NON FATALE**: IN QUESTO CASO IL GIOCATORE BERSAGLIO PUÒ ANCORA EVITARE DI PERDERE UN PUNTO VITA:

❖ **SFRUTTANDO LA PROPRIA ABILITÀ** COME NEL CASO DI SUZY LAFAYETTE LA QUALE — PUR NON RIUSCENDO A DIFENDERSI COMPLETAMENTE DA UN BANG! DI SLAB THE KILLER (AVENDO GIOCATO IL SOLO MANCATO CHE AVEVA IN MANO) — PUÒ PESCARE DAL MAZZO NELLA SPERANZA DI OTTENERE UN SECONDO MANCATO!

❖ **O IN ALTRO MODO**: ES. POSSONO ATTIVARSI LE CONSEGUENZE DI CARTE DIFENSIVE GIOCATE DA ALTRI (COMPRESO LO STESSO GIOCATORE DI TURNO) A BENEFICIO DEL GIOCATORE-BERSAGLIO NON IN GRADO DI DIFENDERSI DA SOLO (ES. SALVO! CHE EVITA LA PERDITA DEL PUNTO-VITA⁴)

- **COLPO FATALE**: IN QUESTO CASO IL GIOCATORE BERSAGLIO PUÒ ANCORA EVITARE DI PERDERE L'ULTIMO PUNTO VITA (O PROVARE A FARLO):

❖ **GIOCANDO UNA BIRRA FUORI TURNO** (E QUI POSSONO ATTIVARSI IN CONTEMPORANEA ANCHE ABILITÀ ATTIVATE DALLA SUDETTA GIOCATA: ES. LEMONADE JIM, TEQUILA JOE)

❖ **SFRUTTANDO LA PROPRIA ABILITÀ**: COME NEL CASO DI SUZY LAFAYETTE LA QUALE — PUR NON RIUSCENDO A DIFENDERSI COMPLETAMENTE DA UN BANG! DI SLAB THE KILLER (AVENDO GIOCATO IL SOLO MANCATO CHE AVEVA IN MANO) —

² O non vuole!!!

³ Ipotesi quest'ultima che non si verifica mai quando sono coinvolti "tutti gli altri giocatori", ipotesi in cui — lo vedremo — vi è un'alternativa secca fra "riuscire a difendersi" e "non riuscirci".

⁴ L'uso del *Salvo!* è consentito solo in questa fase se si muove dal presupposto che la carta — come specificato dalle regole di VoS — "può anche prevenire un danno inferto da te" (=dal giocatore di turno); giocatore di turno (che al pari di qualsiasi altro giocatore diverso dal giocatore bersaglio) dovrà attendere che quest'ultimo abbia avuto la possibilità di difendersi ma non vi sia riuscito: nessuno (tantomeno lo stesso giocatore che ha sparato il Bang!) può giocare Salvo! a beneficio del giocatore-bersaglio se quest'ultimo è in grado di evitare il colpo da solo.

PUÒ PESCARE DAL MAZZO NELLA SPERANZA DI OTTENERE UNA BIRRA DA GIOCARE FUORI TURNO CHE POSSA SALVARLA DAL COLPO FATALE.

LO STESSO PUÒ DIRSI ANCHE PER SID KETCHUM O TERENCE KILL.

❖ **O IN ALTRO MODO:** ES. SEMPRE CON UN *SALVO!* GIOCATO DA UN ALTRO GIOCATORE O DALLO STESSO GIOCATORE DI TURNO⁵

3) **MOMENTO N. 3:** INFINE VI È IL **MOMENTO IN CUI SI PRODUCONO GLI EFFETTI DELLA CARTA GIOCATA PER CHI NON È RIUSCITO A NEUTRALIZZARLI (NEI DUE MOMENTI PRECEDENTI) E SE NE VALUTANO LE CONSEGUENZE;** EFFETTI CHE POSSONO ESSERE:

-PERDITA DI UN PUNTO VITA (COLPO NON FATALE): IN TAL CASO SI ATTIVANO LE ABILITÀ INNESCAE DALLA PERDITA DI UN PUNTO VITA (NON FATALE), COME NEI CASI DI EL GRINGO O BART CASSIDY

-ELIMINAZIONE DAL GIOCO (COLPO FATALE): QUI BASILARE È LA DISTINZIONE A SECONDA CHE IN CONSEGUENZA DELL'ELIMINAZIONE VERIFICATASI ⁶

- SI SIANO VERIFICATE DELLE CONDIZIONI DI VITTORIA: IN QUESTO CASO DOPO CHE IL GIOCATORE ELIMINATO HA RIVELATO IL SUO RUOLO, IL GIOCO SI INTERROMPE (NON POTRANNO QUINDI OPERARE LE ABILITÀ DI GREG DIGGER, HERB HUNTER O VULTURE SAM)

- NON SI SIANO VERIFICATE DELLE CONDIZIONI DI VITTORIA: IN TAL CASO (NELL'ORDINE)

- ❖ PRIMA OGNI GIOCATORE ELIMINATO (SEMPRE SEGUENDO L'ORDINE DI GIOCO PARTENDO DAL GIOCATORE A SX DI QUELLO DI TURNO) RIVELA IL SUO RUOLO E SCARTA TUTTE LE CARTE CHE HA IN MANO E IN GIOCO NELL'ORDINE DA LUI SCELTO;

- ❖ POI SI ATTIVANO LE ABILITÀ DIPENDENTI DALL'ELIMINAZIONE DI UN PERSONAGGIO (VD. GREG DIGGER, HERB HUNTER, MA ANCHE VULTURE SAM: NEL CUI CASO L'ABILITÀ ASSORBE LA REGOLA SUDDETTA CONSENTENDOGLI DI ACQUISIRE LE CARTE IN POSSESSO DEL GIOCATORE ELIMINATO); → SI VEDA ANCHE LA **D18 FAQ BANG!** A SOSTEGNO DI QUESTA SUCCESSIONE FRA ABILITÀ IN CASO DI ELIMINAZIONE E RICOMPENSE/PENALITÀ

⁵ In questo caso si attivano anche le conseguenze previste a beneficio del *'salvante'* quando previene la perdita dell'ultimo punto-vita: pesca 2 carte dal mazzo o dalla mano del *'salvato'*; anche qui chi gioca il Salvo dovrà attendere che il giocatore bersaglio abbia avuto la possibilità di difendersi ma non vi sia riuscito: nessuno (tantomeno lo stesso giocatore che ha sparato il Bang!) può giocare Salvo! a beneficio del giocatore-bersaglio se quest'ultimo è in grado di altrimenti evitare il colpo da solo: del resto, dato che le due carte di ricompensa previste per questa ipotesi posso essere pescate dal salvante (che può essere anche lo stesso giocatore di turno) anche dalla mano del salvato, sembra assurdo che l'essere salvato possa essergli "imposto" anche se ben potrebbe evitare il colpo da solo.

⁶ O delle eliminazioni: es. Slab The Killer attacca con un Bang!; il bersaglio non riesce a giocare due Mancato, ma solo uno (Ritorno di fiamma), dopodiché subisce un colpo fatale; a sua volta Slab non riesce a difendersi dal Ritorno di fiamma e subisce un colpo fatale. Ci torneremo più avanti.

❖ SI DETERMINANO LE PENALITÀ O LE RICOMPENSE DEL CASO: SE IL GIOCATORE DI TURNO HA ELIMINATO UN FUORILEGGE, PESCHERÀ 3 CARTE; SE È LO SCERIFFO E HA ELIMINATO UN VICE SCARTERÀ TUTTE LE CARTE CHE HA IN MANO E IN GIOCO.

TERMINATA COSÌ LA FASE DI RISPOSTA, IL GIOCO PROSEGUE NELLA FASE 2 DEL GIOCATORE DI TURNO O CON IL PASSAGGIO ALLA FASE 3 DELLO STESSO.

RITORNO DI FIAMMA

Il problema principale rispetto al **RITORNO DI FIAMMA** è che chi lo gioca è **fuori turno**, mentre chi lo subisce è **di turno**:

-se da un lato è la carta stessa che, con un meccanismo inedito, consente di fatto di contrattaccare giocando un Bang! fuori turno,

-dall'altro le regole generali non sembrano consentire di rispondere con un Mancato! al giocatore di turno (e neppure questo sembra poter giocare una Birra per eventualmente evitare di subire un colpo fatale perché questo meccanismo opera solo fuori turno). Cerchiamo di approfondire un attimo la questione:

1) Teoricamente il regolamento del set base dice: “Puoi giocare **carte solo durante il tuo turno (eccezione: Birra e Mancato!**, vedi oltre)”; oltre – a proposito della carta Mancato! – dice: “Quando sei colpito da un BANG! puoi giocare subito, **quindi fuori dal tuo turno**, un Mancato! per annullare il colpo; se non lo fai, perdi un punto vita (scarta una pallottola)”. Fin qui la cosa sembra abbastanza lineare.

Nel riepilogare le regole base del gioco però il regolamento semplifica molto il concetto sopra espresso estrapolandovi una sorta di principio generale: “**Ogni carta con il simbolo di Mancato! può essere usata per annullare gli effetti di una carta con il simbolo BANG!**” indipendentemente quindi dall'essere in turno o fuori turno. Ovviamente il riferimento al simbolo Bang! include anche carte come **Ritorno di fiamma** dove, al suo posto, si usa la parola Bang! per l'impossibilità di descrivere l'effetto aggiuntivo con simboli (si tratta comunque di una carta con effetto Bang! al pari di Gatling, Pugno, dove invece vi sono solo simboli).

L'impressione che si ricava da una valutazione complessiva di quanto sopra detto è che la cosa principale da tenere in considerazione per stabilire se è possibile giocare un Mancato! sia la presenza di un effetto BANG! da contrastare, a poco rilevando se ciò avviene – come nella maggior parte dei casi – fuori turno o nel proprio turno.

Non a caso lo stesso principio generale è ripetuto – parola per parola – nel regolamento di Dodge City.

Si potrebbe quasi riscrivere la regola suddetta nei seguenti termini: “Quando sei colpito da un BANG! puoi giocare subito, quindi **NORMALMENTE** [avverbio che appunto avrebbe lasciato aperta la possibilità di ipotesi in cui ECCEZIONALMENTE il Mancato! non si gioca così] fuori dal tuo turno, un Mancato! per annullare il colpo”.

E del resto esistono casi incontestati in cui è ammesso anche giocare un Mancato! nel proprio turno per fronteggiare uno o più Bang!; si pensi alla carta evento **PER UN PUGNO DI CARTE** che recita: “All'inizio del proprio turno, il giocatore subisce tanti Bang! quanti sono le carte che ha in mano”, con le FAQ che specificano: “Questi BANG! possono essere evitati normalmente con **Mancato!**, Barile, abilità speciali di personaggi come Jourdonnais eccetera”.

Discorso simile vale anche per la Birra usata per prevenire un colpo fatale:

-nell'enunciare le regole valide per le singole carte del mazzo base si dice che: “**Puoi giocare la Birra** in due modi:

- [...];
- **fuori turno, ma solo se hai appena ricevuto un colpo fatale**, cioè un colpo che ti toglierebbe l'ultimo punto vita (e non se vieni semplicemente ferito). Ma:

-subito dopo nell'esemplificare un uso possibile della Birra si dice: “Esempio. Hai ancora 2 punti vita, e ne perdi 3 a causa dell'esplosione di una Dinamite. Se giochi due Birre rimani a 1 punto vita ($2-3+2 = 1$) [...]”...siccome la Dinamite deve essere verificata attraverso l'“estrazione!” “*quando inizi il tuo [...] turno*” prima ancora di pescare se ne ricava che è possibile usare la Birra anche durante il proprio turno per prevenire un colpo fatale;

-e infine di nuovo in calce al regolamento, riepilogando i principi generali del gioco il **principio generale** è enunciato molto più semplicemente: “se stai perdendo l'ultimo punto vita, puoi giocare una Birra per evitare di essere eliminato” indipendentemente quindi dall'essere in turno o fuori turno.

Principio ribadito ancora una volta, e con le stesse parole, anche in Dodge City.

2) Non solo. Proviamo anche a ragionare *a contrario* partendo da Ritorno di fiamma; il testo della carta recita molto tranquillamente che: “[...] Il giocatore che ha sparato è bersaglio di un BANG!”.

Se davvero non fosse consentito mancare il Bang! così generato con un Mancato! giocato nel proprio turno (o comunque subire il colpo ma restar vivi con una Birra giocata come se si fosse fuori turno) ma eventualmente solo con una Fuga⁷ (carta assai più rara)...se davvero quindi il contrattacco legittimato da Ritorno di fiamma fosse quasi infallibile...io credo che:

-o la carta sarebbe stata scritta diversamente; ricordiamo che il meccanismo di rendere un colpo inevitabile era ben chiaro nella mente dell'autore visto che nella stessa espansione ha inserito Colorado Bill con la sua abilità dove la cosa è sancita inequivocabilmente): sarebbe bastato scrivere come nella carta di Bill “il colpo non può essere evitato...o meglio *Mancato!* (lasciando eventualmente margine di operatività alla Fuga). E la carta non ha neppure un testo lungo...spazio ce n'era!!!!

-o la cosa sarebbe stata specificata nelle (sia pur) poche regole: dove sarebbe bastato dire “Contro il Bang! generato da Ritorno di fiamma non possono essere giocati Mancato! o Birra (in caso di colpo fatale) essendo il bersaglio “di turno” e non “fuori turno”. Si può invece usare Fuga”.

Due righe scarse, non più lunghe di quelle usate per spiegare la Sventagliata (per dirne una a caso).

Il fatto che la cosa sia stata scritta così “alla leggera” (come fosse un meccanismo di gioco frequente il non poter rispondere a un Bang!) fa pensare che non si sia avvertita la necessità di specificare quelli che sono principi generali (esplicitati, abbiamo detto, sia nelle regole del mazzo base sia in quelle di Dodge City), confermati dalle argomentazioni suddette.

CIÒ DETTO, IN CASO DI **RITORNO DI FIAMMA** GIOCATI IN RISPOSTA NEL MOMENTO N.1: IL GIOCATORE DI TURNO DOVRÀ, A SUA VOLTA, DIFENDERSI DA UN BANG!. QUINDI:

-MENTRE PER IL GIOCATORE-BERSAGLIO CHE HA GIOCATO RITORNO DI FIAMMA NON SI SUCCEDONO ALTRI MOMENTI: È RIUSCITO A DIFENDERSI (= NEUTRALIZZARE L'EFFETTO DEL BANG!)

⁷ Il fatto che la carta “può [e non deve] essere giocata *fuori turno*” detto di una carta difensiva che serve a cancellare gli effetti di una carta offensiva (non Bang!) di cui si è bersaglio dovrebbe essere la regola. Perché specificarlo? Evidentemente perché ci sono altri modi in cui la carta *può* essere usata: es. *nel proprio turno*. La stessa identica logica con le stesse identiche parole la ritroviamo a proposito della carta Salvo!

-INIZIA LA SUCCESSIONE DEGLI STESSI PER IL GIOCATORE DI TURNO, IL QUALE AVRÀ MODO DI DIFENDERSI [MOMENTO N.1], NEL CASO NON VI RIESCA AVRÀ LA POSSIBILITÀ DI EVITARE COMUNQUE LA PERDITA DI UN PUNTO VITA IN ALTRO MODO (ES. BIRRA) [MOMENTO N.2] E COSÌ VIA...

Caso limite: Slab The Killer e Ritorno di fiamma

Consideriamo il seguente scenario:

-Slab The Killer gioca una carta Bang! contro un giocatore

-questi – che ha un solo PV rimasto – non dispone che di un **Ritorno di fiamma**, il quale “vale come un Mancato!” ma non è sufficiente a fargli evitare il colpo: in ogni caso lo gioca validamente [momento n.1]; la carta ha però l’effetto simultaneo di sparare un Bang! contro Slab.

Cosa succede a questo punto? Inizia la fase difensiva di Slab e quella del bersaglio del Bang! resta sospesa? Le due procedono in parallelo? Se entrambi subiscono il colpo chi si considera eliminato per primo?

1) A mio modo di vedere la situazione è identica a quella di un Gatling nei confronti del quale un giocatore bersaglio si difenda col Ritorno di fiamma, con l’unica differenza che in uno scenario di questo tipo il Ritorno di fiamma concluderebbe la fase difensiva del bersaglio (per evitare un Gatling è infatti necessario un solo Mancato!), mentre nel nostro caso non è sufficiente: in entrambi i casi abbiamo

.2 effetti offensivi simultanei: il Bang! di Slab e il Bang! del Ritorno di fiamma

.2 fasi difensive “aperte”

.2 potenziali esiti letali

La logica dev’essere dunque quella della simultaneità; del resto per il giocatore bersaglio è già stato verificato il momento n.1 [momento nel quale egli ha giocato il Ritorno di fiamma]; a questo punto lo stesso si procede a verificare il medesimo momento per Slab per poi passare ai momenti 2 e 3 per entrambi (prima il giocatore bersaglio, poi Slab in quanto la fase difensiva del primo è iniziata prima). [questo modo di procedere ricalca quello che di seguito viene definito il **“secondo approccio”**, lo vedremo].

In questo modo in caso di doppio colpo fatale, le eliminazioni saranno da considerare simultanee.

2) Ovviamente niente vieta di procedere diversamente; es. il bersaglio gioca Ritorno di fiamma [momento n.1]; a questo punto:

-inizia anche per Slab la fase difensiva: questi non riesce a difendersi nel momento 1, non riesce “a metterci una pezza nel momento 2 e viene eliminato [momento 3].

-riprende a questo punto la fase difensiva del giocatore bersaglio il quale pure non riesce a fare nient’altro per evitare il colpo fatale di Slab [momento n.2] e viene eliminato [momento 3].

Quello che preme sottolineare è che anche in uno scenario di questo tipo le eliminazioni sono da considerare simultanee: infatti la “sospensione” della fase difensiva del giocatore bersaglio per consentire la risoluzione dell’effetto del Ritorno di fiamma nei confronti di Slab è puramente artificiosa e serve unicamente a dare un ordine alle fasi di gioco, ma il colpo di Slab è già diretto verso il bersaglio quando questi gioca il Ritorno di fiamma, per cui laddove entrambi non riescano ad evitare il colpo sembra difficile sostenere che quest’ultimo sia andato a segno per primo perché “risolto” per primo. [questo modo di procedere ricalca quello che di seguito viene definito il **“primo approccio”**, lo vedremo]

II. SUCCESSIONE DI EVENTI IN CASO DI ATTACCO CHE COINVOLGE TUTTI GLI ALTRI GIOCATORI

II.A GATLING, HOWITZER

QUANDO AD ESSERE ATTACCATO È UN SINGOLO GIOCATORE, I MOMENTI SOPRARIPORTATI SI SUCCEDONO SENZA SOLUZIONE DI CONTINUITÀ A SECONDA DEGLI SCENARI CHE POSSONO PRESENTARSI IN FASE DI RISPOSTA (IN BASE ALLE SUE SCELTE, ABILITÀ ECC.). E, ABBIAMO VISTO, SOLO QUANDO LA FASE DIFENSIVA (O “DI RISPOSTA”) È FINITA, IL GIOCATORE DI TURNO POTRÀ GIOCARE UNA NUOVA CARTA O PASSARE ALLA FASE 3.

MAGGIORI PROBLEMI SI PONGONO INVECE PER CARTE COME GATLING E HOWITZER, I CUI EFFETTI INTERESSANO “TUTTI GLI ALTRI GIOCATORI” CONTEMPORANEAMENTE; PROBLEMI IN QUANTO SE L’EFFETTO PRODOTTO DA TALI CARTE OFFENSIVE È PACIFICAMENTE SIMULTANEO E SI ESAURISCE (COME QUELLO DEL BANG!) NON APPENA LE CARTE IN QUESTIONE SONO GIOCATE, LA LORO RISOLUZIONE — MUTUANDO UN MECCANISMO RICAVABILE DALLA RISOLUZIONE DELLA CARTA EMPORIO — È “ATOMICA”, E INIZIA COL GIOCATORE ALLA SINISTRA DI QUELLO DI TURNO PROCEDENDO IN SENSO ORARIO. MA IN CHE SENSO ATOMICA? COME SI VERIFICANO GLI EFFETTI DI SIMILI CARTE SU “TUTTI GLI ALTRI GIOCATORI”?; 2 SCENARI POSSIBILI:

I) SI VERIFICANO TUTTI I MOMENTI IN CUI PUÒ ESSERE DIVISA LA FASE DIFENSIVA PER CIASCUN SINGOLO GIOCATORE IN SENSO ORARIO

II) SI VERIFICA OGNI MOMENTO IN CUI PUÒ ESSERE DIVISA LA FASE DIFENSIVA IN SENSO ORARIO PER TUTTI (GLI ALTRI) GIOCATORI

CONSIDERIAMO UNO SCENARIO BASE; **6 GIOCATORI (ABCDEF)**,

- GIOCATORE A [RINNEGATO]
- GIOCATORE B [FUORILEGGE] (BART CASSIDY)
- GIOCATORE C [FUORILEGGE]
- GIOCATORE D [VICE]
- GIOCATORE E [SCERIFFO]
- GIOCATORE F [FUORILEGGE] (VULTURE SAM)

A GIOCA UN GATLING.

I) ORA SE SI PROCEDE CON IL PRIMO APPROCCIO IL TUTTO SI RISOLVE CON UN **UNICO GIRO DI RISPOSTE**; IN PARTICOLARE NEL NOSTRO SCENARIO (NELL’ORDINE):

-B (BART CASSIDY) NON RIESCE A DIFENDERSI IN ALCUN MODO [MOMENTO N.1], NEPPURE RIESCE A EVITARE ALTRIMENTI IL COLPO [MOMENTO N.2], SUBISCE QUINDI UN COLPO NON FATALE E PESCA UNA CARTA [MOMENTO N.3];

-C NON RIESCE A DIFENDERSI IN ALCUN MODO [MOMENTO N.1], NEPPURE RIESCE A EVITARE ALTRIMENTI IL COLPO [MOMENTO N.2], SUBISCE QUINDI UN COLPO FATALE E VIENE ELIMINATO: RIVELA IL SUO RUOLO, LE SUE CARTE FINISCONO TUTTE A F (VULTURE SAM) E A PESCA 3 CARTE PER AVER ELIMINATO UN FUORILEGGE [MOMENTO N.3];

-D — CON UN SOLO PUNTO VITA RIMASTO — NON ATTIVA EFFICACEMENTE UN BARILE IN GIOCO [MOMENTO N.1], MA GIOCA UNA BIRRA E SI SALVA [MOMENTO N.2]

-E SI DIFENDE CON SCHIVATA E PESCA UNA CARTA DAL MAZZO [MOMENTO N.1]

-F SI DIFENDE EFFICACEMENTE CON UN MANCATO! [MOMENTO N.1]

II) SE INVECE SI PROCEDE COL SECONDO APPROCCIO SI AVRANNO 3 GIRI DI RISPOSTE; PRIMA [MOMENTO N.1]:

- B (BART CASSIDY) NON RIESCE A DIFENDERSI CON CARTE E/O ABILITÀ A SUA DISPOSIZIONE
- C NON RIESCE A DIFENDERSI CON CARTE E/O ABILITÀ A SUA DISPOSIZIONE
- D NON RIESCE A DIFENDERSI CON CARTE E/O ABILITÀ A SUA DISPOSIZIONE
- E SI DIFENDE CON SCHIVATA E PESCA UNA CARTA DAL MAZZO
- F SI DIFENDE EFFICACEMENTE CON UN MANCATO!

POI [MOMENTO N.2]:

- B (BART CASSIDY) NEPPURE RIESCE A EVITARE ALTRIMENTI IL COLPO
- C NEPPURE RIESCE A EVITARE ALTRIMENTI IL COLPO
- D GIOCA UNA BIRRA ED EVITA COSÌ DI SUBIRE UN COLPO FATALE

INFINE [MOMENTO N.3]:

- B (BART CASSIDY) SUBISCE UN COLPO NON FATALE E PESCA UNA CARTA
- C SUBISCE QUINDI UN COLPO FATALE E VIENE ELIMINATO: RIVELA IL SUO RUOLO, LE SUE CARTE FINISCONO TUTTE A F (VULTURE SAM) E A PESCA 3 CARTE PER AVER ELIMINATO UN FUORILEGGE

COME SI VEDE, PROCEDERE CON L'UNO O CON L'ALTRO APPROCCIO NON È LA STESSA COSA:

- ❖ NEL PRIMO CASO B (BART CASSIDY) PESCA SUBITO UNA CARTA, CON PRECEDENZA RISPETTO AD UN E CHE GIOCA SCHIVATA; NEL SECONDO CASO NO.
- ❖ NEL PRIMO CASO F (VULTURE SAM) HA A DISPOSIZIONE PER DIFENDERSI ANCHE LE CARTE DI C, NEL FRATTEMPO ELIMINATO; NEL SECONDO LE OTTIENE SOLO DOPO AVER GIÀ EVITATO IL COLPO DA SOLO.
- ❖ NEL PRIMO CASO A OTTIENE SUBITO LE 3 CARTE DI RICOMPENSA PER AVER ELIMINATO C; NEL SECONDO CASO LE OTTIENE ALLA FINE.

IN SOSTANZA:

-IL PRIMO APPROCCIO "RIDUCE" L'EFFETTO MULTIPLO DELLA CARTA GIOCATO A UN EFFETTO SINGOLO, DA VERIFICARE PER OGNI GIOCATORE: IN ALTRE PAROLE IN QUESTO MODO È **COME SE** OGNI GIOCATORE FOSSE BERSAGLIO DI UN BANG! SINGOLARMENTE GIOCATO DA CUI DEVE DIFENDERSI.

LA LOGICA DISCRIMINANTE È UNICAMENTE LA DISPOSIZIONE DEI GIOCATORI NELL'ORDINE DI GIOCO CIOÈ "CHI VIENE PER PRIMA PROCEDENDO IN SENSO ORARIO A PARTIRE DAL GIOCATORE DI TURNO (CHE HA GIOCATO IL GATLING)": SOLO IN NOME DI QUESTO B (BART CASSIDY) PESCA PRIMA DI D CHE GIOCHI SCHIVATA; OPPURE F OTTIENE CARTE PREMIO IN VIRTÙ DELLA PROPRIA ABILITÀ PRIMA CHE TOCCHI A LUI FRONTEGGIARE IL BANG!

SE F FOSSE STATO B E B FOSSE STATO F (NEL NOSTRO SCENARIO): F (BART) AVREBBE PESCATO DOPO D (SCHIVATA) E B (VULTURE) AVREBBE DOVUTO FRONTEGGIARE IL BANG! SENZA LE CARTE DI C.

-IL SECONDO APPROCCIO INVECE PROCEDENDO A SPIRALE (QUASI A MO' DI GIRONI INFERNALI) E METTENDO TUTTI I GIOCATORI SU UNO STESSO PIANO RISPETTO AI VARI MOMENTI IN CUI PUÒ ESSERE SUDDIVISA LA FASE DI RISPOSTA CONSENTE DI CONSERVARE ALLA CARTA GIOCATO UN CERTO EFFETTO DI SIMULTANEITÀ: DEL RESTO STIAMO CONSIDERANDO REAZIONI AD UNA CARTA CHE PRODUCE EFFETTI SIMULTANEI E CHE PUÒ PORTARE A CONSEGUENZE (=ELIMINAZIONI) ANCH'ESSE SIMULTANEE...PER CUI VERIFICARE OGNI MOMENTO IN CUI PUÒ ESSERE SCOMPOSTA LA FASE DIFENSIVA PER TUTTI I GIOCATORI PUÒ ESSERE UN MODO PER MANTENERE QUESTA SIMULTANEITÀ NONOSTANTE SI DEBBA GIOCOFORZA PROCEDERE IN SENSO ORARIO PER CONVENZIONE; QUALI I PROBLEMI?

- ANZITUTTO QUESTO PROCEDERE “PER MOMENTI” SEGUE UNA LOGICA DIVERSA DA QUELLA DEL SINGOLO GIOCATORE CHE SI TROVI A FRONTEGGIARE UN BANG!; E CIÒ PUÒ RAPPRESENTARE UN PROBLEMA “PRATICO” NEL CORSO DEL GIOCO: PRETENDERE CHE OGNI GIOCATORE REAGISCA AL GATLING SOLO LIMITATAMENTE AL MOMENTO CHE SI STA VERIFICANDO E NON OLTRE APPARE DECISAMENTE POCO PRATICO ALLA LUCE DI QUELLE CHE SONO LE NORMALI DINAMICHE DI GIOCO (COME SPIEGARE DURANTE UN TURNO DI RISPOSTE AD UN GATLING CHE B (BART CASSIDY) NON PESCA SUBITO UNA CARTA PER NON ESSERE RIUSCITO A NEUTRALIZZARE IL BANG! PERCHÉ DURANTE IL PRIMO GIRO SI VALUTA SOLO LA CAPACITÀ O MENO DI DIFENDERSI CON CARTE O ABILITÀ A PROPRIA DISPOSIZIONE [MOMENTO N. 1]?).

- INOLTRE QUESTO PROCEDERE “PER MOMENTI” SE CREA UNA CERTA DEMOCRAZIA FRA I GIOCATORI CHE SI TROVINO A FRONTEGGIARE TUTTI ALLO STESSO TEMPO LO STESSO MOMENTO (SENZA POSSIBILITÀ DUNQUE CHE QUALCUNO TRAGGA BENEFICIO DALLA COMPLETA RISOLUZIONE DELL’EFFETTO DELLA CARTA NEI CONFRONTI DI QUALCUNO ALLA SUA DESTRA), DISCRIMINA LE ABILITÀ DEI GIOCATORI: INFATTI UNA ELENA FUENTE O UN JOURDONNAIS POTREBBERO USARE LA LORO ABILITÀ FIN DA SUBITO (PRIMO GIRO), MENTRE INVECE BART CASSIDY POTREBBE FARLO SOLO AL TERZO GIRO (PUR MAGARI ESSENDO ALL’IMMEDIATA SINISTRA DEL GIOCATORE DI TURNO).

E CIÒ SE PUÒ AVERE UNA GIUSTIFICAZIONE LOGICA (PER CHI CONDIVIDE QUESTA SUDDIVISIONE IN MOMENTI), NON HA UNA GIUSTIFICAZIONE A LIVELLO DI REGOLAMENTO: NON C’È DUBBIO CHE IL GIOCO RICONOSCA, AD ESEMPIO, UN MOMENTO “DENTRO O FUORI” A CHI NON RIESCA A DIFENDERSI CON CARTE DIFENSIVE O ABILITÀ (IL TIPICO MOMENTO IN CUI SI PUÒ GIOCARE UNA BIRRA FUORI TURNO), MA QUESTA SUCCESSIONE DI MOMENTI È DEL TUTTO ARTIFICIOSA O COMUNQUE IMPLICITA; DAL REGOLAMENTO SI RICAVA UNICAMENTE UNA PRATICA — IN CASO DI EFFETTO DI UNA CARTA SU TUTTI I GIOCATORI (O SU TUTTI GLI ALTRI GIOCATORI) — CONSISTENTE NEL PROCEDERE DAL GIOCATORE DI TURNO IN SENSO ORARIO (VD. EMPORIO) E BASTA!

PER CUI IL TUTTO È RIMESSO ALLA SENSIBILITÀ DI CHI GIOCA NELL’APPROCCIARE SCENARI DI QUESTO TIPO NELL’UNO O NELL’ALTRO MODO.

IL **SECONDO APPROCCIO**, PER QUANTO FARRAGINOSO POSSA ESSERE, HA IL MERITO DI INTRODURRE UNA LOGICA DI SIMULTANEITÀ IN UN MECCANISMO INNESCATO DA UNA CARTA OFFENSIVA CHE PRODUCE EFFETTI SIMULTANEI (BANG! A TUTTI I GIOCATORI), CHE PUÒ PORTARE A ESITI SIMULTANEI (ELIMINAZIONI) CON CONSEGUENZE (PENALITÀ E RICOMPENSE) ALTRETTANTO SIMULTANEE: LA FASE DIFENSIVA INFATTI È L’UNICO MOMENTO IN MEZZO A TUTTO QUESTO (SE SI SEGUE IL PRIMO APPROCCIO) DOVE SI RAGIONA GIOCATORE PER GIOCATORE.

E DEL RESTO, SEGUENDO IL PRIMO APPROCCIO AVREBBE SENSO CHE **SE LO SCERIFFO ELIMINA CON UN GATLING SIA IL VICE CHE UN FUORILEGGE**

-PRIMA SCARTA TUTTE LE CARTE CHE HA IN MANO E IN GIOCO E POI PESCA 3 CARTE, SE NELL’ORDINE DI GIOCO (PARTENDO DAL GIOCATORE DI TURNO, CIOÈ LO SCERIFFO STESSO) IL VICE VIENE PRIMA DEL FUORILEGGE

-MENTRE PRIMA PESCA 3 CARTE E POI SCARTA TUTTE LE CARTE CHE HA IN MANO E IN GIOCO (COMPRESSE LE 3 APPENA PESCA), SE NELL’ORDINE DI GIOCO (PARTENDO DAL GIOCATORE DI TURNO, CIOÈ LO SCERIFFO STESSO) IL FUORILEGGE VIENE PRIMA DEL VICE

MA LE COSE NON STANNO COSÌ: LA CONVENZIONE DELLA “VERIFICA” DEI SUDDETTI MOMENTI IN SUCCESSIONE PER OGNI GIOCATORE SINGOLARMENTE CONSIDERATO SI ARRESTA ALLA FASE DIFENSIVO-REATTIVA, MENTRE GLI ESITI DI TALE FASE E LE CONSEGUENZE CHE NE RISULTANO (PENALITÀ E RICOMPENSE) SONO SEMPRE DA RITENERE SIMULTANEE E POCO IMPORTA SE — NEL MEZZO — QUESTO EFFETTO SIMULTANEO È STATO ACCANTONATO LASCIANDO GLI EVENTI SUCCEDERSI IN BASE AL RANDOMICO ORDINE DI GIOCO.

PER CUI:

IN CASO DI **COMPRESENZA DI PENALITÀ E RICOMPENSE**, COME NEL CASO IN CUI — *PUR NON CREANDOSI ALCUNA CONDIZIONE DI VITTORIA PER NESSUNO DEI PERSONAGGI IN GIOCO* — LO SCERIFFO CON UN GATLING ELIMINI CONTEMPORANEAMENTE UN FUORILEGGE E UNO DEI PROPRI VICE, NON RILEVA L’ORDINE DI GIOCO NELLA SUCCESSIONE FRA PENALITÀ E RICOMPENSE: INFATTI SE LE ELIMINAZIONI SONO SIMULTANEE DEVONO

ESSERLO ANCHE LE CONSEGUENZE; COSA ACCADE ALLORA: LO SCERIFFO PRIMA SCARTA E POI PESCA? PRIMA PESCA E POI SCARTA? PRIMA SCARTA POI PESCA E POI SCARTA NUOVAMENTE?

COME SPESSO ACCADE CI VIENE IN SOCCORSO IL REGOLAMENTO CHE, NEL DESCRIVERE LE PENALITÀ/RICOMPENSE CHE POSSONO DETERMINARSI IN CASO DI ELIMINAZIONE DI UN QUALCHE GIOCATORE, DICE:

-ANZITUTTO CHE: “CHIUNQUE ELIMINI UN FUORILEGGE (ANCHE UN ALTRO FUORILEGGE!) HA DIRITTO A PESCAR **SUBITO** UNA RICOMPENSA DI 3 CARTE DAL MAZZO”;

-SPECIFICANDO POI ANCHE CHE: “SE LO SCERIFFO ELIMINA PERSONALMENTE UN VICE, LO SCERIFFO DEVE SCARTARE TUTTE LE CARTE CHE HA IN MANO E QUELLE IN GIOCO DAVANTI A SÉ”.

L'USO DELL'AVVERBIO “**SUBITO**” IN UN CASO E NON NELL'ALTRO NON È CASUALE; IN QUESTO MODO INFATTI IL REGOLAMENTO CI DICE CHE

IN CASO DI ELIMINAZIONE, L'ELIMINANTE PESCA SUBITO (CON PRIORITÀ SU OGNI ALTRO CASO) 3 CARTE SE QUESTO È UN **FUORILEGGE**; SE INVECE L'ELIMINATO È UN **VICE** E AD ELIMINARLO È IL SUO SCERIFFO QUESTO DOVRÀ SCARTARE TUTTE LE CARTE CHE HA IN MANO E IN GIOCO; DUNQUE IN CASO DI CONTEMPORANEA ELIMINAZIONE AD OPERA DELLO SCERIFFO DI FUORILEGGE E VICE, LA PRIMA IPOTESI AVRÀ LA PRECEDENZA SULLA SECONDA.

CONSIDERIAMO A QUESTO PUNTO UN ESEMPIO: IL GIOCATORE DI TURNO GIOCA IN FASE 2 UN GATLING. QUESTA GIOCATA INNESCA UNA SUCCESSIONE DI EVENTI CHE SI SVILUPPANO IN QUEST'ORDINE:

[FASE D'ATTACCO]

GATLING → SI APPLICANO I SUOI EFFETTI: “FAI PERDERE UN PUNTO VITA A TUTTI GLI ALTRI GIOCATORI”. UNA VOLTA GIOCATO IL SUO EFFETTO È CONCLUSO.

[FASE DI RISPOSTA]

A QUESTO PUNTO (**PARTENDO DAL GIOCATORE ALLA SINISTRA DI QUELLO DI TURNO E PROCEDENDO IN SENSO ORARIO**) PER OGNI (ALTRO) GIOCATORE, SI APRE LA CD. “FASE DI RISPOSTA”, UNA FASE CHE PUÒ ESSERE SUDDIVISA IN **3 MOMENTI**, UNO CERTO E DUE EVENTUALI:

1) **MOMENTO N. 1**: È IL **MOMENTO IN CUI IL GIOCATORE BERSAGLIO HA LA POSSIBILITÀ DI DIFENDERSI**, DI NEUTRALIZZARE CIOÈ L'EFFETTO DEL BANG!; SECONDO LE REGOLE INFATTI “PUÒ SUBITO GIOCARE UN MANCATO! PER NEUTRALIZZARE L'EFFETTO DEL BANG!”⁸; PIÙ PRECISAMENTE PUÒ ACCADERE CHE QUESTI:

- GIOCHI UN MANCATO! O UNA CARTA EQUIVALENTE (CAPPELLO)
- ATTIVI UNA QUALCHE ABILITÀ CHE GLI CONSENTA DI DIFENDERSI (ES. JOURDONNAIS “ESTRAE!” E PRODUCE UN EFFETTO IDENTICO A QUELLO DI UN BARILE ATTIVATO CON SUCCESSO; ELENA FUENTE GIOCA UNA QUALSIASI

⁸ Ed è proprio quel “**subito**” che, nonostante il Bang! (qui sotto forma di Gatling) abbia già esaurito i suoi effetti per il semplice fatto di essere stato giocato, impedisce al giocatore di turno di giocare altre carte (es. Panico!, Cat Balou) con cui ridurre le probabilità di difesa del bersaglio: la precedenza spetta al giocatore attaccato!

CARTA COME MANCATO!, CALAMITY JANET GIOCA UNA CARTA BANG! COME CARTA MANCATO!)

- ATTIVI UNA QUALCHE ABILITÀ IN CONSEGUENZA DELLA GIOCATA DIFENSIVA EFFETTUATA (ES. SUZY LAFAYETTE, MOLLY STARK)
- GIOCHI FUGA
- DECIDA DI NON FARE NIENTE PUR POTENDO DIFENDERSI
- NON RIESCA A DIFENDERSI (PUR VOLENDO) CON LE CARTE O LE ABILITÀ O SUA DISPOSIZIONE

IN CASO DI CARTA DIFENSIVA DAGLI EFFETTI SIMULTANEI, ESSI OPERANO SUBITO ENTRAMBI; QUINDI:

- IN CASO DI **BIBBIA/SCHIVATA** IL GIOCATORE-BERSAGLIO PESCHERÀ SUBITO UNA CARTA DAL MAZZO;
- IN CASO DI **RITORNO DI FIAMMA**: **VD. DI SEGUITO**

2) **MOMENTO N. 2**: MENTRE SE IL GIOCATORE BERSAGLIO RIESCE A DIFENDERSI, IL TUTTO SI RISOLVE NEL FATTO CHE NON PERDE UN PUNTO VITA (AVENDO NEUTRALIZZATO L'EFFETTO DEL BANG!), IL GIOCATORE BERSAGLIO CHE NON RIESCE A DIFENDERSI⁹ (ES. NON GIOCA ALCUN MANCATO!) HA ANCORA A DISPOSIZIONE UN **MOMENTO IN CUI PUÒ ANCORA PROVARE A FARE QUALCOSA PER EVITARE LA PERDITA DI UN PUNTO VITA (FATALE O NON FATALE)**

- **COLPO NON FATALE**: IN QUESTO CASO IL GIOCATORE BERSAGLIO (CHE NON È RIUSCITO A DIFENDERSI CON LE CARTE E/O ABILITÀ A SUA DISPOSIZIONE) PUÒ ANCORA EVITARE DI PERDERE UN PUNTO VITA **IN ALTRO MODO**: ES. POSSONO ATTIVARSI LE CONSEGUENZE DI CARTE DIFENSIVE GIOCATE DA ALTRI (COMPRESO LO STESSO GIOCATORE DI TURNO) A BENEFICIO DEL GIOCATORE-BERSAGLIO NON IN GRADO DI DIFENDERSI DA SOLO (ES. SALVO! CHE EVITA LA PERDITA DEL PUNTO-VITA¹⁰)

- **COLPO FATALE**: IN QUESTO CASO IL GIOCATORE BERSAGLIO PUÒ ANCORA EVITARE DI PERDERE L'ULTIMO PUNTO VITA (O PROVARE A FARLO):

❖ **GIOCANDO UNA BIRRA FUORI TURNO** (E QUI POSSONO ATTIVARSI IN CONTEMPORANEA ANCHE ABILITÀ ATTIVATE DALLA SUDETTA GIOCATA: ES. LEMONADE JIM, TEQUILA JOE)

❖ **SFRUTTANDO LA PROPRIA ABILITÀ** COME NEL CASO DI SID KETCHUM O TERENCE KILL.

⁹ O non vuole!!!

¹⁰ L'uso del *Salvo!* è consentito solo in questa fase se si muove dal presupposto che la carta – come specificato dalle regole di VoS – “può anche prevenire un danno inferto da te” (=dal giocatore di turno); giocatore di turno (che al pari di qualsiasi altro giocatore diverso dal giocatore bersaglio) dovrà attendere che quest'ultimo abbia avuto la possibilità di difendersi ma non vi sia riuscito: nessuno (tantomeno lo stesso giocatore che ha sparato il Bang!) può giocare Salvo! a beneficio del giocatore-bersaglio se quest'ultimo è in grado di evitare il colpo da solo.

❖ **O IN ALTRO MODO:** ES. SEMPRE CON UN *SALVO!* GIOCATO DA UN ALTRO GIOCATORE O DALLO STESSO GIOCATORE DI TURNO¹¹

3) **MOMENTO N. 3:** INFINE VI È IL **MOMENTO IN CUI SI PRODUCONO GLI EFFETTI DELLA CARTA GIOCATO PER CHI NON È RIUSCITO A NEUTRALIZZARLI (NEI DUE MOMENTI PRECEDENTI) E SE NE VALUTANO LE CONSEGUENZE;** EFFETTI CHE POSSONO ESSERE:

-PERDITA DI UN PUNTO VITA (COLPO NON FATALE): IN TAL CASO SI ATTIVANO LE ABILITÀ INNESCAE DALLA PERDITA DI UN PUNTO VITA (NON FATALE), COME NEI CASI DI EL GRINGO O BART CASSIDY

-ELIMINAZIONE DAL GIOCO (COLPO FATALE): QUI BASILARE È LA DISTINZIONE A SECONDA CHE IN CONSEGUENZA DI UNA O PIÙ ELIMINAZIONI VERIFICATE SI

- SI SIANO VERIFICATE DELLE CONDIZIONI DI VITTORIA: IN QUESTO CASO DOPO CHE IL GIOCATORE ELIMINATO HA RIVELATO IL SUO RUOLO

❖ IL GIOCO SI INTERROMPE (NON POTRANNO QUINDI OPERARE LE ABILITÀ DI GREG DIGGER, HERB HUNTER O VULTURE SAM)

❖ E AI FINI DELLA DETERMINAZIONE DEI VINCITORI LE ELIMINAZIONI SONO CONSIDERATE SIMULTANEE: ES. SE IL RINNEGATO UCCIDE COL GATLING SIA LO SCERIFFO SIA L'ULTIMO FUORILEGGE IN GIOCO E NON CI SONO ALTRI GIOCATORI IN GIOCO, LA VITTORIA VA AL RINNEGATO.

DEAD MAN

IN CONSEGUENZA DI QUESTA SIMULTANEITÀ DI ELIMINAZIONE, SE I GIOCATORI ELIMINATI DAL GATLING SONO I PRIMI AD ESSERLO, LA CARTA EVENTO DEAD MAN OPERERÀ, ALL'INIZIO DEL PROPRIO TURNO, PER CIASCUNO DI ESSI. LA CARTA È SCRITTA AL SINGOLARE PERCHÉ L'IPOTESI DI UNA ELIMINAZIONE SIMULTANEA PLURIMA È UN CASO RARO, MA NON ESSENDO POSSIBILE DETERMINARE UN SINGOLO PRIMO GIOCATORE ELIMINATO, L'EVENTO SI APPLICA RISPETTO A TUTTI.

- NON SI SIANO VERIFICATE DELLE CONDIZIONI DI VITTORIA: IN TAL CASO (NELL'ORDINE)

❖ PRIMA OGNI GIOCATORE ELIMINATO (SEMPRE SEGUENDO L'ORDINE DI GIOCO PARTENDO DAL GIOCATORE A SX DI QUELLO DI TURNO) RIVELA IL SUO RUOLO E SCARTA TUTTE LE CARTE CHE HA IN MANO E IN GIOCO NELL'ORDINE DA LUI SCELTO;

❖ POI SI ATTIVANO LE ABILITÀ DIPENDENTI DALL'ELIMINAZIONE DI UN PERSONAGGIO (VD. GREG DIGGER, HERB HUNTER, MA ANCHE VULTURE SAM:

¹¹ In questo caso si attivano anche le conseguenze previste a beneficio del *'salvante'* quando previene la perdita dell'ultimo punto-vita: pesca 2 carte dal mazzo o dalla mano del *'salvato'*; anche qui chi gioca il Salvo dovrà attendere che il giocatore bersaglio abbia avuto la possibilità di difendersi ma non vi sia riuscito: nessuno (tantomeno lo stesso giocatore che ha sparato il Bang!) può giocare Salvo! a beneficio del giocatore-bersaglio se quest'ultimo è in grado di altrimenti evitare il colpo da solo: del resto, dato che le due carte di ricompensa previste per questa ipotesi posso essere pescate dal salvante (che può essere anche lo stesso giocatore di turno) anche dalla mano del salvato, sembra assurdo che l'essere salvato possa essergli "imposto" anche se ben potrebbe evitare il colpo da solo.

NEL CUI CASO L'ABILITÀ ASSORBE LA REGOLA SUDDETTA CONSENTENDOGLI DI ACQUISIRE LE CARTE IN POSSESSO DEL GIOCATORE ELIMINATO); → SI VEDA ANCHE LA **D18 FAQ BANG!** A SOSTEGNO DI QUESTA SUCCESSIONE FRA ABILITÀ IN CASO DI ELIMINAZIONE E RICOMPENSE/PENALITÀ

❖ SI DETERMINANO LE PENALITÀ O LE RICOMPENSE DEL CASO: SE IL GIOCATORE DI TURNO HA ELIMINATO UN FUORILEGGE, PESCHERÀ 3 CARTE; SE È LO SCERIFFO E HA ELIMINATO UN VICE SCARTERÀ TUTTE LE CARTE CHE HA IN MANO E IN GIOCO.

TERMINATA COSÌ LA FASE DI RISPOSTA, IL GIOCO PROSEGUE NELLA FASE 2 DEL GIOCATORE DI TURNO O CON IL PASSAGGIO ALLA FASE 3 DELLO STESSO.

SULL'EVENTUALE COMPRESENZA DI PENALITÀ E RICOMPENSE , COME NEL CASO IN CUI – <i>PUR NON CREANDOSI ALCUNA CONDIZIONE DI VITTORIA PER NESSUNO DEI PERSONAGGI IN GIOCO</i> – LO SCERIFFO CON UN GATLING ELIMINI CONTEMPORANEAMENTE UN FUORILEGGE E UNO DEI PROPRI VICE, SI È GIÀ DETTO IN APERTURA.

RITORNO DI FIAMMA

IN CASO DI **RITORNO DI FIAMMA** GIOCATI IN RISPOSTA NEL MOMENTO N.1: IL GIOCATORE DI TURNO DOVRÀ, A SUA VOLTA, DIFENDERSI DA UN BANG!.

QUINDI:

-MENTRE PER IL GIOCATORE-BERSAGLIO CHE HA GIOCATO RITORNO DI FIAMMA NON SI SUCCEDONO ALTRI MOMENTI: È RIUSCITO A DIFENDERSI (= NEUTRALIZZARE L'EFFETTO DEL BANG!)

-INIZIA LA SUCCESSIONE DEGLI STESSI PER IL GIOCATORE DI TURNO, IL QUALE AVRÀ MODO DI DIFENDERSI [MOMENTO N.1], NEL CASO NON VI RIESCA AVRÀ LA POSSIBILITÀ DI EVITARE COMUNQUE LA PERDITA DI UN PUNTO VITA IN ALTRO MODO (ES. BIRRA) [MOMENTO N.2] E COSÌ VIA...

OVVIAMENTE LA RISOLUZIONE DEL RITORNO DI FIAMMA SARÀ DIVERSA A SECONDA CHE SI PROCEDA CON IL PRIMO O CON IL SECONDO APPROCCIO:

- NEL PRIMO CASO È COME SE LA RISOLUZIONE DEGLI EFFETTI DEL GATLING RESTASSE "SOSPESA" A CAUSA DELL'INSERIRSI DELL'EFFETTO DI UNA CARTA GIOCATA IN FASE DIFENSIVA: PER CUI PRIMA DI PROCEDERE OLTRE SEGUENDO L'ORDINE DI GIOCO SI DOVRÀ "RISOLVERE" COMPLETAMENTE L'EFFETTO DEL RITORNO DI FIAMMA PER IL GIOCATORE DI TURNO (O PER IL GIOCATORE BERSAGLIO), LA CUI EVENTUALE ELIMINAZIONE A CAUSA DI RITORNO DI FIAMMA SARÀ COMUNQUE DA RITENERE SIMULTANEA ALLE EVENTUALI ELIMINAZIONI DA GATLING.

IN QUESTO CASO INSOMMA SI EQUIPARA LO SCENARIO A QUELLO DI UN BANG! SINGOLO GIOCATO CONTRO UN SINGOLO GIOCATORE CHE SOSPENDE LA VERIFICA DEGLI EFFETTI DI UN BANG! (GATLING) GIOCATO CONTRO TUTTI GLI ALTRI GIOCATORI, NONOSTANTE IL TUTTO AVVENGA SIMULTANEAMENTE.

- NIENTE VIETA — ADOTTANDO IL SECONDO APPROCCIO — TUTTAVIA DI UNIFICARE LA RISOLUZIONE DEGLI EFFETTI DEL RITORNO DI FIAMMA A QUELLA DEGLI EFFETTI DEL GATLING TRATTANDOSI DI EFFETTI COMPLESSIVAMENTE SIMULTANEI (LE CUI CONSEGUENZE — COME DETTO — SARANNO COMUNQUE DA RITENERE SIMULTANEE).

COSÌ DOPO AVER VERIFICATO LA POSSIBILITÀ DI DIFENDERSI CON CARTE O ABILITÀ DEL GIOCATORE DI TURNO (BERSAGLIO DEL RITORNO DI FIAMMA) [MOMENTO N. 1], SI POTREBBE PROSEGUIRE NELLA VERIFICA DI TALE MOMENTO PER TUTTI GLI ALTRI GIOCATORI RIMANENTI (NELL'ORDINE DI GIOCO), PER POI PASSARE EVENTUALMENTE AL MOMENTO N.2 E AL MOMENTO N.3, CON L'UNICA PRECISAZIONE CHE DETTI MOMENTI ANDRANNO VERIFICATI PER IL GIOCATORE DI TURNO NON INSERENDOLO ALL' **INIZIO DELL'ORDINE DI GIOCO**, MA NEL **"PUNTO" DEL GIRO IN CUI È STATO GIOCATO RITORNO DI FIAMMA NEI SUOI CONFRONTI**.

ESEMPIO → SE I GIOCATORI SONO A-B-C-D-E (A È IL GIOCATORE DI TURNO CHE GIOCA GATLING), C GIOCA RITORNO DI FIAMMA: SI VERIFICA SUBITO IL MOMENTO N.1 PER A, SI PROSEGUE POI CON D ED E; AL SECONDO GIRO [MOMENTO N.2] NON SI RIPARTE DA A, MA DA B E L'ORDINE SARÀ: **B-C-A-D-E** DOVE B-C-D-E STANNO RISOLVENDO IL GATLING ED A IL RITORNO DI FIAMMA GIOCATO DA C.

IN QUESTO MODO SI MANTIENE L'EFFETTO DI SIMULTANEITÀ CHE È PROPRIO DEL SECONDO APPROCCIO.

ANCHE IN QUESTO CASO DUNQUE SI PUÒ SCEGLIERE SE PROCEDERE NELL'UN MODO O NELL'ALTRO, L'IMPORTANTE È COMPRENDERE CHE L'EFFETTO COMPLESSIVO È SEMPRE DI SIMULTANEITÀ: QUESTO PERCHÉ SE GLI EFFETTI "IN ATTACCO" (DEL GATLING NEL NOSTRO ESEMPIO) SONO SIMULTANEI (ES. IN CASO DI ELIMINAZIONE DI PIÙ PERSONAGGI) LO SONO ANCHE GLI EFFETTI "IN DIFESA".

PERTANTO IN UNO SCENARIO DI QUESTO TIPO:

- A, VICE SCERIFFO, SPARA CON GATLING.
- B, FUORILEGGE, RISPONDE CON RITORNO DI FIAMMA
- A, NON RIUSCENDO A DIFENDERSI, SUBISCE UN COLPO FATALE
- IL GIRO DI RISPOSTE PROSEGUE: C, FUORILEGGE NON RIESCE A EVITARE IL GATLING E VIENE ELIMINATO; D, SCERIFFO, EVITA IL GATLING CON UN MANCATO!

LA CORRETTA RICOSTRUZIONE NON È:

A PESCA 3 CARTE PER AVER ELIMINATO UN FUORILEGGE E POI È ELIMINATO E SCARTA TUTTE LE CARTE IN MANO E IN GIOCO

MA:

A È ELIMINATO CONTEMPORANEAMENTE AL FUORILEGGE QUINDI NEPPURE RISCUOTE LA RICOMPENSA

II.B INDIANI!

PROVIAMO PERÒ AD AGGIUNGERE UN ULTERIORE LIVELLO DI COMPLESSITÀ, IN UN GIOCO — BANG! — CHE SEMBRA VOLER OBBLIGARE CHI VUOLE TROVARNE I BANDOLI A SFORZI LOGICI INUMANI E SPESSO SCARSAMENTE SUPPORTATI DA UN REGOLAMENTO INSUFFICIENTE.

PRENDIAMO UN CASO A TUTTI NOTO: SUZY LAFAYETTE (MA LO STESSO POTREBBE DIRSI, CON QUALCHE VARIAZIONE DOVUTA ALLA DIFFERENTE ABILITÀ, PER MOLLY STARK) E IL DUELLO.

COME SAPPIAMO LE FAQ (D22) RECITANO: “SE SUZY LAFAYETTE GIOCA IL DUELLO, CHE È LA SUA ULTIMA CARTA, PUÒ PESCARE UN’ALTRA CARTA PRIMA CHE FINISCA IL DUELLO? R. NO, DEVE ATTENDERE CHE L’EFFETTO DEL DUELLO SIA TERMINATO”.

SI TRATTA DI UN’IPOTESI CHE HA SOLLEVATO SEMPRE MOLTI DUBBI: PERCHÉ MAI SUZY, LA CUI ABILITÀ RECITA “**NON APPENA** RIMANE SENZA CARTE IN MANO, PESCA UNA CARTA”

-SE GIOCA UN MANCATO IN RISPOSTA AD UN BANG! PESCA SUBITO

-MENTRE NEL CASO DEL DUELLO DEVE ASPETTARE LA FINE DELLO STESSO PER PESCARE?

LA COSA È STATA TUTTAVIA CHIARITA DALL’AUTORE STESSO, IL QUALE HA DETTO CHE:

“L’EFFETTO DI UN BANG! GIOCATO È SEMPLICEMENTE QUELLO DI “ATTACCARE UN BERSAGLIO E CONSENTIRGLI DI GIOCARE UN MANCATO!”. UNA VOLTA GIOCATO IL SUO EFFETTO È CONCLUSO.

IL DUELLO INVECE, UNA VOLTA GIOCATO, HA UN EFFETTO CHE PERDURA FINCHÉ UNO DEI DUE GIOCATORI COINVOLTI NON È IN GRADO DI/NON VUOLE SCARTARE UN BANG!”.

<https://boardgamegeek.com/thread/15683/article/22147%20-%2022147>

QUINDI MENTRE UN BANG! PRODUCE UN EFFETTO ISTANTANEO PER L’AUTORE, L’EFFETTO DI UN DUELLO RESTA “PENDENTE” FIN QUANDO UNO DEI DUE GIOCATORI COINVOLTI NON È IN GRADO DI SCARTARE UN BANG!.

DEL RESTO L’AUTORE HA ANCHE DETTO CHE: “BISOGNA SEMPRE ASPETTARE LA FINE DELL’EFFETTO DELL’ULTIMA CARTA GIOCATO PRIMA DI POTERE USARE L’ABILITÀ DEL PROPRIO PERSONAGGIO O GIOCARE UN’ALTRA CARTA”.

<https://boardgamegeek.com/thread/15683/question-about-duel-suzy-lafayette>

QUESTO SPIEGA:

-PERCHÉ SUZY DINANZI A UN BANG! PUÒ GIOCARE SUBITO UN MANCATO! E PESCARE O GIOCARE UNA BIRRA PER PREVENIRE UN COLPO FATALE;

-E ANCHE PERCHÉ COL DUELLO ANCORA IN CORSO SUZY NON POSSA ATTIVARE LA SUA ABILITÀ; E DEL RESTO IN UN DUELLO, CONFORMEMENTE A QUANTO DETTO DA EMILIANO, LE CARTE SONO SCARTATE E NON GIOCATE: NON POTREBBERO ESSERE GIOCATE, C’È UN EFFETTO “PENDENTE”.

MA ALLORA...SIAMO SICURI CHE UNA SITUAZIONE SIMIL-DUELLO NON LA SI VENGA A CREARE ANCHE CON INDIANI???

DOPOTUTTO L’EFFETTO DELLA CARTA È QUELLO “FAR SCARTARE UNA CARTA BANG! A TUTTI GLI ALTRI GIOCATORI O PERDERE UN PUNTO VITA”: NON SI POSSONO GIOCARE CARTE NEMMENO IN QUESTO SCENARIO FINCHÉ LO SCARTO NON È TERMINATO (=L’EFFETTO PENDENTE, RISOLTO).

SIAMO — SE SI RAGIONA IN QUESTI TERMINI — SU UN PIANO DIFFERENTE DA QUELLO DEL GATLING...E FRA LE DUE CASISTICHE PASSA LA STESSA DIFFERENZA CHE INTERCORRE FRA UN BANG! E UN DUELLO...

-CONTRO UN GATLING SI POSSONO *GIOCARE CARTE* (MANCATO!) E *ATTIVARE ABILITÀ* (ES. JOURDONNAIS)

-CONTRO GLI INDIANI NO...SI PUÒ SOLO *SCARTARE O MENO UN BANG!*

PER CUI NEL CASO DI INDIANI — CON QUALCHE DIFFERENZA RISPETTO ALL'ANALOGO MA NON IDENTICO CASO DEL GATLING — AVREMO:

[FASE D'ATTACCO]

INDIANI! → SI APPLICANO I SUOI EFFETTI: "TUTTI GLI ALTRI SCARTANO UNA CARTA BANG! O PERDONO UN PUNTO VITA". A DIFFERENZA DEL GATLING IL SUO EFFETTO NON È CONCLUSO, MA "PENDENTE".

[FASE DI RISPOSTA]

A QUESTO PUNTO SI APRE LA CD. "FASE DI RISPOSTA", UNA FASE CHE PUÒ ESSERE — ANCHE QUI — SUDDIVISA IN **3 MOMENTI**, UNO CERTO E DUE EVENTUALI:

1) **MOMENTO N. 1**: È IL **MOMENTO IN CUI OGNI GIOCATORE BERSAGLIO HA LA POSSIBILITÀ DI NEUTRALIZZARE L'EFFETTO DI INDIANI**; PIÙ PRECISAMENTE PUÒ ACCEDERE CHE QUESTI:

-SCARTI UNA CARTA BANG!

-DECIDA DI NON FARE NIENTE PUR POTENDO DIFENDERSI

-NON RIESCA A DIFENDERSI (PUR VOLENDO) NON AVENDO CARTE BANG! DA SCARTARE

2) **MOMENTO N. 2**: TERMINATO UN INTERO GIRO, SI RIPARTE DAL GIOCATORE A SX DI QUELLO DI TURNO CHE HA GIOCATO LA CARTA E SI APRE:

-PER **CHI È RIUSCITO A DIFENDERSI** (E DUNQUE NON PERDE UN PUNTO VITA): UN **MOMENTO IN CUI PUÒ ATTIVARE LE ABILITÀ DIPENDENTI DALL' AVER SCARTATO UNA CARTA O DALL' ESSERE RIMASTI SENZA CARTE IN MANO IN CONSEGUENZA DELLA RISPOSTA AD INDIANI!** (MOLLY STARK, SUZY LAFAYETTE).

-**CHI INVECE NON È RIUSCITO A DIFENDERSI**¹² (ES. NON SCARTA UNA CARTA BANG!) HA ANCORA A DISPOSIZIONE UN **MOMENTO IN CUI PUÒ ANCORA PROVARE A FARE QUALCOSA PER PROVARE AD EVITARE LA PERDITA DI UN PUNTO VITA (FATALE O NON FATALE)**

- **COLPO NON FATALE**: IN QUESTO CASO IL GIOCATORE BERSAGLIO (CHE NON È RIUSCITO A DIFENDERSI SCARTANDO UNA CARTA BANG! O NON HA VOLUTO FARLO) PUÒ ANCORA EVITARE DI PERDERE UN PUNTO VITA:

¹² O non ha voluto!!!

❖ **GIOCANDO FUGA:** LA QUALE “EVITA L’EFFETTO DI UNA CARTA MARRONE (DIVERSA DA UNA CARTA BANG!) DI CUI CHI LA GIOCA SIA UNO DEI BERSAGLI” ¹³.

❖ **IN ALTRO MODO:** ES. POSSONO ATTIVARSI LE CONSEGUENZE DI CARTE DIFENSIVE GIOcate DA ALTRI (COMPRESO LO STESSO GIOCATORE DI TURNO) A BENEFICIO DEL GIOCATORE-BERSAGLIO NON IN GRADO DI DIFENDERSI DA SOLO (ES. SALVO! CHE EVITA LA PERDITA DEL PUNTO-VITA¹⁴)

• **COLPO FATALE:** IN QUESTO CASO IL GIOCATORE BERSAGLIO PUÒ ANCORA EVITARE DI PERDERE L’ULTIMO PUNTO VITA (O PROVARE A FARLO):

❖ **GIOCANDO UNA BIRRA FUORI TURNO** (E QUI POSSONO ATTIVARSI IN CONTEMPORANEA ANCHE ABILITÀ ATTIVATE DALLA SUDETTA GIOcata: ES. LEMONADE JIM, TEQUILA JOE)

❖ **GIOCANDO FUGA:** LA QUALE “EVITA L’EFFETTO DI UNA CARTA MARRONE (DIVERSA DA UNA CARTA BANG!) DI CUI CHI LA GIOCA SIA UNO DEI BERSAGLI”.

❖ **SFRUTTANDO LA PROPRIA ABILITÀ** COME NEL CASO DI MICK DEFENDER, SID KETCHUM O TERENCE KILL: E ANCHE QUI POSSONO ATTIVARSI A LORO VOLTA ALTRE ABILITÀ DIPENDENTI AD ES. — NEL CASO DI TERENCE — DAL MECCANISMO DI “ESTRAZIONE!” → ES. LAURA BILLION)

❖ **O IN ALTRO MODO:** ES. SEMPRE CON UN *SALVO!* GIOcATO DA UN ALTRO GIOCATORE O DALL’ STESSO GIOCATORE DI TURNO¹⁵

3) **MOMENTO N. 3:** INFINE VI È IL **MOMENTO IN CUI SI PRODUCONO GLI EFFETTI DELLA CARTA GIOcata PER CHI NON È RIUSCITO A NEUTRALIZZARLI (NEI DUE MOMENTI PRECEDENTI) E SE NE VALUTANO LE CONSEGUENZE**; EFFETTI CHE POSSONO ESSERE:

• **PERDITA DI UN PUNTO VITA** (COLPO NON FATALE): IN TAL CASO SI ATTIVANO LE ABILITÀ INNEScate DALLA PERDITA DI UN PUNTO VITA (NON FATALE), COME NEI CASI DI EL GRINGO O BART CASSIDY

¹³ Questa carta – a differenza di quanto avviene col Gatling - non può essere giocata nel momento n.1, dove si può solo scartare o meno una carta Bang!: la cosa può avere rilevanza se si considera uno scenario in cui entri in gioco la Miniera abbandonata, evento per cui rileva e non poco come le carte finiscono sulla pila degli scarti (altro caso: Tombarolo).

¹⁴ L’uso del *Salvo!* è consentito solo in questa fase se si muove dal presupposto che la carta – come specificato dalle regole di VoS – “può anche prevenire un danno inferto da te” (=dal giocatore di turno); giocatore di turno (che al pari di qualsiasi altro giocatore diverso dal giocatore bersaglio) dovrà attendere che quest’ultimo abbia avuto la possibilità di difendersi ma non vi sia riuscito: nessuno (tantomeno lo stesso giocatore che ha sparato il Bang!) può giocare Salvo! a beneficio del giocatore-bersaglio se quest’ultimo è in grado di evitare il colpo da solo.

¹⁵ In questo caso si attivano anche le conseguenze previste a beneficio del *‘salvante’* quando previene la perdita dell’ultimo punto-vita: pesca 2 carte dal mazzo o dalla mano del *‘salvato’*; anche qui chi gioca il Salvo dovrà attendere che il giocatore bersaglio abbia avuto la possibilità di difendersi ma non vi sia riuscito: nessuno (tantomeno lo stesso giocatore che ha sparato il Bang!) può giocare Salvo! a beneficio del giocatore-bersaglio se quest’ultimo è in grado di altrimenti evitare il colpo da solo: del resto, dato che le due carte di ricompensa previste per questa ipotesi posso essere pescate dal salvante (che può essere anche lo stesso giocatore di turno) anche dalla mano del salvato, sembra assurdo che l’essere salvato possa essergli “imposto” anche se ben potrebbe evitare il colpo da solo.

ELIMINAZIONE DAL GIOCO (COLPO FATALE): QUI BASILARE È LA DISTINZIONE A SECONDA CHE IN CONSEGUENZA DI UNA O PIÙ ELIMINAZIONI VERIFICATESI

- **SI SIANO VERIFICATE DELLE CONDIZIONI DI VITTORIA**: IN QUESTO CASO DOPO CHE IL GIOCATORE ELIMINATO HA RIVELATO IL SUO RUOLO

❖ IL GIOCO SI INTERROMPE (NON POTRANNO QUINDI OPERARE LE ABILITÀ DI GREG DIGGER, HERB HUNTER O VULTURE SAM)

❖ E AI FINI DELLA DETERMINAZIONE DEI VINCITORI LE ELIMINAZIONI SONO CONSIDERATE SIMULTANEE: ES. SE IL RINNEGATO UCCIDE CON INDIANI! SIA LO SCERIFFO SIA L'ULTIMO FUORILEGGE IN GIOCO E NON CI SONO ALTRI GIOCATORI IN GIOCO, LA VITTORIA VA AL RINNEGATO.

DEAD MAN

IN CONSEGUENZA DI QUESTA SIMULTANEITÀ DI ELIMINAZIONE, SE I GIOCATORI ELIMINATI DA INDIANI! SONO I PRIMI AD ESSERLO, LA CARTA EVENTO DEAD MAN OPERERÀ, ALL'INIZIO DEL PROPRIO TURNO, PER CIASCUNO DI ESSI. LA CARTA È SCRITTA AL SINGOLARE PERCHÉ L'IPOTESI DI UNA ELIMINAZIONE SIMULTANEA PLURIMA È UN CASO RARO, MA NON ESSENDO POSSIBILE DETERMINARE UN SINGOLO PRIMO GIOCATORE ELIMINATO, L'EVENTO SI APPLICA RISPETTO A TUTTI.

- **NON SI SIANO VERIFICATE DELLE CONDIZIONI DI VITTORIA**: IN TAL CASO (NELL'ORDINE)

❖ PRIMA OGNI GIOCATORE ELIMINATO (SEMPRE SEGUENDO L'ORDINE DI GIOCO PARTENDO DAL GIOCATORE A SX DI QUELLO DI TURNO) RIVELA IL SUO RUOLO E SCARTA TUTTE LE CARTE CHE HA IN MANO E IN GIOCO NELL'ORDINE DA LUI SCELTO;

❖ POI SI ATTIVANO LE ABILITÀ DIPENDENTI DALL'ELIMINAZIONE DI UN PERSONAGGIO (VD. GREG DIGGER, HERB HUNTER, MA ANCHE VULTURE SAM: NEL CUI CASO L'ABILITÀ ASSORBE LA REGOLA SUDDETTA CONSENTENDOGLI DI ACQUISIRE LE CARTE IN POSSESSO DEL GIOCATORE ELIMINATO); → SI VEDA ANCHE LA **D18 FAQ BANG!** A SOSTEGNO DI QUESTA SUCCESSIONE FRA ABILITÀ IN CASO DI ELIMINAZIONE E RICOMPENSE/PENALITÀ

❖ SI DETERMINANO LE PENALITÀ O LE RICOMPENSE DEL CASO: SE IL GIOCATORE DI TURNO HA ELIMINATO UN FUORILEGGE, PESCHERÀ 3 CARTE; SE È LO SCERIFFO E HA ELIMINATO UN VICE SCARTERÀ TUTTE LE CARTE CHE HA IN MANO E IN GIOCO.

TERMINATA COSÌ LA FASE DI RISPOSTA, IL GIOCO PROSEGUE NELLA FASE 2 DEL GIOCATORE DI TURNO O CON IL PASSAGGIO ALLA FASE 3 DELLO STESSO.

SULL'EVENTUALE **COMPRESENZA DI PENALITÀ E RICOMPENSE**, COME NEL CASO IN CUI – *PUR NON CREANDOSI ALCUNA CONDIZIONE DI VITTORIA PER NESSUNO DEI PERSONAGGI IN GIOCO* – LO

SCERIFFO GIOCANDO INDIANI! ELIMINI CONTEMPORANEAMENTE UN FUORILEGGE E UNO DEI PROPRI VICE, VALE — <i>MUTATIS MUTANDIS</i> — QUANTO DETTO IN APERTURA PER IL GATLING.
--

LA SITUAZIONE COME SI VEDE È **LEGGERMENTE** DIVERSA DA QUELLA DI UN GATLING: QUI INFATTI VI È UN PRIMO MOMENTO DOVE LA RISPOSTA DIFENSIVA, PUR AMMESSA, È BLOCCATA IN DUE “SENSI”:

-COME *TIPOLOGIA*: SI POSSONO SOLO SCARTARE CARTE BANG!

-COME *SUCCESSIONE DEI VARI MOMENTI “DIFENSIVI”*: SI DEVE PROCEDERE AD UN INTERO GIRO IN CUI I GIOCATORI BERSAGLIO POSSONO SOLO SCARTARE O MENO UNA CARTA BANG! PRIMA DI POTER PROCEDERE OLTRE CON I VARI MOMENTI DELLA FASE DIFENSIVA DI CIASCUN GIOCATORE (I QUALI POTRANNO POI ESSERE AFFRONTATI CON IL PRIMO O SECONDO APPROCCIO, SECONDO QUANTO GIÀ VISTO A PROPOSITO DEL GATLING).