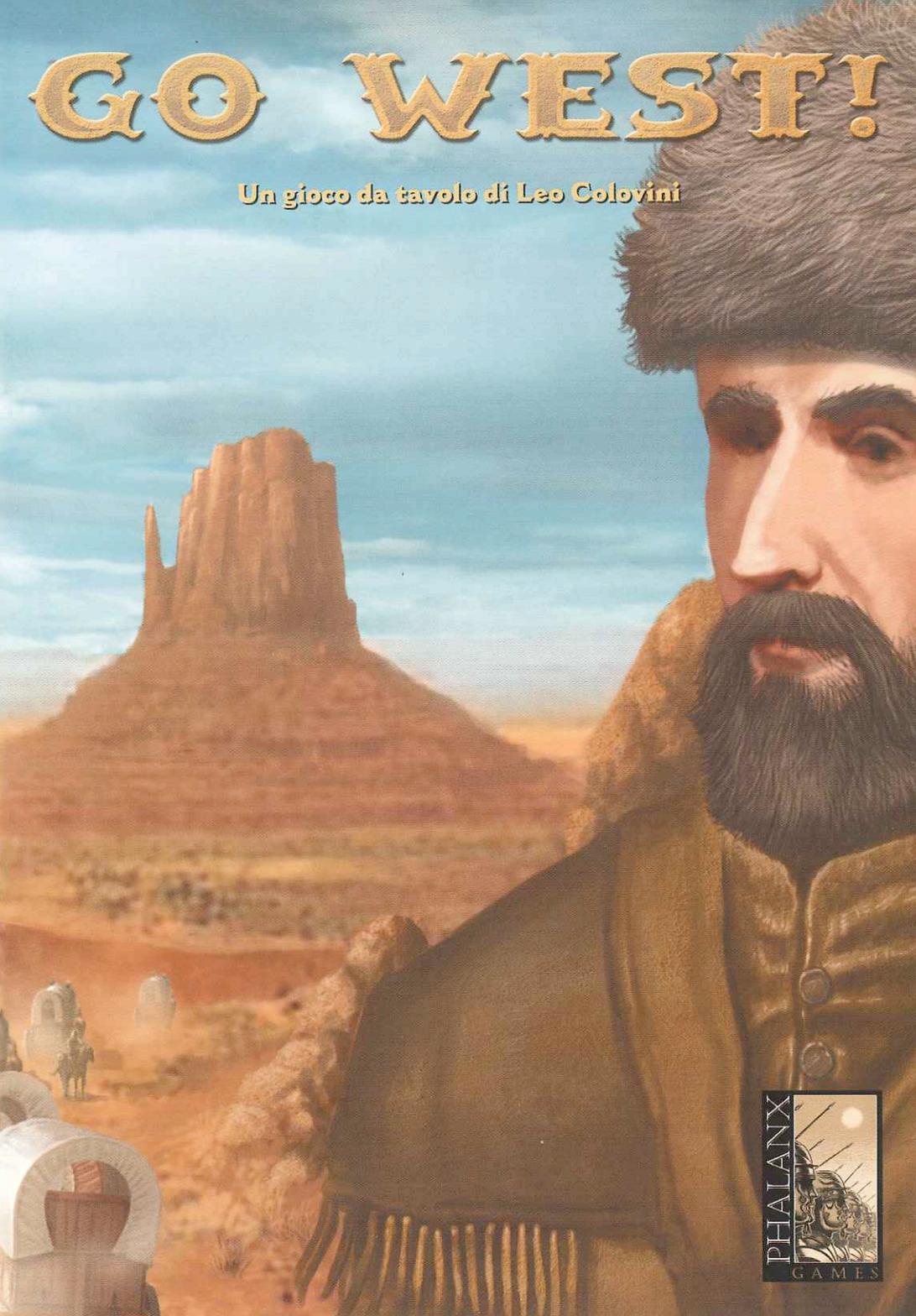


GO WEST!

Un gioco da tavolo di Leo Colovini



GO WEST!

Contenuto

- 1.0 Introduzione
- 2.0 Componenti
- 3.0 Iniziare a giocare
- 4.0 Svolgimento della partita
- 5.0 Sequenza di gioco
- 6.0 I segnalini mossa doppia
- 7.0 Vittoria

1.0 INTRODUZIONE

Alla fine del diciottesimo secolo la crescente popolazione dei nascenti Stati Uniti d'America dimostrò un aumento di interesse per il Selvaggio West. Milioni di poveri immigranti stavano arrivando dall'Europa e la popolazione nelle città della costa est aumentava a dismisura e le sterminate pianure e le altissime catene montuose – scarsamente popolate dai Nativi Americani ma ricche di selvaggina, terre coltivabili e minerali – li attirarono in numero sempre maggiore.

I coloni viaggiavano in carovane e si stabilivano sempre più a ovest fino a raggiungere la California e la costa del Pacifico.

In *Go West* i giocatori impersonano scaltri uomini d'affari che sfruttano il passaggio delle carovane in viaggio verso ovest attraverso il continente nordamericano. Il percorso è diviso in grandi regioni: il New England, la Costa Est, le Grandi Pianure, il Midwest, il West e infine, la California.

2.0 COMPONENTI

Ogni copia di *Go West* contiene:

- ★ 1 plancia
- ★ 80 carte (56 carte azione, 24 carte punteggio)
- ★ 20 carovane in legno
- ★ 120 gettoni (in 4 colori)
- ★ 4 segnapunti (in 4 colori)
- ★ 4 segnalini mossa doppia (in 4 colori)
- ★ 4 segnalini divisione
- ★ 1 manuale

Se qualche componente dovesse mancare o essere difettoso, ci scusiamo per l'inconveniente e ti chiediamo di contattarci per ricevere i pezzi sostitutivi.

Per favore mandate le vostre segnalazioni a:

KDS Distribuzione
Attn: Servizio Clienti
Corso Vittorio Emanuele II 191
10138 Torino
Italia
e-Mail: info@kdsstore.it

3.0 INIZIARE A GIOCARE

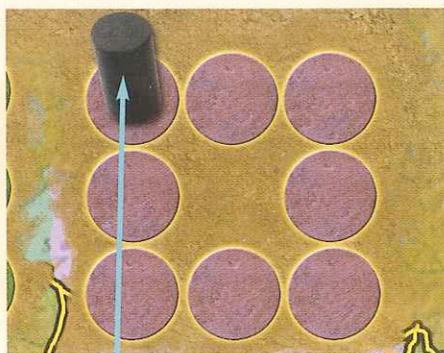


3.1 La plancia di gioco

La plancia di gioco rappresenta gli Stati Uniti, divisi in sei regioni (da est a ovest): il New England, la Costa Est, le Grandi Pianure, il Midwest, il West e infine, la California. Il New England è il punto di inizio per tutte le carovane. Le quattro regioni centrali sono il percorso che le carovane attraversano per arrivare in California (la regione più a ovest). Ognuna di queste regioni è colorata diversamente e ha una tabella dello stesso colore riportata nella parte alta.

3.1.1 Le Tabelle Regione

Ogni *tabella regione* è formata da 8 spazi. All'inizio del gioco metti un segnalino divisione



Segnalino Divisione

nel primo spazio in alto sinistra di ogni tabella. Durante il gioco gli altri spazi saranno riempiti dai segnalini dei giocatori. Ci può essere solo un segnalino per spazio, quindi un massimo di 7 gettoni dei giocatori per ogni tabella. Per ulteriori dettagli vedi 5.1 e 5.2.

3.1.2 La Tabella Punteggio

La tabella punteggio è riportata tutta attorno alla plancia di gioco. I giocatori segnano i punti vittoria guadagnati muovendo il proprio segnalino attraverso le caselle di questa tabella.



Tabella Punteggio

3.2 I Segnalini

Il gioco include 20 carovane che rappresentano i coloni e i loro carri, 120 gettoni (30 per giocatore), 4 segnalini mossa doppia (1 per giocatore), 4 segnalini divisione (per le tabelle regione, vedi 3.1.1) e 4 segnapunti (per la tabella punteggio, vedi 3.1.2).



Segnapunti



Segnalino Divisione



Segnalino mossa doppia



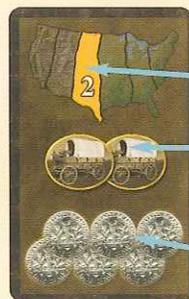
Carovana



Gettone



carte punteggio



carte azione

regione

spostamenti

costo

3.3 Le Carte

Il gioco comprende 80 carte, 56 carte azione e 24 carte punteggio (6 per giocatore). Le carte punteggio sono numerate dall'1 al 6 e hanno un simbolo che ne indica il costo – 1,3,6,10,15 o 16 segnalini.

Le carte azione sono suddivise in tre parti, in ognuna delle quali possono comparire dei simboli. Nella parte superiore, viene indicata una regione con un numero e, a volte, un “+” davanti a tale numero. Nella parte centrale, i simboli di carovana indicano il numero di spostamenti che la carta permette. Infine, in basso, le monete indicano il costo della carta. Tuttavia, non sempre una carta riporta tutti i simboli!

3.4 Preparazione

La plancia viene messa centro del tavolo.

- ★ Metti le 20 carovane nel New England (la regione più a est).
- ★ Ogni giocatore sceglie un colore e riceve 30 gettoni, un segnalino mossa doppia e sei carte punteggio del colore scelto.
- ★ Metti tutti i segnalini punteggio nel riquadro “10” della tabella punteggio sulla plancia (ogni giocatore inizia con 10 punti vittoria).

GO WEST!

- ★ Mescola il mazzo di carte azione e distribuiscine 7 coperte a ogni giocatore. Le carte rimanenti formano il mazzo; mettile a fianco della plancia di gioco.
- ★ Metti un segnalino divisione nello spazio in alto a sinistra della tabella di ogni regione.

4.0 SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Go West si gioca in turni, iniziando dal giocatore più vecchio e continuando in senso orario. Durante il proprio turno un giocatore può giocare una delle sue carte azione (pagandone il costo) che gli permette di muovere alcune delle carovane e/o occupare gli spazi della tabella regione appropriata. In alternativa, può guadagnare punti con una delle sue carte punteggio, o può vendere una carta azione. Tutto ciò viene spiegato in dettaglio di seguito.

5.0 SEQUENZA DI GIOCO

Il giocatore più vecchio inizia a giocare il proprio turno, proseguendo poi in senso orario fino a quando non ci sia un vincitore. Nel proprio turno un giocatore può effettuare generalmente una (vedi 6.0) delle tre possibili azioni seguenti:

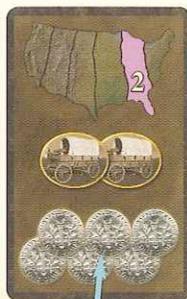
- ★ Giocare una carta azione
- ★ Guadagnare punti
- ★ Vendere una carta azione.

Un giocatore non può semplicemente passare; deve compiere una delle tre azioni. Il turno passa poi al giocatore successivo.

5.1 Giocare una carta Azione

Quando un giocatore gioca una delle proprie carte azione, lo fa seguendo questo ordine:

- ★ *Paga il costo della carta.* Il costo è indicato dalle monete nella parte bassa della carta: Come pagamento il giocatore mette il numero appropriato di gettoni dentro la scatola. Ci sono alcune carte che non hanno un costo,

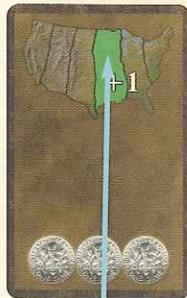


costi

mentre il costo più alto è di sei gettoni.

- ★ *Occupi gli spazi sulla tabella regione.* Questo è il simbolo più in alto sulla carta. Non tutte le carte permettono di farlo; il numero indica il numero di gettoni che il giocatore può mettere; la regione colorata indica in quale regione mettere i gettoni.

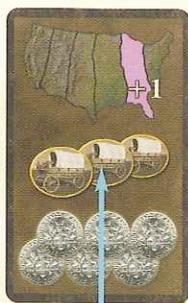
Esempi: Un "1" nel West indica che devi mettere 1 gettone nella tabella regione corrispondente. Un "2" nella Costa Est indica che il giocatore deve mettere 2 dei propri gettoni in quella tabella regione. Se c'è un +1 devi mettere un gettone nella tabella regione del colore appropriato e uno in una qualsiasi altra tabella regione (non nella stessa).



regione

Gli spazi di una tabella regione vengono riempiti in senso orario partendo dal segnalino divisione. Quando viene messo il settimo gettone, la tabella regione è piena. Se viene messo in gioco un nuovo gettone, sposta il segnalino divisione in avanti (in senso orario) di uno spazio. Il gettone che occupava quello spazio viene restituito al proprietario, e il nuovo viene messo nella posizione precedente del segnalino divisione. In questo modo il numero dei gettoni di ogni giocatore in una regione cambia di continuo. I gettoni restituiti ai proprietari possono essere immediatamente riutilizzati.

- ★ *Muovi i segnalini carovana.* Il centro della carta indica il numero di carovane che puoi



movimento

divisi a scelta del giocatore. **Esempio:** *Un giocatore ha 3 movimenti. Potrebbe muovere 3 carovane nella regione adiacente o una carovana di tre regioni o una carovana di due regioni e un'altra di una.*

Quando una carovana raggiunge la California (la regione più a sinistra) esce dal gioco.

Se giochi una carta azione, devi seguire *tutte* le istruzioni, non puoi saltarne una parte.

Esempio: Se una carta permette di muovere carovane e posizionare dei gettoni, devi fare entrambe le cose. **Eccezione:** Se un giocatore non ha più gettoni può saltare quella parte.

Ricorda che non è permesso compiere parzialmente una parte delle azioni di una carta.

Esempio: se una carta permette il movimento di 2 carovane, non puoi muoverne soltanto una.

★ Infine, il giocatore pesca la prima carta dal mazzo delle carte azioni.

5.2 Guadagnare Punti

Invece di giocare una carta azione il giocatore può scegliere di giocare una delle sue carte punteggio. *Le carovane pagano le tasse ai proprietari terrieri e i giocatori prendono i punti corrispondenti.* Le carte punteggio vanno giocate in ordine rigorosamente numerico: devi sempre giocare la carta più bassa tra quelle che hai in mano e pagare il numero di gettoni

richiesti mettendoli nella scatola. **Esempio:** *Il giocatore paga un gettone la prima volta che gioca una carta punteggio, e 6 gettoni la terza volta.*

Dopo aver giocato una carta punteggio, questa è rimossa dal gioco e viene riposta nella scatola. Ogni carta punteggio può essere usata una volta sola. Anche se tutti i giocatori possono guadagnare punti vittoria, *solo un giocatore paga il costo della carta punteggio.* Quando viene giocata una carta punteggio, vengono assegnati i punti vittoria in tutte le regioni, da est a ovest.

Quando un giocatore gioca una carta punteggio, tutti i giocatori guadagnano punti vittoria: ogni spazio della tabella regione occupato da un gettone può dare 1 punto vittoria al proprietario (vedi sotto). In ogni regione si possono presentare due situazioni:



★ Se il numero totale di carovane in una regione è minore del numero totale di gettoni nella tabella regione corrispondente il numero totale di carovane in una regione è *maggiore o uguale* del numero totale di gettoni nella tabella regione corrispondente, ogni giocatore riceve 1 punto per ogni spazio che occupa.

Esempio: *Nella costa est ci sono 5 carovane e 5 spazi nella tabella regione sono occupati. Ogni giocatore riceve un punto per spazio occupato. Quindi il giocatore rosso guadagna 3 punti e il verde e il blu un punto a testa. Non ci sarebbe differenza se ci fossero 6 o più carovane invece di 5.*

★ Se il giocatore che occupa il maggior numero di spazi sulla tabella riceve i punti vittoria per primo, seguito dal secondo e così via. Il numero di carovane nella regione determina il numero di punti vittoria che (vengono assegnati se ci sono 4 carovane si possono guadagnare al massimo 4 punti). In caso di pareggio sul

GO WEST!



numero di spazi occupati, viene considerato l'ordine in cui i segnalini sono stati messi in gioco, in senso orario dal segnalino divisione. (vedi esempio 2). I punti vengono sempre assegnati in misura di uno per gettone.

Esempio 1: Ci sono 4 carovane nelle Grandi Pianure e 6 spazi occupati nella tabella regione. Il verde occupa più spazi degli altri giocatori, quindi prende 3 punti vittoria. Il quarto e ultimo punto è del rosso perché occupa più spazi del blu. Il Blu non guadagna alcun punto.

Esempio 2: Nel Midwest ci sono 5 carovane e 7 segnalini sulla tabella regione. Il rosso e il verde occupano 3 spazi a testa; per risolvere il pareggio, i giocatori alla pari ricevono punti vittoria a seconda dell'ordine in cui hanno messo i gettoni, partendo dal segnalino divisione e continuando in senso orario. Il primo punto viene dato al verde, il secondo, il terzo e il quarto al rosso e l'ultimo al verde. Il blu non guadagna punti vittoria (non ci sono abbastanza carovane).

Ogni volta che guadagnate un punto aggiornate il totale muovendo il segnalpunti.



5.3 Vendere una Carta Azione

Durante il proprio turno un giocatore può vendere una carta azione invece di giocarla o di giocare una carta punteggio; il giocatore scarta la carta scelta e prende un numero di gettoni pari al costo della carta (i simboli in fondo alla carta) dalla scatola.

Se non ci sono abbastanza gettoni nella scatola il giocatore prenderà solo quelli disponibili.

Dopo aver venduto la carta, il giocatore pesca la prima carta azione dal mazzo e termina il proprio turno.

5.4 Pagare con i Punti Vittoria

Se un giocatore vuole giocare una carta azione



o punteggio ma non ha abbastanza gettoni, può usare i punti vittoria come pagamento. Muovi il segnalino indietro di un punto vittoria per ogni moneta sulla carta. E' possibile pagare in parte con i gettoni e in parte con i punti vittoria; inoltre, può usare i punti vittoria come pagamento solo se ne ha a disposizione: se un giocatore non ha punti vittoria non può usarli per pagare.

5.5. Rimischiare il mazzo di Carte Azione
Una volta terminato il mazzo carte azione, tutte le carte usate o vendute vengono rimescolate e formano il nuovo mazzo.

6.0 I SEGNALINI MOSSA DOPPIA

Ogni giocatore riceve all'inizio del gioco un segnalino mossa doppia. All'inizio di uno qualsiasi dei propri turni, un giocatore può

usarlo (rimettendolo nella scatola) e compiere due azioni invece di una. E' possibile usare qualsiasi combinazione di azioni, anche ripeterne una due volte.

Nota: Una buona strategia è giocare una carta azione (muovendo le carovane e occupando gli spazi sulla tabella regione) seguita da una carta punteggio.

Ogni volta che tutti i giocatori hanno usato il proprio segnalino mossa doppia, i segnalini vengono restituiti e possono essere riutilizzati

Nota: L'uso del segnalino mossa doppia viene annunciato come prima cosa all'inizio del proprio turno; quindi l'ultimo giocatore non può usare il segnalino, compiere le azioni, riprenderlo in mano se tutti i segnalini fossero stati usati e riutilizzarlo immediatamente.

7.0 VITTORIA

Il gioco ha termine quando:

- ★ Uno o più giocatori raggiungono 50 punti vittoria al termine di una fase di punteggio. Attenzione: la fase di attribuzione del punteggio va completata normalmente, attribuendo i punti a tutti i giocatori per tutte le zone della mappa. Se a questo punto più di un giocatore raggiunge 50 punti, quello con più punti vince. In caso di pareggio, vince il giocatore con più gettoni; se anche questo è uguale, il gioco termina in parità tra questi giocatori.
- ★ Non ci sono più carovane né in New England (la regione iniziale) nella Costa Est (la seconda regione della mappa). In questo caso dopo che la carovana che ha generato questa condizione è stata spostata e i gettoni sono stati messi nelle tabelle regione, vengono assegnati i punti per l'ultima volta. Questa fase di punteggio è "gratuita" e viene svolta normalmente (vedi 5.2). Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di punti vittoria. In caso di pareggio si contano i gettoni rimasti, e in caso di ulteriore pareggio il gioco termina in parità.

GO WEST!

Crediti:

Autore: Leo Colovini

Produzione: Michael Bruinsma,
Ulrich Blennemann

Grafica: Andreas Adamek

Layout: Lín Lütke-Glanemann



Un ringraziamento speciale a tutti i playtester e all'associazione La Tana dei Goblins.