

# FAST WEST

“Quando un uomo con la pistola incontra 9 uomini (o donne) con il fucile... o la pistola... o la dinamite, ma sì, anche con una padella, l'uomo con la pistola sta giocando a Fast West!”

GIOCA SENZA LEGGERE IL REGOLAMENTO!



GUARDA IL VIDEO SU



[www.youtube.com/RedGloveEdizioni](http://www.youtube.com/RedGloveEdizioni)

## CONTENUTO



**80 CARTE AZIONE**

(divise in 10  
set da 8 carte)



**16 CARTE BERSAGLIO**



**14 CARTE PISTOLERO**

## SCOPO DEL GIOCO

In Fast West ti troverai al centro di una leggendaria sparatoria del west. Da pistolero esperto avrai dalla tua armi e abilità per portare a casa la pelle. Di turno in turno sceglierai in segreto la tua mossa e cercherai di indovinare quelle dei tuoi avversari: deciderai se sparare un colpo con il revolver o il winchester, se cercare di schivare o rimbalzare gli attacchi degli altri pistolieri e così via... Una volta rivelate le mosse di ciascuno partirà un'emozionante sparatoria dove non mancheranno i colpi di scena. Intuito e imprevedibilità saranno le tue armi migliori.

Lo scopo di Fast West è eliminare gli altri pistolieri e rimanere l'ultimo pistolero in gioco.

**Importante:** Ogni pistolero ha tre vite, quando perde tutte le vite è eliminato.

## PREPARAZIONE

Prendi il mazzo di carte di Fast West e dividi le varie tipologie di carte in modo da avere 1 mazzo bersaglio, 10 set di 8 carte azione divisi per colore e 1 mazzo pistolero.

Distribuisci a ciascun giocatore un set di carte azione e riponi gli eventuali set inutilizzati nella scatola, non serviranno per questa partita.

Posiziona il mazzo bersaglio coperto al centro del tavolo.

Mescola il mazzo pistolero e distribuisci una carta coperta a ciascun giocatore. Dopo averla guardata, avrà cura di prenderla senza mostrarla agli altri e posizionarla coperta di fronte a sé con i simboli dei tre cuori verso l'alto. Riponi le restanti carte pistolero senza guardarle nella scatola.

Il gruppo sceglierà un mazziere che avrà il compito di voltare ogni turno la carta del mazzo bersaglio.

Ogni giocatore prenderà dal set azione la propria carta pallottola e la posizionerà sul tavolo alla destra della carta pistolero, orientata con il numero 1 rivolto verso l'alto.

### COME SI USA LA CARTA PALLOTTOLA?

La carta pallottola serve ad indicare quante pallottole possiede il pistolero. Il numero di pallottole possedute deve sempre corrispondere al numero in alto nella carta pallottola. Per aumentare o diminuire le proprie pallottole il pistolero ruoterà la carta a destra o a sinistra. Nel caso in cui il pistolero carichi la quarta pallottola volterà la carta sull'altro lato dove sono presenti i numeri 4 o 5 sempre rivolgendoli verso l'alto. Non si può avere più di 5 pallottole.



**Esempio:** Federico (giallo) ha solo 1 pallottola quindi decide di attivare la carta Ricarica che gli permetterà di aggiungerne una. Ruoterà quindi la carta pallottola in senso antiorario.

Simona (rosso), invece, utilizza la carta Revolver. Avendo 4 pallottole volterà la carta sull'altro lato a mostrare il numero 3 sulla parte superiore.

# SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Fast West si svolge in turni in cui i giocatori (i pistolieri) giocano in contemporanea, ogni turno si divide in due fasi:

## 1. RIVELAZIONE DELLA CARTA BERSAGLIO

## 2. SPARATORIA

Inoltre in qualsiasi momento del gioco un pistolero può rivelare la propria identità girando la Carta Pistolero e applicando l'effetto del suo personaggio (vedi più avanti carte pistolero).

## 1. RIVELAZIONE DELLA CARTA BERSAGLIO

In questa fase il mazziere volterà la prima carta del mazzo bersaglio posizionandola ben visibile al centro del tavolo. Questa carta rivelerà a ciascuno se il suo bersaglio sarà il pistolero in gioco alla sua destra (quelli eliminati non contano) o quello alla sua sinistra e da chi dei due potrà ricevere un attacco. Le carte bersaglio infatti indicano la direzione verso cui viaggeranno i colpi delle armi giocate mediante il simbolo di una o più frecce. I simboli delle frecce sono:



Una freccia sola destra o sinistra: i pistolieri sparano nella direzione indicata dalla freccia.



Entrambe le frecce: i Pistolieri sparano sia a destra che a sinistra contemporaneamente.



Due frecce incrociate: i Pistolieri possono scegliere la direzione in cui sparare.



La carta bersaglio può presentare anche un evento che caratterizzerà quel turno e verrà risolto prima della fase sparatoria (vedi i singoli eventi più avanti).

## 2. Sparatoria

Ogni pistolero seleziona una carta azione dalla mano e la posiziona coperta di fronte a sé. Quando tutti i pistoleri hanno posizionato la carta, tutti la voltano, in contemporanea, e si risolvono i vari effetti. Le carte azione giocate non tornano in mano ma si posizionano coperte davanti a sé a formare la propria pila degli scarti. Se l'azione giocata è un'arma (Revolver, Winchester o Dinamite) il pistolero spara nella direzione indicata dalla carta bersaglio. Nel caso in cui la carta bersaglio lasci scegliere al pistolero la direzione in cui sparare, dovrà sceglierla prima di rivelare la propria carta. Per farlo dovrà posizionare la carta arma coperta con il mirino nella direzione scelta.

Una volta rivelate le carte azione si controlla che ogni pistolero abbia le pallottole necessarie a pagare il costo della carta (se richiesto) prima di applicarne l'effetto. Se il pistolero non le ha, la carta va nel suo mazzo degli scarti senza attivarne l'effetto. Nel caso in cui un pistolero spari ad un altro e quest'ultimo non abbia contromosse utili ad evitare il danno, il pistolero bersaglio perde una o due vite a seconda dell'arma usata.

Nel caso in cui due pistoleri si sparino in contemporanea, non sempre entrambi i colpi vanno a segno:

1. Se si sparano con la stessa arma entrambi i colpi mancano il bersaglio.
2. Se si sparano con armi diverse, va a segno solo l'arma con il costo in pallottole più alto.

FEDERICO



**Esempio:** Viene voltata la carta bersaglio Salsola con la scelta della direzione. Federico vuole sparare a Simona alla sua sinistra. Quindi gioca una carta Winchester con il mirino puntato a sinistra.

*Fate molta attenzione quando rivelate le carte azione: le carte devono essere rivelate voltandole dal lato lungo e non dal lato corto. Se le voltate dal lato corto, il mirino punterà nella direzione opposta alla vostra scelta.*

### COME SEGNARE LE VITE

La carta pistolero serve a indicare il numero di vite possedute. Il pistolero ha tante vite quanti simboli cuore riportati in alto sulla carta. La carta va ruotata in senso antiorario quando si perdono vite. Se un pistolero arriva a ruotare la carta sul lato del teschio viene eliminato dal gioco e diventa uno spettatore.

# CARTE AZIONE NEL DETTAGLIO



## RICARICA

Gioca la carta ricarica per guadagnare una pallottola e riprendere in mano tutte le carte azione nella tua pila degli scarti compresa la carta ricarica. Potrai aggiungere la pallottola guadagnata ruotando la tua carta pallottola a seconda del numero di pallottole che possiedi.

**Attenzione:** non puoi mai avere più di 5 pallottole. Se hai 5 pallottole e giochi la carta ricarica non guadagni pallottole ma recuperi le carte scartate.



## SCHIVATA

Gioca la carta schivata per evitare un eventuale colpo nemico sferrato da un revolver o un winchester. Il colpo sferrato va a vuoto. Recupera poi una carta a scelta dalla pila degli scarti tranne la schivata.

**Attenzione:** non si può schivare la dinamite.



## Revolver

Usa il revolver per colpire un pistolero avversario, Il revolver costa 1 pallottola (ricorda di ruotare la carta pallottola indietro di uno), se il colpo va a segno il pistolero bersaglio perde 1 vita.



## WINCHESTER

Usa il Winchester per colpire un pistolero avversario, il Winchester costa 2 pallottole (ricorda di ruotare la carta pallottola indietro di due). Se il colpo va a segno il pistolero bersaglio perde 1 vita.



## DINAMITE

Usa la dinamite per colpire un pistolero avversario. La dinamite costa 5 pallottole (ricorda di ruotare la carta pallottola indietro di 5 voltandola). Se il colpo va a segno il pistolero bersaglio perde 2 vite.

**Attenzione:** la dinamite colpisce il bersaglio anche se quest'ultimo gioca una schivata o un rimbalzo.



## RIMBALZO

Usa il rimbalzo per direzionare il colpo nemico sparato a te con Winchester o Revolver sul pistolero successivo in gioco, seguendo la direzione della carta bersaglio (destra o sinistra). Se il pistolero successivo ha giocato a sua volta un rimbalzo il colpo passa al pistolero dopo di lui e così via.

**Attenzione:** *in rari casi in cui tutti i pistolieri giocassero il rimbalzo il pistolero che per primo ha sferrato il colpo sarebbe colpito dalla sua stessa pallottola! Il rimbalzo non ha effetto sulla dinamite.*



## ERRORE DI CALCOLO

Usa l'errore di calcolo per respingere una o più dinamiti lanciate verso di te, reindirizzando l'effetto a chi l'ha lanciata (sarà lui a perdere le vite). L'errore di calcolo costa 2 pallottole.

**Attenzione:** *quando usi l'errore di calcolo puoi essere colpito da Winchester e Revolver.*

**Esempio:** Il mazziere scopre la Carta Bersaglio "Flashback". Lo scontro inizia, Federico usa il Revolver per sparare a Simona, passando così da 2 pallottole ad 1. Simona però gioca il Rimbalzo e la pallottola finisce ad Emma che gioca la Schivata facendo andare il colpo a vuoto. Nel frattempo Maddalena spara con il Winchester a Federico che perde una vita.



# CARTE BERSAGLIO NEL DETTAGLIO



## SALSOLA

Quando l'uomo con il fucile incontra la salsola che rotola... non succede niente.

In questo turno non succede niente.



## PASSA IL PRETE

Quando passa il prete, per tradizione tutti smettono di sparare e lo salutano, i più furbi ricaricano.

Tutti i pistoleri guadagnano 1 pallottola.



## SCONTO RAVVICINATO

A bruciapelo ci si brucia il pelo.

Non puoi usare la carta schivata.



## IN CAMPO APERTO

In pieno deserto non ci sono padelle.

Non si può usare la carta rimbalzo.



## QUEL COMODO BARILE

All'ombra di un resistente barile c'è più fresco... e si ricarica meglio.

Chi ricarica ottiene una pallottola in più.



## PIOGGIA DI PALLOTTOLE

Ehi ma non avevi finito i colpi?

Le armi non consumano pallottole ma per poterle usare bisogna comunque possedere il numero di pallottole necessarie.



## FLASHBACK

Ad ogni pistolero prima di una sparatoria passa davanti la sua vita...

Tutti i pistoleri recuperano una carta dagli scarti.

## COME SI USANO LE CARTE PISTOLERO E I LORO POTERI

Le carte pistolero oltre a indicare il numero di vite posseduto indicano anche la propria identità segreta. Ogni giocatore inizia la partita con il volto coperto, ovvero la propria carta pistolero è sul lato a volto coperto. In qualunque momento della partita (a meno che non sia diversamente indicato sulla carta) il pistolero può rivelare la propria identità. Rivelando la propria identità il pistolero può sfruttare la propria abilità speciale. Esistono due differenti tipi di abilità:



Questo potere si applica solo una volta, nel momento in cui si rivela la propria identità.



Questo potere può essere usato infinite volte durante la partita dopo che il personaggio si è rivelato.

Quando il pistolero rivela la propria identità mantiene le proprie vite inalterate, tuttavia alcune identità una volta rivelate possiedono solo due vite. In questo caso se il giocatore sceglie di rivelarsi quando possiede tre vite, ne perde una e posiziona la carta pistolero visibile su due vite.

### DETTAGLIO DI ALCUNE CARTE PISTOLERO

Presentiamo solo le carte pistolero che hanno bisogno di una spiegazione aggiuntiva rispetto al testo riportato sulla carta.



#### IL BARO

D'ora in poi, una volta rivelate le carte azione di tutti i pistolieri, puoi sostituire l'arma giocata con una dalla tua mano, devi pagare il costo di entrambe le armi. Se decidi di cambiare arma puoi cambiare anche la direzione in cui spara.



#### IL NINJA

D'ora in poi se stai ricaricando puoi scartare una schivata per non essere colpito da un Revolver o da un Winchester. La carta schivata scartata non viene recuperata in mano per l'effetto della Ricarica attualmente giocata.

## COSA SUCCIDE SE VENGO ELIMINATO?

Una volta che il tuo pistolero perderà tutte le vite sarà eliminato e diventerà un innocuo e rispettabile uomo disarmato nel West che potrà scommettere e tifare per un pistolero ancora in gioco. In che modo? Prima di tutto elimina la tua carta pistolero e la tua carta pallottola dal tavolo, tieni invece il tuo set di carte azione. Durante la fase sparatoria dichiara ad alta voce per quale pistolero fai il tifo e cerca di indovinare quale carta azione lui giocherà, calando coperta sul tavolo la carta azione che hai scelto. Una volta rivelate le carte azione se hai indovinato la carta giocata dal pistolero dichiarato, potenzierai la sua carta azione in questo modo:

- **RICARICA:** ricarica 2 pallottole anziché 1.
- **WINCHESTER E REVOLVER:** vince le situazioni di pareggio.
- **SCHIVATA:** recupera 2 carte dagli scarti anziché 1.
- **DINAMITE:** subito dopo aver giocato la dinamite, il giocatore gioca una ricarica extra.
- **RIMBALZO:** il colpo rimbalza al mittente colpendo chi ha sparato.
- **ERRORE DI CALCOLO:** riprende in mano subito la carta dopo averla giocata.

In caso non indovinassi la carta giocata non succede nulla.

**Attenzione:** le carte giocate dagli spettatori non hanno normali effetti in gioco, più spettatori possono scegliere di aiutare lo stesso pistolero ma il potenziamento varrà solo 1 volta (non si accumula), semplicemente avranno più possibilità di aiutarlo.

## FINE DEL GIOCO E VITTORIA

Il gioco va avanti fino a quando non rimane un solo pistolero in gioco, quel pistolero è il vincitore e per oggi porta a casa la pelle! Nel caso in cui non rimanesse in piedi alcun pistolero, ha vinto il west.

## REGOLA AGGIUNTIVA -- PASSA UN GRINGO

Consigliamo di usare questa regola aggiuntiva per partite a 2 o 3 giocatori. Con questa regola si aggiungeranno alla partita 1 o 2 pistoleri neutrali (si consiglia 2 pistoleri in partite a 2 giocatori e 1 pistolero in partite a 3+ giocatori).

Per ogni Pistolero, prendete due set di carte azione inutilizzate.

Da uno di questi set prendete: 1 Revolver, 1 Winchester, 1 Schivata, 1 Rimbalzo, 1 Ricarica.

Dall'altro prendete: 1 Revolver, 1 Winchester, 1 Rimbalzo, 1 Errore di Calcolo.

Mescolate queste carte: questo sarà il mazzo di uno dei pistolieri neutrali.

Fate lo stesso con altri due set di carte azione inutilizzate se volete un secondo pistolero neutrale.

Posizionate i pistolieri neutrali in modo che abbiano sempre 2 giocatori a fianco, uno a sinistra e uno a destra: non possono esserci due pistolieri neutrali uno di fianco all'altro all'inizio della partita.

Ogni pistolero neutrale riceve una carta Personaggio girata dal lato coperto: i pistolieri neutrali non possono rivelarsi durante la partita né possono usare il loro potere speciale.

Durante la sparatoria del turno, rivelate la carta più in alto del mazzo del pistolero neutrale e applicatene l'effetto secondo le normali regole. I pistolieri neutrali hanno pallottole infinite: non ricaricano né sprecano pallottole quando sparano.

Le carte utilizzate vanno in un mazzo degli scarti e vengono rimescolate nel mazzo pistolero neutrale quando arriverà la carta "Ricarica", come di consueto.

**Attenzione:** potrebbero vincere i pistolieri neutrali. Gli spettatori possono scegliere di tifare anche per i pistolieri neutrali.



Una produzione Red Glove Edizioni

Red Glove è un marchio NRG SRL

Via E. Filiberto 2 20149 Milano (MI) Italia

Game Design: Antonio Soldan

Illustrazioni: Ferdinando Batistini

Revisione: Mariano Sacco, Simona Lombardo

L'autore desidera ringraziare Luca, Nicolò, Alex, Francesco e Marco.

Attenzione: i pistolieri di *Fast West* sono tutti stuntman professionisti e utilizzano speciali padelle rinforzate. Non provate a far rimbalzare proiettili a casa con le vostre padelle della cucina. *Don't try this at home!*

Produzione: Federico Dumas

Impaginazione: Emma Castellan