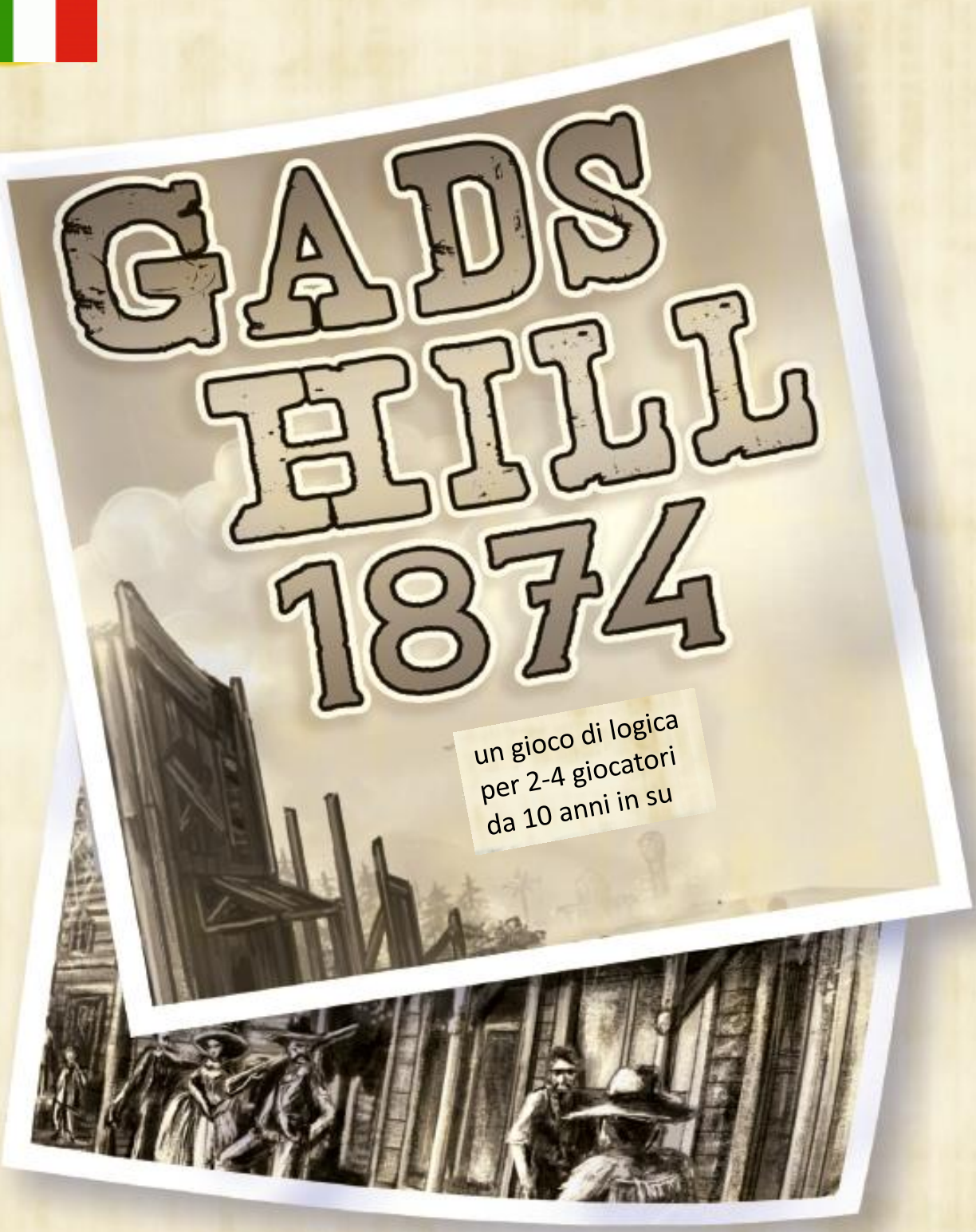
GADS HILL 1874

un gioco di logica
per 2-4 giocatori
da 10 anni in su



Clicker
www.clicker-spiele.de

AUTORE: Stephan Riedel
GRAFICA: Christian Opperer
TRADUZIONE: Adriano Bompani

Gads Hill fu fondata nel **1872** da George W. Creath. La cittadina del vecchio West sorgeva nella contea di Wayne, in Missouri, tra le due città di Des Arc e di Piedmont.

Divenne famosa per la prima rapina al treno nella storia del Missouri, compiuta dalla banda James-Younger. Il 31 gennaio 1874, verso le 16:45, cinque uomini mascherati salirono a bordo del Little Rock Express, che stava percorrendo la tratta tra St. Luois in Missouri e Little Rock in Arizona, e cominciarono a derubare i passeggeri. Presero parte al colpo i tre fratelli Younger insieme a Jesse e Frank James. Non fu mai del tutto chiaro a quanto ammontasse il bottino, ma i giornali lo stimarono intorno ai 12.000 dollari.

Oggi non rimane quasi nulla a ricordare Gads Hill. Solo un cartello, nel punto in cui la banda fermò il treno, ci suggerisce che lì un tempo sorgeva una cittadina.

Che aspetto aveva Gads Hill 140 anni fa?
Dove si svolgevano i duelli?
Dove sorgeva l'hotel in cui i detective della Pinkerton passarono la notte?
Dove erano stati visti i fratelli Younger?

Partecipa anche tu alla ricostruzione della città. Il giocatore che porterà più informazioni utili vincerà la partita.

Fonti:
http://www.civilwarstlouis.com/Reviews/missouritrainrobbery.htm
https://web.archive.org/web/20060317155048/http://www.historynet.com/we/blgadshill/
https://sundowntrailblog.com/2013/01/14/the-gads-hill-train-robbery/
https://en.wikipedia.org/wiki/Gads_Hill,_Missouri
http://www.angelfire.com/mi2/jamesyoungergang/gadshill.html
http://mentalfloss.com/article/25825/10-great-train-robberies

Il gioco in breve

I giocatori prendono il ruolo di archeologi e tentano tutti insieme di ricostruire una vecchia città fantasma, ormai in rovina. Che aspetto aveva Gads Hill all'epoca del vecchio West, 140 anni fa?

Come in altre città del West, anche a Gads Hill un tempo sorgevano vari edifici, come per esempio un hotel, una fucina, una banca, un saloon e un cimitero.
La plancia di gioco mostra l'antico schema della città. È composto da una rete tipicamente americana di strade ortogonali, una ferrovia e vari elementi del paesaggio, come il pascolo dei bisonti e il cimitero.

All'inizio della partita i giocatori non sanno dove sorgevano gli edifici. In teoria ogni edificio avrebbe potuto trovarsi in vari luoghi. Nel corso degli anni la città cambiava continuamente e i suoi occupanti traslocavano, quindi la disposizione degli edifici può cambiare da partita a partita.

I giocatori ricevono dalle carte degli indizi sulla posizione degli edifici (es. “Mr. Merrian lavorava alla BANCA nei sobborghi orientali quando avvenne la rapina al treno”). Le carte forniscono informazioni da varie fonti, come articoli di giornale, registri del catasto o storie tramandate oralmente. Negli ultimi 140 anni molte informazioni sono andate perdute, quindi gli indizi sulle carte sono comprensibilmente vaghi.

Grazie a queste informazioni i giocatori stabiliranno le possibili posizioni degli edifici, che saranno indicate con dei segnalini. Nel corso della partita, giocando altre carte, alcune di queste posizioni saranno escluse e i segnalini corrispondenti saranno rimossi. Quando rimarrà un solo segnalino per un dato edificio, la sua posizione sarà stabilita con certezza. Allora l'ultimo segnalino sarà rimosso e sostituito dall'edificio corrispondente. Il giocatore attivo riceverà un punto vittoria per ogni segnalino rimosso.

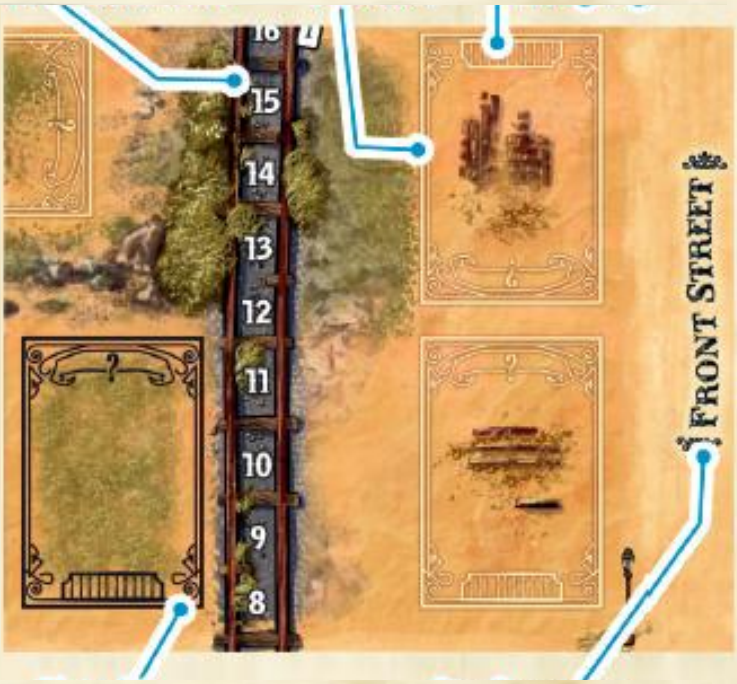
Quindi, più informazioni utili alla ricostruzione di Gads Hill un giocatore fornisce, più punti vittoria riceve. Alla fine, quando Gads Hill sarà stata completamente ricostruita, il giocatore che avrà contribuito maggiormente alla ricostruzione della città sarà il vincitore.

Contenuto

1 plancia di gioco, 25 edifici, 110 segnalini, 60 carte Informazione, 1 locomotiva di legno, regolamento.

Plancia di gioco

La plancia di gioco mostra 22 possibili luoghi su cui gli edifici potevano sorgere, più altri 3 spazi (indicati da una cornice nera) per la stazione ferroviaria, il cimitero e il pascolo dei bisonti.
Sono indicati anche i punti esatti degli ingressi degli edifici. Questo è importante per capire le carte e per collocare correttamente gli edifici.
La ferrovia, i nomi delle strade e i punti cardinali (la rosa dei venti in un angolo della plancia) servono come riferimenti per usare le carte.
La ferrovia serve per contare gli edifici già collocati. Muovete la locomotiva in avanti di una casella ogni volta che collocate un edificio.



22 + 3 edifici

Ci sono 22 edifici diversi oltre alla stazione ferroviaria, al cimitero e al pascolo dei bisonti. Questi ultimi tre vanno collocati all'inizio della partita sugli spazi indicati, dove rimarranno fino alla fine.
Gli altri 22 edifici saranno collocati nel corso della partita. Il gioco termina quando sulla plancia ci sono 22 edifici, inclusi stazione ferroviaria, cimitero e pascolo dei bisonti. Il numero totale degli edifici è indicato dalla posizione della locomotiva sulla ferrovia.
Ciascun luogo può essere occupato da un solo edificio.

110 segnalini

Per ogni edificio ci sono **5 segnalini**. Sono usati dai giocatori per indicare i **possibili luoghi** degli edifici. Ogni segnalino raccolta da un giocatore durante la partita vale un **punto vittoria**.

60 carte Informazione

Le carte danno ai giocatori degli indizi sui luoghi degli edifici.

Ci sono **tre tipi** di carte:

22 carte Edificio
16 carte Distretto
22 carte Condizione

I possibili luoghi degli edifici sono indicati dai punti di domanda (?) nella mini-mappa sulla carta.

La mini-mappa sulla carta è sempre ciò che conta per stabilire la posizione dell'edificio!

Rosso: carte Edificio (carte 1-22)

Arancio: carte Distretto (carte 23-38)

Verde: carte Condizione (carte 39-60)

Preparazione

Disponete la plancia sul tavolo.

Mettete i **22 edifici** vicino alla plancia.

Separate i **segnalini** in base alla loro illustrazione e metteteli a faccia in su **sull'edificio** corrispondente.

Mettete la **stazione ferroviaria**, **il cimitero e il pascolo dei bisonti** a caso sui tre spazi iniziali indicati sulla plancia (cornice nera).

Dividete le **carte per tipo** (carte Edificio, carte Distretto e carte Condizione), mescolate i mazzi separatamente e metteteli a faccia in giù vicino alla plancia, formando tre pile di pesca comuni.

Mettete la **locomotiva** sulla ferrovia, puntando verso il **campo "3"** (perché 3 edifici sono già stati collocati: stazione ferroviaria, cimitero e pascolo dei bisonti).

Il **giocatore più anziano** sarà il primo giocatore.

Ciascun giocatore pesca **3 carte Edificio, 1 carta Distretto e 1 carta Condizione**.

A cominciare dal primo giocatore e proseguendo poi in senso orario, ciascuno prende **un edificio** con i segnalini corrispondenti e lo mette **davanti a sé**. Poi ciascuno ne prende un secondo e così via, finché ogni giocatore ha il seguente numero di edifici:

Per **2 giocatori**: ciascun giocatore prende **7 edifici**.
Per **3 giocatori**: ciascun giocatore prende **5 edifici**.
Per **4 giocatori**: ciascun giocatore prende **4 edifici**.

Lasciate di fianco alla plancia gli edifici rimanenti con i loro segnalini.

Suggerimento: Per la prima partita scegliete gli edifici corrispondenti alle carte Edificio (rosse) che avete pescato.

Turno di gioco

Il giocatore attivo esegue **una** delle seguenti azioni:

1) Il giocatore gioca una o due carte dalla mano.

Seguendo le indicazioni della carta, il giocatore attivo **mette un segnalino su ciascuna possibile posizione**, oppure **rimuove** segnalini dalla plancia in base agli indizi (vedi le regole per giocare e rimuovere segnalini, ↑ p. 10-12) e se possibile colloca edifici (↑ p. 13). **Il giocatore attivo prende tutti i segnalini non più necessari** e li mette **a faccia in giù** davanti a sé.

Se sono già stati collocati 16 edifici, per il resto della partita si può giocare **una sola carta** per turno.

Oppure

2) Il giocatore scarta due carte dalla mano (anche carte ingiocabili).

Il giocatore prende **un segnalino qualunque** dalla plancia (↑ p. 12). Se per effetto di questa azione viene determinata la posizione di uno o più edifici, il giocatore riceve **tutti i segnalini** non più necessari (↑ p. 13).

Oppure

3) Il giocatore passa il turno se non può o non vuole giocare carte.

Il giocatore può, opzionalmente, **"comprare" un nuovo edificio** (scelto tra gli edifici ancora disponibili di fianco alla plancia) **scartando due** dei segnalini che ha già raccolto. Ciascun giocatore può comprare **un massimo di tre edifici** nel corso della partita.

Alla fine del suo turno il giocatore **pesca una carta** da una pila di pesca a sua scelta.

Tutte le carte **giocate o scartate** vanno nella **pila degli scarti**.

Muovete la locomotiva **in avanti di uno spazio** ogni volta che viene collocato un edificio.

Il turno del giocatore attivo adesso è finito. Il turno passa al giocatore successivo in senso orario (a sinistra).

Fine della partita

La partita termina quando la locomotiva arriva alla casella **22**. Il giocatore attivo può **finire il suo turno** e collocare altri edifici se ne è in grado. Il giocatore che ha **più punti vittoria vince** la partita. I segnalini rimasti sulla plancia o sugli edifici (davanti ai giocatori o di fianco alla plancia) non valgono punti.

Nel dettaglio: tipi di carte

Le carte si differenziano per il **numero di possibili luoghi** degli edifici e per il **tipo di informazioni** che forniscono.
Le informazioni sulla carta mostrano **in quali luoghi** avrebbe potuto trovarsi un certo edificio, indicati da punti di domanda (?) nella mini-mappa.

Carte Edificio
Ci sono **quattro possibili luoghi** per l'edificio.

Gli indizi su queste carte riguardano sempre uno **specifico edificio**: “La CHIESA si trovava...”, “Il SALOON era...” e così via.

Per giocare una di queste carte **non è necessario** che l'edificio indicato si trovi davanti al giocatore attivo. Può anche trattarsi di un edificio davanti a un altro giocatore oppure di fianco alla plancia.

Nota:
Le carte Edificio possono essere giocate fin da subito perché i quattro luoghi possono essere indicati sulla plancia con quattro segnalini. Verso la fine della partita, però, spesso queste carte non sono più giocabili.

Carte Distretto:
Queste carte descrivono la **posizione di un "mio edificio"**.
Esempio: "Il mio edificio si trovava in Piedmont St."

Il giocatore attivo sceglie **uno** degli edifici che si trovano **davanti a lui**. L'informazione sulla carta si riferisce all'edificio **scelto**.
Esempio: Se il giocatore ha davanti a se il Saloon e la Banca, può giocare la carta o come "**Il SALOON** si trovava in Piedmont St.", oppure come "**La BANCA** si trovava in Piedmont St."

Nota:
Per poter giocare una carta Distretto è necessario che i luoghi possibili (che sono 8 all'inizio della partita) siano già stati **ridotti a 5 o meno** piazzando segnalini di questo edificio oppure collocando altri edifici.

Carte Condizione:
Queste carte descrivono **la relazione tra un edificio specifico** ("La STALLA si trovava...", "Lo SCERIFFO viveva...") **e un "mio edificio"**.
Esempio: "Il CASINÒ era nella parte est della città a fianco del **mio edificio**".

Anche in questo caso il giocatore sceglie **uno dei suoi** edifici, cioè un edificio che si trova davanti a lui.
Esempio: Se il giocatore ha davanti a se l'Hotel e il Dottore, può giocare la carta come "Il CASINÒ era nella parte est della città a fianco **dell'Hotel**" oppure come "Il CASINÒ era nella parte est della città a fianco **del Dottore**".

Nota:
Durante il gioco le carte Condizione possono determinare con molta precizione la posizione di un edificio e quindi fare guadagnare molti punti. Sono le carte **più potenti** del gioco. Tuttavia verso la fine della partita sono **spesso in contraddizione** con la situazione sulla plancia.

Nota:
Qualunque giocatore può usare e mettere edifici e segnalini degli altri giocatori, quando il testo sulla carta usa esplicitamente il nome di un edificio. Il testo **"mio edificio"** invece non si riferisce **mai** agli edifici davanti agli altri giocatori.

Nel dettaglio:

1) Mettere i segnalini

a) Nessun segnalino di questo edificio sulla plancia

Il giocatore attivo gioca una carta con informazioni riguardo uno o più edifici, e sulla plancia **non ci sono segnalini** di uno di questi edifici. Il giocatore mette un segnalino di questo edificio su **ciascun** luogo indicato.

Se sono necessari meno di cinque segnalini, il giocatore attivo riceve **tutti i segnalini inutilizzati**. Questi segnalini sono **punti vittoria**. Il giocatore li mette **a faccia in giù** davanti a sé.

Se ci sono **più di cinque luoghi possibili**, la carta **non può** essere giocata per ora.

Esempio: Il casinò e i suoi segnalini **non sono ancora** stati giocati. Il giocatore attivo usa la carta Edificio n. 8: “Si dice che Cole Younger abbia passato tutta la giornata nel casinò in Piedmont St.” (A).

Ci sono quattro possibili luoghi in cui il casinò sarebbe potuto sorgere (B). Il quinto segnalino non è necessario. Il giocatore raccoglie questo segnalino (C).

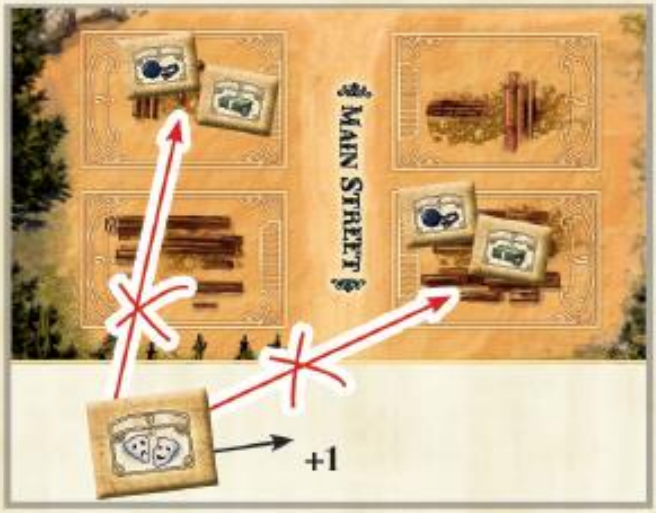
Esempio: Il giocatore attivo gioca ora la carta Condizione n. 44: “Il CASINÒ era nella parte est della città di fianco al **mio edificio**” (A). Il giocatore ha davanti a se lo Sceriffo e l'Hotel e decide di usare l'Hotel. Il testo della carta diventa dunque: “Il CASINÒ era nella parte est della città di fianco **all'Hotel**”. L'Hotel non è ancora in gioco (né come edificio né come segnalini), mentre ci sono già segnalini del Casinò. Quindi il giocatore deve aggiungere solo segnalini dell'hotel (B).

In base alle informazioni sulla carta (“Casinò” vicino a “Hotel”), il numero di luoghi possibili per entrambi gli edifici è limitato. Dei quattro luoghi originali per il Casinò, restano ora solo due posizioni possibili direttamente a fianco dell'hotel (C). Inoltre vengono esclusi i quattro luoghi per l'Hotel a nord di Iron Mountain Rd. e a sud di Piedmont St. (D). Il giocatore attivo prende i cinque segnalini inutilizzati e quindi riceve cinque punti vittoria (E).

b) In un luogo ci sono già segnalini
Quando in un luogo ci sono già uno o due segnalini, si può **aggiungere** un altro segnalino.
Su ciascun luogo si possono trovare **al massimo tre segnalini** al termine di una mossa. Se ci sono già tre segnalini su un luogo, **non si può** giocare (per il momento) una carta che richieda di aggiungere un altro segnalino sullo stesso luogo (↑ p. 15).

c) Luoghi con edifici
Se su un luogo è già stato collocato un **edificio**, allora **non vi si può** mettere nessun segnalino (alla fine della partita su ciascun luogo si può trovare al massimo **un** edificio).
Il giocatore attivo **riceve** i segnalini che **non possono** essere messi sulla plancia a causa di questa regola.

d) Due luoghi e due edifici
Se due luoghi sono **occupati ciascuno da due segnalini degli stessi due edifici**, e non ci sono altri segnalini di questi edifici sulla plancia, allora **non si può** mettere un terzo segnalino di un **altro** edificio su questi luoghi.
Alla fine della partita ciascuno dei due luoghi può essere **occupato da un solo edificio** (il terzo edificio sarebbe quindi escluso). Il giocatore attivo riceve i segnalini che non possono essere messi sulla plancia a causa di questa regola.



2) Rimuovere i segnalini

Il giocatore attivo **rimuove** dalla plancia tutti i segnalini che sono **in contraddizione** con la carta appena giocata.
Non è consentito però giocare una carta se questa chiede di **rimuovere tutti i segnalini di un edificio**. In tal caso la carta è considerata **ingiocabile** (per il momento).
I segnalini rimossi dalla plancia **non possono essere rimessi in gioco** e alla fine della partita valgono come **punti vittoria** per il giocatore che li ha raccolti.

3) L'ultimo segnalino

Se rimane sulla plancia **un solo segnalino** di un dato edificio, la posizione di questo edificio è **stabilita esattamente**. Il giocatore attivo prende il segnalino (e ogni altro segnalino nello stesso luogo) e lo sostituisce con l'edificio corrispondente.

Non importa se l'edificio è del giocatore attivo oppure si trova di fronte a un altro giocatore o vicino alla plancia. Se la rimozione del segnalino permette di stabilire la posizione di uno o più altri edifici, il giocatore **prende tutti i segnalini** che vengono tolti dalla plancia per questo motivo.

Esempio: Il giocatore attivo gioca la carta Distretto n° 28: "Il **mio edificio** era in Piedmont St." (A). Se il Casinò e la Fucina si trovano davanti al giocatore e lui decide di usare il Casinò, il testo diventa "Il CASINÒ era in Piedmont St.". La posizione del Casinò è circoscritta allo spazio tra Front St. e Oak St. Il giocatore attivo prende il segnalino al confine est della città (B).

Ora che sulla plancia è rimasto solo un segnalino del Casinò, la sua posizione è stabilita. Il giocatore attivo dovrebbe quindi sostituire il segnalino del casinò con l'edificio corrispondente (C). Ma prima di farlo rimuove anche il segnalino della Fucina, perché la posizione finale del Casinò esclude che lo stesso luogo sia una possibile posizione della Fucina (D). In tutto la mossa porta tre punti vittoria (E).

4) Altre regole

1) Informazioni da carte già giocate
Non si può fare riferimento a informazioni dalle carte già giocate nelle mosse precedenti. Non sono più rilevanti per ricostruire la città.

2) Due segnalini su un luogo solo
Quando **i segnalini di due edifici** si trovano **su uno stesso luogo** e **non ci sono altri segnalini** di questi due edifici sulla plancia, entrambi i segnalini vengono lasciati finché un giocatore non determina la posizione di **uno** di questi edifici giocando una carta Informazione. Il secondo edificio è rimosso dal gioco.

Esempio: L'ultimo segnalino del Becchino e del Macellaio si trovano nello stesso luogo. Quando viene giocata una carta che stabilisce per es. che il becchino è in questo luogo, entrambi i segnalini vengono rimossi e viene collocato l'edificio del Becchino. Il Macellaio non può più essere collocato per il resto della partita.

3) Controllare i punti vittoria
Prima che il turno passi al giocatore successivo, un giocatore può chiamare **"STOP"** quando, sulla base di una conclusione logica, possono essere presi dalla plancia uno o più segnalini oppure può essere collocato un edificio. Egli spiega la situazione agli altri giocatori e raccoglie per sé i segnalini corrispondenti.

4) Pila di pesca vuota
Se la pila di pesca viene vuotata prima della fine della partita, **rimescolate** le **carte Distretto già giocate** e mettetele a faccia in giù per formare una nuova pila di pesca.

5) Il "mio edificio"
Le **carte Distretto** e le **carte Condizione** fanno sempre riferimento agli edifici che il giocatore attivo ha **davanti a se**. Non appena il giocatore ha **collocato** il "suo" edificio sulla plancia, **non può più** usarlo come "mio edificio".

Nel suo turno il giocatore attivo può prendere **un nuovo edificio scartando due punti vittoria** (segnalini già raccolti). I due segnalini sono rimossi dal gioco. Il giocatore può scegliere un qualunque edificio tra quelli ancora disponibili vicino alla plancia. Non importa se sulla plancia ci sono già segnalini si questo edificio oppure no.

6) Una carta non è giocabile se...

a) Richiede più di 5 segnalini

Ci sono solo 5 segnalini per ciascun edificio. Di conseguenza **è vietato** giocare una carta che richieda di mettere in gioco **più di cinque segnalini** di un edificio.

b) Contraddice gli edifici in gioco

Le carte possono essere giocate solo se le loro informazioni **non contraddicono** gli edifici già collocati sulla plancia.

Esempio: In questo esempio la carta n. 10 "Si prega di riferire allo SCERIFFO (angolo tra Piedmont St. e Main S.) ogni notizia sulla rapina al treno" è una carta contraddittoria.
Infatti l'edificio dello Sceriffo è già stato collocato all'incrocio tra Front St. e Piedmont St.. Questa carta dunque è in contraddizione con la situazione sulla plancia e non è giocabile.

c) Viola il massimo di 3 segnalini per luogo

Se ci sono già tre segnalini su un luogo, è vietato (per il momento) giocare una carta che richieda di mettere un altro segnalino su questo luogo.

Esempio: La carta n. 19 "L'entrata del DOTTORE era in Main St." non può essere giocata, perché altrimenti ci sarebbero quattro segnalini sullo stesso luogo (Banca, Fucina, Chiesa e Dottore).

Rassegna degli edifici e dei segnalini

Banca

Barbiere

Macellaio

Chiesa

Tribunale

Municipio

Dottore

Emporio

Hotel

Prigione

Casinò

Lavanderia

Redazione del giornale

Sceriffo

Ufficio Postale

Saloon

Scuola

Becchino

Fabbro

Stalla

Stazione della diligenza

Teatro

Stazione ferroviaria

Cimitero

Pascolo dei bisonti

Nessun segnalino!

Clicker Spiele
Schwemmstr. 3a
67824 Büttelborn
(Germany)

Clicker
www.clicker-spiele.de

Un ringraziamento per il playtest a:
Charlotta, Mälika, Malina, Violetta

SPIELLUSION
www.spiellu.com