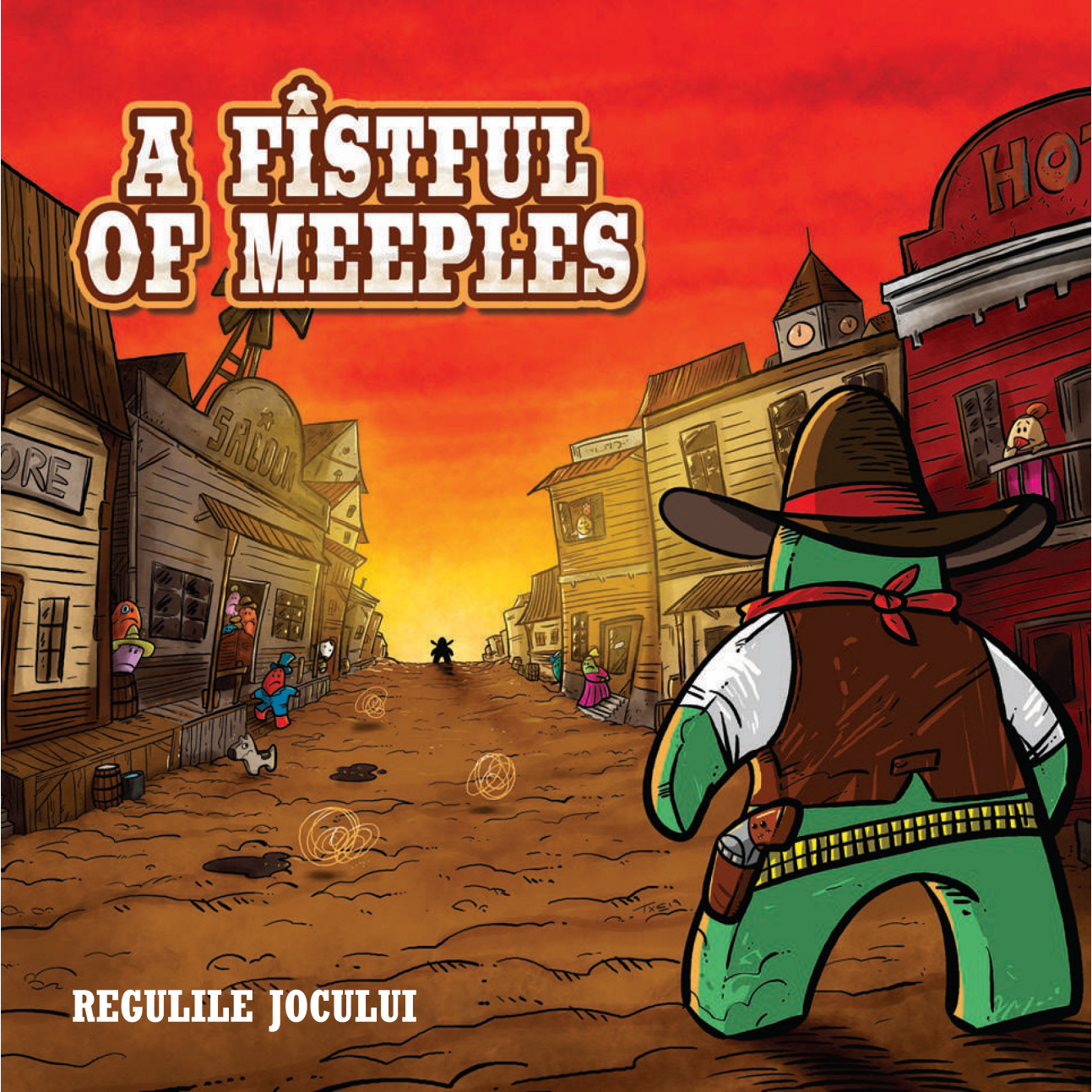

A FISTFUL OF MEEPLES
SALOON
REGULILE JOCULUI

Un Pumn de Meeple-si

Anticul joc Mancala întâlnește plasarea lucrătorilor în acest joc de societate plasat în Vestul Sălbatic! Când îți vine rândul, vei lua un pumn de Meeple-și și îi vei plasa pe Stradă. Aveți acțiuni precum: exploatarea aurului, construirea de afaceri, dueluri pe stradă și declanșarea unor explozii la închisoare! După ce praful s-a așezat, câștigă jucătorul cu cele mai multe puncte!

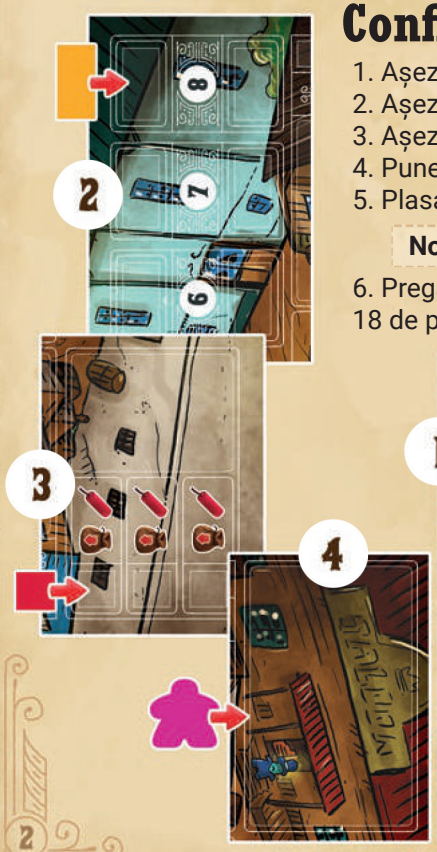


Configurarea jocului

1. Așezați tabla în centrul mesei.
2. Așezați un lingou de aur pe fiecare dintre cele 6 spații indicate în bancă.
3. Așezați o dinamită pe fiecare dintre cele 3 spații indicate din închisoare.
4. Puneți-o pe Madama Meeple **[ROZ]** în Salon.
5. Plasați aleatoriu 3 Meeples în fiecare dintre cele 12 clădiri de pe Stradă.

   Notă: *Puteți folosi Sacul de Minerit pentru a extrage aleatoriu Meeples.*

6. Pregătiți Sacul de Minerit, umplându-l cu toate cele 36 de piese de aur și 18 de piatră.



Configurarea jucatorului

Fiecare jucător selectează o culoare și ia următoarele componente din acea culoare:

1 Jeton de Duel
8 Piese de Marcaj (cu două fețe)

Alegeți un jucător de start. Începând cu jucătorul din dreapta jucătorului de start – și continuând în sens invers acelor de ceasornic – fiecare jucător plasează o piesă Marcaj (cu partea „5 Puncte" cu fața în sus) pe una dintre cele patru clădiri de colț de pe Stradă. (Vezi #7 din imaginea anterioară)

Modul de joc

ACTIUNI ÎN TURA

Jucătorii se joacă pe rând, în ordinea acelor de ceasornic (începând cu jucătorul de start). Când îți vine rândul, parcurge următorii pași în această ordine:

1. Selectați o locație care conține 1 sau mai mulți Meeples (Clădire, Salon sau Închisoare) și luați toți Meeples din ea.

2. Așezați Meeples pe spațiile disponibile de pe Stradă, câte un Meeple pe spațiu, continuând până când nu mai aveți niciun Meeple în mână.
   - Fiecare spațiu de Duel poate conține doar un Meeple. Dacă există deja un Meeple într-un spațiu de Duel, omiteți-l și continuați să plasați Meeples pe cealaltă parte a Străzii.

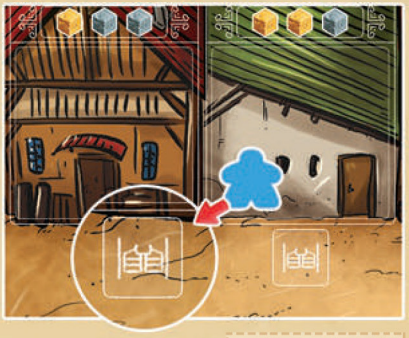
2A **Plasarea Meeples dintr-o clădire de pe Stradă**

- Trebuie să plasați Meeples într-un spațiu adiacent Ușă sau Duel, apoi continuați în aceeași direcție.

  Exemplu: *După selectarea unei Clădirii, dacă plasați un Meeple în sens invers acelor de ceasornic, trebuie să continuați să plasați Meeples în acel sens tot restul rândului dumneavoastră.*

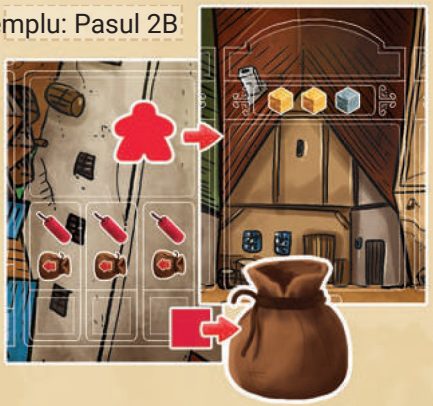
2B Plasarea Meeples din Salon sau Închisoare

- Dacă selectați Salonul sau Închisoarea, puteți selecta orice Ușă sau spațiu de Duel disponibil din care să începeți. Apoi continuați să plasați restul Meeples într-o singură direcție de acolo.
- Când selectați Închisoarea, puneți imediat 1 Dinamită din Închisoare în Sacul de Minerit.



Exemplu: Pasul 2

Exemplu: Pasul 2B



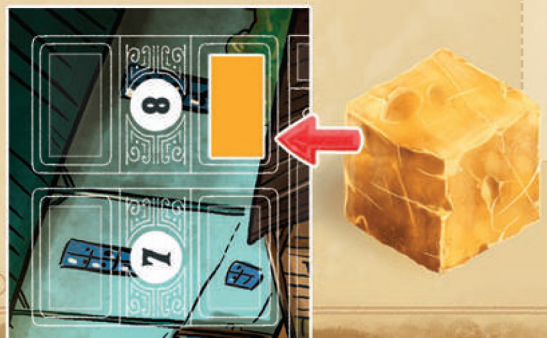
3 Rezolvați Meeple-șii

- Rezolvați fiecare dintre Meeples pe care i-ați plasat în orice ordine doriți (consultați Acțiunile Meeple de mai jos).

4 Verificați Lingoul de Aur

- Dacă aveți numărul de Bucăți de Aur egale cu suma indicată sub Lingoul de Aur din bancă, puneți acel număr de Bucăți de Aur în Sacul de Minerit, apoi luați Lingoul de Aur.

Exemplu: Pasul 4



Notă: *Luați întotdeauna Lingoul de Aur care necesită cele mai puține Bucăți de Aur. Acest lucru se face doar la sfârșitul rândului tău, după ce ai rezolvat toate acțiunile la Meeples. Lingourile de aur nu pot fi folosite ca Bucăți de Aur pentru a plăti costurile, ele valorează doar puncte.*

LOCATII SI SPATII

Locațiile sunt de unde sunt luați Meeples pentru a-ți începe rândul. Locațiile constau din Clădiri, Salon și Închisoare.

- Clădirile sunt cele 12 locații de-a lungul ambelor părți ale Străzii; pot ține orice număr de Meeples.
- Salonul este locul unde sunt plasați Meeples care câștigă Duelurile, precum și Constructorii mutați de Madamă.
- Închisoarea este locul în care sunt plasați Tâlharii care sunt prinși de către Șerifi.
- Dacă luați Meeple-șii din Salon sau Închisoare, puteți selecta orice spațiu disponibil Ușă sau Duel pentru a începe să plasați Meeple-șii.

Spațiile sunt locul în care sunt plasați Meeple-șii în timpul unei ture.
Spațiile constau din spații de Uși și de Duel.

- O Ușă este zona unei clădiri în care este plasat un Meeple înainte de a fi rezolvat. Odată rezolvat, mutați Meeple-ul în clădire.

> ***Notă:*** *În spațiul Ușă poate fi plasat doar un Meeple.*

- Un spațiu Duel este locul în care un Meeple este plasat înainte ca un Duel să fie rezolvat. Când plasați un Meeple într-un spațiu Duel, adăugați Jetonul de Duel pe Stradă (sub Meeple). Acest lucru indică faptul că Meeple-ul va fi sub controlul tău în timpul următorului Duel.
- - Fiecare spațiu de Duel poate conține doar un Meeple la un moment dat. Dacă plasați Meeple-și și ajungeți într-un spațiu de Duel ocupat, omiteți-l și continuați pe cealaltă parte a Străzii.

> ***Notă:*** *Dacă ați plasat-o pe Madamă într-un spațiu de Duel, trimiteți-o la Salon în loc să inițiați un Duel.*

- Spațiul disponibil se referă la o Ușă sau un spațiu de Duel fără Meeple pe el.

ACTIUNILE MEEPLE

Meeple-șii interacționează în funcție de noua lor locație și de ce alți Meeple-și sunt deja prezenți acolo. Minerii, Tâlharii, Șerifii și Madama trebuie să își îndeplinească acțiunile asociate lor, dacă este posibil. Cu toate acestea, puteți alege să nu construiți sau să îmbunătățiți o piesă de Marcaj cu un Constructor, dacă nu doriți acest lucru. Dacă există un Meeple pe fiecare dintre cele două spații de Duel, trebuie să rezolați Duelul (când este rândul tău, în timpul etapei de rezolvare Meeple-șilor).

Notă: *Toți Meeple-șii plasați trebuie rezolvați, dar ordinea poate fi aleasă de tine.*



- **Constructori [MARO]**

  A Când rezolvi un Constructor într-o Clădire care nu are deja o piesă de Marcaj pe ea, poți pune un Marcaj din rezerva ta.

  - Pentru a construi o piesă de Marcaj, plătiți costul indicat pe clădire, returnând Bucăți de Aur și/sau Piatră în Sacul de Minerit, apoi puneți o piesă de Marcaj din rezerva dvs. pe clădire, cu partea cu „5 Puncte” în sus.

  B Când rezolvați un Constructor într-o clădire care are deja o piesă de Marcaj cu partea cu „5 Puncte” în sus, proprietarul piesei de Marcaj poate să facă o îmbunătățire.

  - Pentru a face o îmbunătățire la o piesă de Marcaj, proprietarul trebuie să plătească costul indicat pe clădire, apoi să întoarcă piesa de Marcaj pe partea cu „10 Puncte”.



Notă: *Dacă rezolvi un Constructor într-o clădire care are piesa de Marcaj de „5 Puncte” a altui jucător, acesta poate face îmbunătățire cât este rândul tău (când alegi să rezolvi Constructorul).*

- **Mineri [GALBEN]**

  Când rezolvi un Miner într-o Clădire care are o piesă de Marcaj, proprietarul piesei de Marcaj trage piese din Sacul de Minerit.

  - Piesele de Marcaj cu „5 Puncte” acordă 2 piese extrase din Sacul de Minerit.



- Piesele de Marcaj cu „10 Puncte” acordă 4 piese extrase din Sacul de Minerit.
- Dacă o Clădire nu are piesă de Marcaj, nimeni nu trage din Sacul de Minerit.
- Dacă o Clădire are pe ea piesă de Marcaj al altui jucător, acel jucător trebuie să extragă din Sacul de Minerit (când alegi să rezolvi Minerul).



- **Tâlhari [ROȘU]**

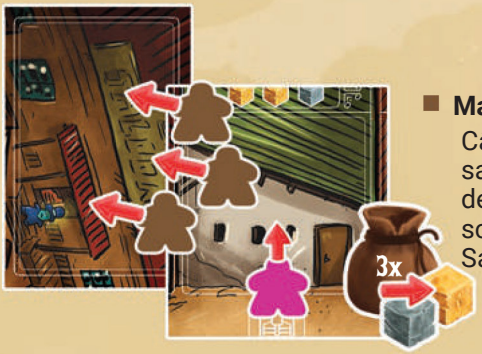
  Când rezolvi un Tâlhar într-o clădire care are unul sau mai mulți Mineri în ea, trage 2 piese din Sacul de Minerit pentru fiecare Miner de acolo.



- **Șerifi [ALBASTRU]**

  Când rezolvi un Șerif într-o Clădire care are unul sau mai mulți Tâlhari, trage 2 piese din Sacul de Minerit pentru fiecare Tâlhar de acolo. Apoi scoateți toți Tâlharii din Clădire și plasați-i în Închisoare.





- **Madama [ROZ]**

  Când rezolvați Madama într-o Clădire care are unul sau mai mulți Constructori, trageți 1 piesă din Sacul de Minerit pentru fiecare Constructor de acolo. Apoi scoateți toți Constructorii din Clădire și plasați-i în Salon.

■ **Duelul** *(Oricare doi Meeple-și pe spațiile de Duel)*

Trebuie să rezolvi Duelul-ul dacă există un Meeple pe fiecare dintre cele două spații de Duel. Efectuați următorii pași în această ordine:

1. Ambii jucători cu un jeton de Duel pe Stradă trebuie să arunce un zar.
2. Jucătorul care controlează Meeple-ul cu cea mai mare abilitate de tragere poate arunca din nou zarul, o singură dată. Abilitățile de tragere sunt după cum urmează:

   Șerifi > Tâlhari > Minerî > Constructori

   Jucătorul cu rezultatul mai mare la zar câștigă Duelul și va trage piese din Sacul de Minerit ca recompensă.
   În caz de egalitate, câștigă jucătorul care controlează Meeple-ul cu cea mai mare abilitate de tragere.

   Notă: *Dacă ambii Meeple-și au aceeași abilitate de tragere și sunt la egalitate, ambii sunt plasați pe Morminte în Cimitir. Apoi, ambii jucători își trag recompensele respective din Sacul de Minerit ca și cum ar fi câștigat amândoi Duelul (vezi mai jos).*

3. Meeple-ul care pierde este plasat pe un Mormânt în Cimitir.

   Notă: *Dacă nu există morminte goale, returnați Meeple-ul în cutie.*

4. Meeple-ul câștigător este plasat în Salon.
5. Ca recompensă, jucătorul care a controlat Meeple-ul câștigător trage un număr de piese din Sacul de Minerit. Numărul de piese extrase este determinat de tipul de Meeple mutat în Cimitir. Conform graficului de lângă Cimitir: Șerifii: 4 extrageri; Tâlharii: 3 extrageri; Minerii: 2 extrageri; Constructorii: 1 extragere.

   Jucătorii își scot jetoanele de Duel de pe Stradă și le returnează în rezerva lor.

Notă: *Dacă plasați un Meeple într-un spațiu de Duel în timp ce jetonul de Duel este deja pe cealaltă parte a Străzii, trebuie să alegeți un alt jucător și să adăugați jetonul de Duel sub Meeple-ul nou plasat. De acolo, continuă-ți rândul ca de obicei. Jucătorul pe care l-ați ales va controla Meeple-ul în timpul Duelului (când îl rezolvați).*

Notă: *Când ați plasa Madama într-un spațiu de Duel, trimiteți-o la Saloon în loc să inițiați un Duel. Madama nu va mai avea acțiuni în această tură.*



DINAMITA

- După ce ați rezolvat un Meeple care v-a determinat să extrageți o Dinamită din Sacul de Minerit, tu și toți ceilalți jucători trebuie să returnați jumătate din piesele voastre de Piatră în Sacul de Minerit (rotunjit în jos).

  Exemplu: *Dacă ai 3 piese de Piatră, trebuie să returnezi 1 în Sacul de Minerit.*

- Apoi returnați Dinamita folosită în cutie.

Sfârsitul Jocului

DECLANSATOARELE DE FINAL DE JOC

Sfârșitul jocului este declanșat atunci când una dintre următoarele condiții este îndeplinită:

1. Nu există Lingouri de Aur în bancă.
2. Nu există Morminte goale în Cimitir.
3. Toate cele trei Dinamite au fost extrase din Sacul de Minerit.

În toate cazurile, jocul continuă până când fiecare jucător a jucat un număr egal de ture (se termină cu jucătorul din dreapta jucătorului de start). Apoi se trece la calcularea Scorului.

PUNCTAREA

Punctele de Victorie (VP) se acordă după cum urmează:

- 1 punct pentru fiecare Bucată de Aur din rezerva dumneavoastră
- 10 puncte pentru fiecare Lingou de Aur din rezerva dumneavoastră
- Punctele indicate pe piesele de Marcaj construite (5 sau 10 puncte fiecare)

Câștigă jucătorul cu cele mai multe Puncte de Victorie! În caz de egalitate, câștigă jucătorul care era la egalitate dar are cele mai multe piese de aur și piatră. Dacă este tot egal, se joacă din nou!



Glosar de termeni

Această secțiune este în prezent numai pentru uz personal, pentru a menține consistența

> Meeple, Constructor, Miner, Tâlhar, Șerif
> Bucăți de Aur, piesă de Piatră, Dinamită, Sac de Minerit
> Locație, Clădire, Salon, Închisoare
> Spațiu, Spațiu disponibil, Ușă, Spațiu de Duel
> Mormânt, Cimitir, Bancă, Stradă
> Piese de Marcaj cu „5 puncte”, cu „10 puncte”, Jeton de Duel

CONFIGURARE (pe scurt)

- Fiecare jucător selectează o culoare și își ia componentele potrivite.
- Puneți Madama în Salon și 3 Meeple-și selectați aleatoriu în fiecare dintre cele 12 clădiri de pe Main Street.
- Plasați un Lingu de Aur pe fiecare dintre cele 6 spații indicate din bancă și o Dinamită pe fiecare dintre cele 3 spații indicate din Închisoare.
- Selectați un jucător de Start și, în ordinea inversă a sensului de jucat, fiecare jucător să plaseze o piesă de Marcaj de „5 puncte” într-o clădire de colț.
- Pregătiți Sacul de Minerit, punând toate Bucățile de Aur și Piatră în ea.

ACTIUNI ÎN TURA

- Selectați o Locație și luați toați Meeple-șii din ea.
- Apoi plasați Meeple-șii, unul câte unul, adiacent, la Uși și în spațiile de Duel.
  - Când plasați Meeple-șii luați dintr-o clădire, trebuie să începeți prin a plasa într-un spațiu disponibil, adiacent clădirii, continuând în direcția aleasă.
  - Când plasați Meeple-șii luați din Salon, puteți selecta orice spațiu din care să începeți și continuați într-o singură direcție de acolo.
  - Închisoarea funcționează la fel ca și Salonul, dar în plus va adăuga imediat 1 Dnamită în Sacul de Minerit.
- Rezolvați toți Meeple-șii plasați, unul câte unul, în orice ordine pe care o alegeți.
- Dacă există câte un Meeple în ambele spații de Duel, rezolvați acel Duel (pag. 8)
- Dacă aveți Bucăți de Aur egale cu numărul listat lângă de Lingoul de Aur din bancă, puneți-le înapoi în pungă și luați Lingoul de Aur cu cea mai mică valoare.

REZOLVAREA MEEPLE-SILOR

- Rezolvați Meeple-șii plasați în orice ordine alegeți
- Trebuie să rezolvi:
  - Miner - Proprietarului piesei de Marcaj (dacă există) i se acordă extrageri din Sacul de Minerit. (2 piese dacă piesa de Marcaj este de „5 puncte”, 4 piese dacă piesa de Marcaj este de „10 puncte”)
  - Tâlhar - Trage 2 piese din Sacul de Minerit pentru fiecare Miner din Locație.
  - Șerif - Trage 2 piese din Sacul de Minerit pentru fiecare Tâlhar din Locație, apoi mută tâlharii în Închisoare.
  - Madama - Trage 1 piesă din Sacul de Minerit pentru fiecare Miner din Locație, apoi mută Minerii în Salon. Mutați Madama în Salon, în loc să o plasați în spațiul de Duel.
- Poți rezolva:
  - Constructori - Proprietarul Marcajului (sau dumneavoastră, dacă nu există Marcaj) poate construi o piesă de Marcaj de „5 puncte” sau poate să îmbunătățească o piesă de Marcaj de „5 puncte” la una de „5 puncte” plătind costul indicat.

SFÂRSITUL JOCULUI SI PUNCTAREA

- Jocul se termină când este îndeplinită oricare dintre următoarele condiții:
  - Nu mai există Lingouri de Aur în Bancă.
  - Nu mai există Morminte goale în Cimitir.
  - Toate cele 3 Dinamită au fost scoase din Sacul de Minerit.
- În fiecare caz, toți jucătorii se joacă până când au făcut un număr egal de ture.
- Fiecare jucător ar trebui să-și numere punctele
  - 1 punct pentru fiecare Bucată de Aur
  - 10 puncte pentru fiecare Lingou de Aur
  - Toate punctele afișate pe piesele de Marcaj deținute