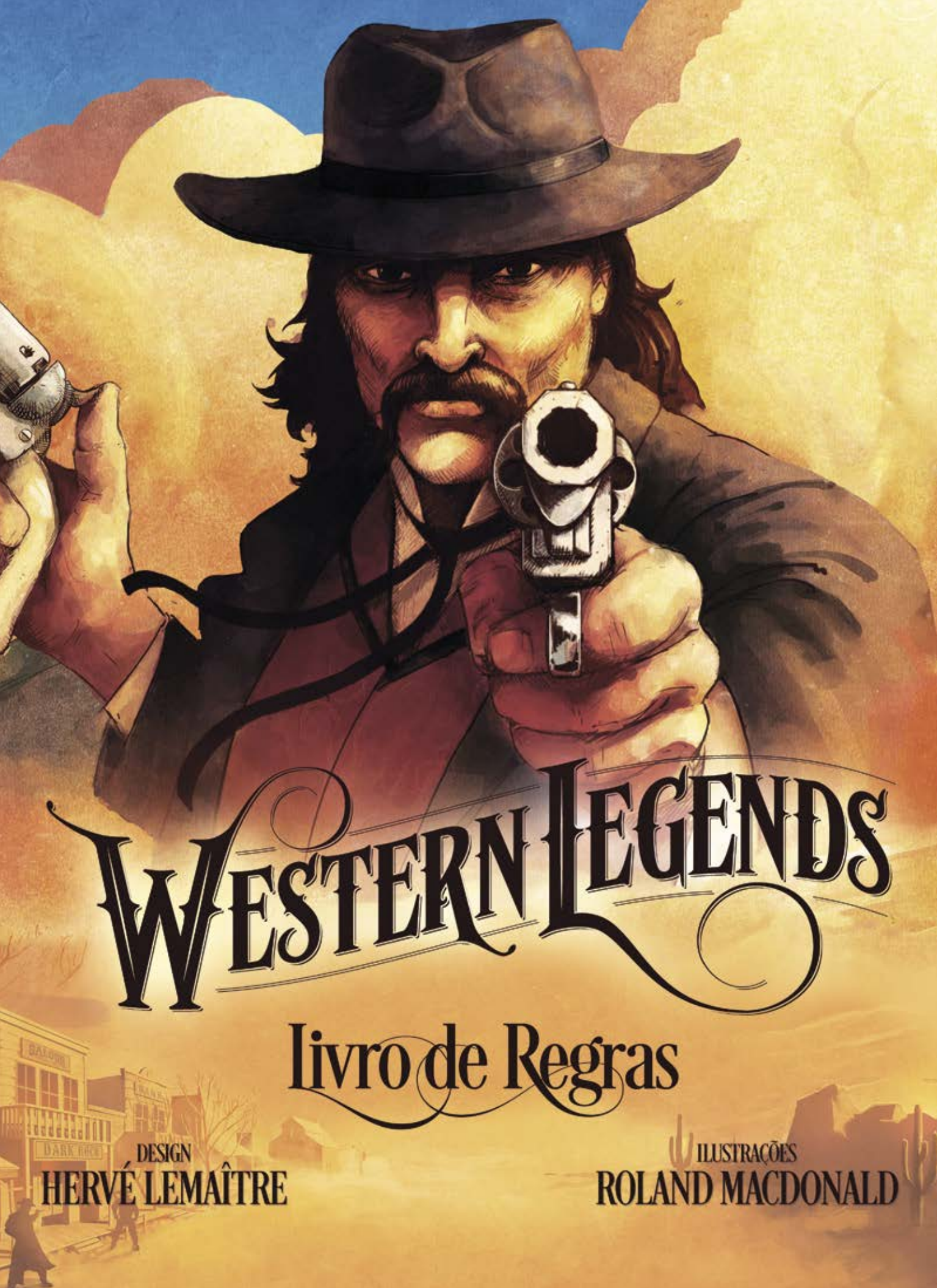


WESTERN LEGENDS

Livro de Regras

DESIGN
HERVÉ LEMAÎTRE

ILUSTRAÇÕES
ROLAND MACDONALD

De Hervè Lemaître

Em primeiro lugar, eu gostaria de agradecer a Kolossal Games e a Matagot por acreditar em meu jogo e me ajudar a fazê-lo real.

Obrigado especialmente a Mathieu por seu infalível entusiasmo pelo jogo. Eu nunca vou me esquecer que você foi a fagulha que fez tudo isso possível.

Obrigado a Arnaud por ouvir Mathieu e por acreditar em mim. Sem você, isso não poderia ter acontecido.

Obrigado a Travis por seu comprometimento, suas ideias e seu notável trabalho. E, é claro, obrigado time da Kolossal Games: Kira, AJ, Tanguy, Mark e Brian por seu profissionalismo. Obrigado Roland por suas belas ilustrações. Obrigado Raphäel por sua ajuda em muitas coisas (pintura de miniaturas, traduções etc…).

De um ponto de vista mais pessoal, eu gostaria de agradecer especialmente a Aude, Nico, Alex e Greg. Vocês são tudo para mim, sem vocês nada teria sido possível.

Aude, obrigado por sua paciência e torcida, obrigado pelo apoio em minhas infindáveis discussões sobre o jogo. Nico, obrigado por seu apoio incrível. Obrigado, Alex e Greg, por suas ideias e seu apoio desde o início, 12 anos atrás. Obrigado também à minha família.

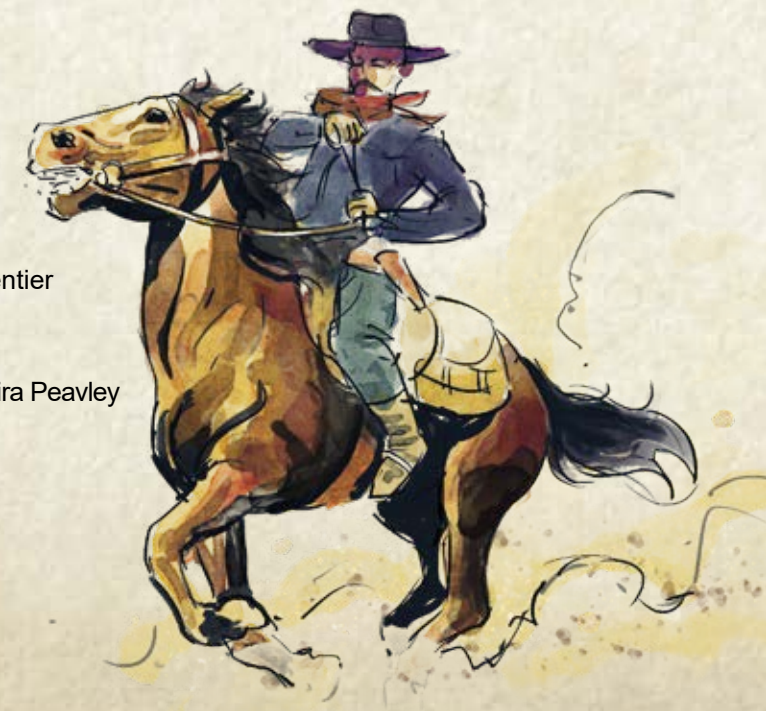
Obrigado a todos os Playtesters, especialmente aos mais motivados e diligentes: Maxime, Alexandra, Elodie, Sylvain, Alexandre, Thomas, Jean-Marc, Simon, MP, Romain, Jean-Baptiste, Cyril, Antoine, Mathieu & Olivia, Yvan & Lucie, José, Fifi, Yohan e muitos outros que eu possa ter esquecido.

Eu dedico este jogo a Mati e Luna.

Obrigado também a vocês, Playtesters: Chris Haemmerle, Kevin Haemmerle, Justin Breucop, Devon Harmon, David Bauer, Jason Funk, Jerome Nowak, Dean Liggett, Graeme Anderson, Grant Rodiek, Chanae Morris, nossos amigos da Game's Inn, nossos amigos da Family Time Games, e Mr. B Games.

Créditos

- Designer: Hervé Lemaître
- Ilustrador: Roland MacDonald
- Designer Gráfico: Brian Lee
- Designer Gráfico Assistente: Chris Byer
- Lider de Desenvolvimento: Travis R. Chance
- Desenvolvimento: AJ Lambeth e Arnaud Charpentier
- Esculturas das Miniaturas: Pure Arts
- Produção: Zongxiu Yao-Charpentier
- Planejamento do Kickstarter: Travis R. Chance & Kira Peavley
- Marketing e gerenciamento: Kira Peavley
- Editor do livro de regras: Brandan Parsons
- Título: Lennart Wolfert
- Tradução: Jack Explicador
- Revisão: Kleber Bertazzo e Cristiano Cuty
- Layout Brasileiro: Cristiano Cuty



1. VISÃO GERAL



Western Legends é um jogo "sandbox", em que os jogadores assumem papéis de figuras históricas do Oeste Selvagem. Através de várias possibilidades no jogo, os jogadores irão ganhar **Pontos Lendários (LP)**. Alguns jogadores se tornarão Foras da Lei, colecionando **Pontos de Procurado** por roubo a banco, contrabandear gado e roubar de outros jogadores. Outros irão seguir pelo caminho da Lei, ganhando **Pontos de Justiça** por lutar contra bandidos, conduzir o gado e prender jogadores Procurados. Apenas uma coisa é certa: a história só se lembra dos mais lendários.

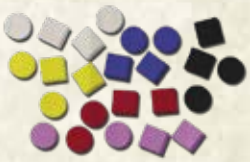
2. COMPONENTES



1 Tabuleiro



6 Tabuleiros dos Jogadores (2 faces)



12 Cubos de Marcação
12 Discos de História



2 Dados de Prospecção



36 Pepitas de Ouro



6 Marcadores de Ferimento



6 Guias de Referência



1 Marcador de Fim de Partida



16 Fichas de Gado



18 Fichas Lendárias



1 Marcador de Jogador Inicial



12 Cartas de Personagens



40 Cartas de História



52 Cartas de Poker



11 Cartas "Homem de Preto"



48 Cartas de Objetivo
(4 para cada personagem)



54 Cartas de Dinheiro
(36 de $10, 18 de $20)



13 Cartas de Luta



54 Cartas de Itens:
montarias, armas e
itens variados

Também inclui:

- 13 Miniaturas para os jogadores escolherem
- 13 bases plásticas: 6 nas cores dos jogadores, 6 cinzas para os bandidos, 1 marrom para o Xerife
- 1 Estante para o Armazém Geral

3. PREPARAÇÃO

PARE! Se esta é a primeira vez que você joga Western Legends, por favor consulte as recomendações para a preparação de sua primeira partida ao final deste Livro de Regras.

1. Coloque o Tabuleiro no centro da mesa.

2. Coloque todas as cartas de dinheiro na área designada na parte direita do Tabuleiro.

3. Coloque todas as Cartas de Itens no Armazém Geral próximo ao tabuleiro.

4. Embaralhe as Cartas de Poker e as empilhe na área designada no canto direito do Tabuleiro.

5. Cartas de Poker serão descartadas viradas para cima em uma pilha à direita do baralho de poker.

6. Coloque as Fichas de Gado viradas para baixo, nos espaços de Ranchos com suas respectivas cores, de forma que suas recompensas não possam ser vistas.

7. Coloque o Xerife no espaço da Cadeia localizado em Darkrock.

8. Coloque os dois Dados de Prospecção e todo o suprimento de Pepitas de Ouro na área designada.

9. Cada jogador pega um tabuleiro de jogador, todos os cubos de marcação e todos os discos de história de uma cor. Para uma partida básica, use o lado do tabuleiro de jogador sem espaço para Fichas Lendárias.

10. Cada jogador coloca seu marcador de ferimento no espaço 0 da trilha de ferimento de seu tabuleiro.





11. Cada jogador saca 2 cartas de personagem, escolhe 1 e retorna a outra para a caixa do jogo. O jogador com mais Pontos de Procurado pega a ficha de jogador inicial. Se jogadores estiverem empatados como os mais Procurados, ou nenhum jogador possui Pontos de Procurado, então escolha qualquer outro método para definir o jogador inicial.



Neste caso, Billy é o personagem mais procurado, começando com 2 pontos de Procurado.

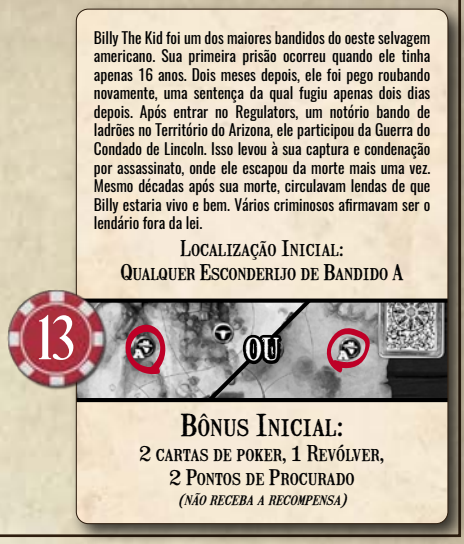


NOTA: Personagens não têm miniaturas específicas. Os jogadores podem escolher livremente qualquer miniatura disponível.

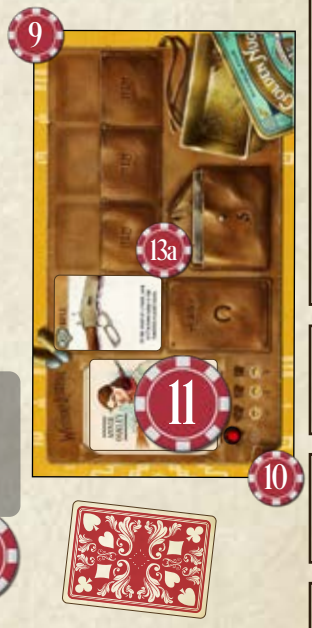
12. Cada jogador escolhe uma miniatura que melhor representa seu personagem e a coloca na base de sua cor.

13. Cada jogador recebe todos os itens iniciais, dinheiro, cartas de poker e Pontos de Justiça ou de Procurado indicados no verso de sua carta de personagem.
   a. Coloque itens, montadrias e armas listadas no verso da carta no espaço designado no tabuleiro do jogador.
   b. Cada jogador irá colocar sua miniatura no espaço do tabuleiro indicado em sua carta de personagem como "Localização Inicial". Se essa localização for no Armazém ou no Saloon, escolha qualquer um de seus três espaços adjacentes.









14. Se um jogador escolher um personagem com Pontos de Justiça ou Pontos de Procurado, ele coloca um cubo de marcação na trilha correspondente. Pontos de Justiça e de Procurado ganhos desta forma não rendem recompensas imediatas.
   a. Se um jogador escolher um personagem sem pontos de Justiça ou Procurado ele colocará seus cubos de marcação próximos ao lado esquerdo do trabuleiro.

15. Cada jogador coloca um cubo de marcação à esquerda do número 1 da trilha de Pontos Lendários (LP).

16. Cada jogador coloca seus dois discos de história à esquerda do tabuleiro.

17. Embaralhe as cartas de história, as divida em duas pilhas e as coloque viradas para baixo nos espaços indicados no tabuleiro.





21. Quando estiver jogando com a variante de objetivos, inclua estas etapas adicionais à preparação.
   a. Use a face de objetivo do tabuleiro do jogador a qual contém um espaço para as fichas lendárias logo acima do espaço para a carta de personagem. Cada jogador pega as 4 cartas de objetivo de seu personagem.
   b. Descarte 1 carta aleatória, devolvendo-a para a caixa sem olhar seu verso. Esta carta de objetivo não será usada nesta partida. Mantenha as outras cartas de objetivo viradas para baixo, fora da vista dos outros jogadores.
   c. Deixe todas as fichas lendárias viradas para baixo ao alcance dos jogadores. Regras comLPetas de como usar as cartas de objetivo podem ser encontradas na página 22

18. Selecione 6 das miniaturas restantes para representarem os bandidos e coloque as bases cinzas sob elas. Coloque um bandido em cada espaço de Esconderijo de Bandido que ainda não contenha uma miniatura.

19. Embaralhe as cartas de luta e as coloque no espaço indicado no tabuleiro.

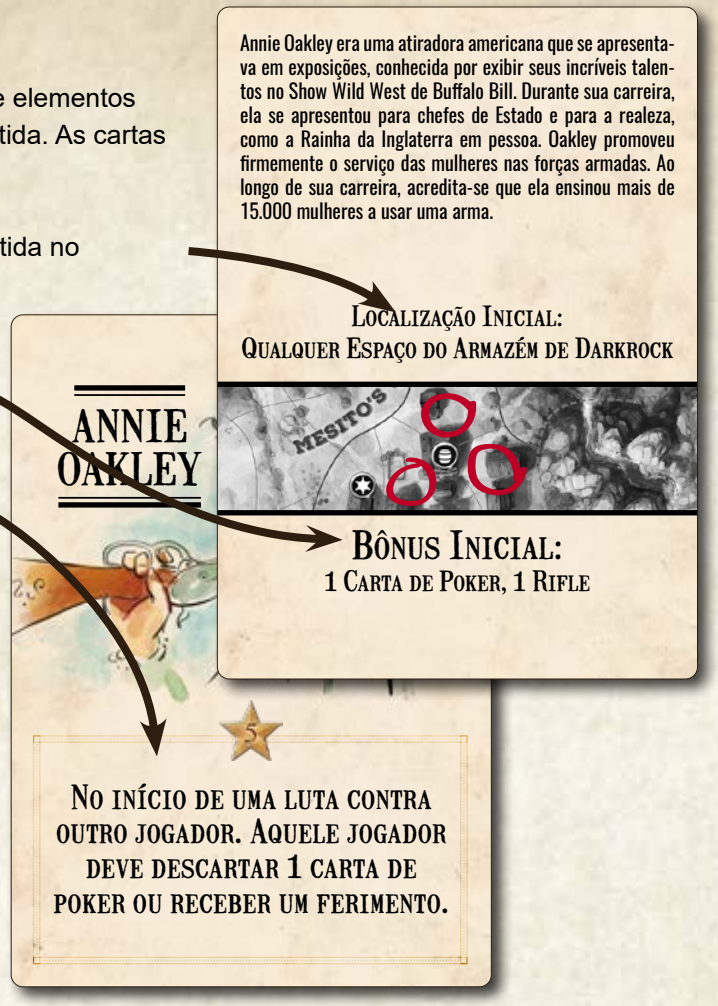
20. Dê um guia de referência a cada jogador.

PERSONAGENS

Cada personagem em ***Western Legends*** tem um número de elementos únicos que ajuda a definir como eles irão jogar durante a partida. As cartas de personagens têm os seguintes elementos:

- **Localização inicial:** é onde o personagem inicia a partida no tabuleiro.
- **Bônus iniciais:** são as vantagens que cada personagem tem no início da partida. Incluindo, itens adicionais, dinheiro, cartas de poker e Pontos de Justiça ou de Procurado.
- **Habilidade Lendária:** é uma vantagem única que o jogador recebe após alcançar 5 ou mais LPs.

Algumas habilidades lendárias modificam ações específicas, como lutar ou prospectar por ouro, enquanto outras são ações que apenas aquele personagem pode executar. Os elementos únicos de cada personagem são destinados a fornecer estratégias e escolhas iniciais para os jogadores. Enquanto alguns personagens começam o jogo como Delegados, eles podem decidir que uma vida de crime é mais adequada para seus objetivos. Inversamente, um jogador Procurado pode mais tarde se juntar aos Delegados depois de uma noite na cadeia.



4. JOGANDO A PARTIDA:

Os jogadores competem para garantir seu status de Lenda, terminando a partida com o maior número de Pontos Lendários (LP), adquiridos principalmente através da realização de atos notáveis, como duelar com outros personagens, tocar o gado e completar as cartas de história.

No início da partida, os jogadores determinam a duração de sua preferência: Curta (15LP), Normal (20LP) ou Longa (25LP). Coloque o marcador de fim de partida no espaço escolhido na trilha de LP. Quando um jogador adquirir LP igual ou maior que o valor definido para a duração da partida, ele dispara seu final. Cada jogador, incluindo aquele que desencadeou o final da partida, termina a rodada atual. Começando com o Jogador Inicial, os jogadores terão um último turno para que cada um deles tenha jogado a mesma quantidade de turnos. Uma vez que todos os jogadores tenham jogado o seu turno final, a pontuação final é determinada.





FASES DA PARTIDA

O turno de cada jogador é composto pelas três fases que se seguem:

- **FASE INICIAL DO TURNO**
- **FASE DE AÇÃO**
- **FASE FINAL DO TURNO**

NOTA: Você nunca perde suas armas ou montarias, você só pode ter um ativo de cada vez. Você só pode equipar armas ou montarias no início do seu turno ou quando comprar uma nova arma ou montaria no Armazém.

FASE INICIAL DO TURNO

Durante a fase INICIAL DO TURNO, o jogador ativo executa as seguintes etapas:

- Verifique os efeitos de início de turno
- Escolha um: Receber $20 ou sacar 2 cartas de poker ou receber $10 e sacar 1 carta de poker.
- Escolha uma arma e uma montaria para o turno.

FASE DE AÇÃO

A cada turno, o jogador ativo escolhe três ações para realizar a partir de uma variedade de opções diferentes. Eles podem executar a mesma ação várias vezes em um único turno, salvo indicação em contrário.

As ações que um jogador pode realizar em seu turno são as seguintes:

A. MOVER
B. USAR UMA AÇÃO DE UMA CARTA
C. LUTAR CONTRA OUTRO JOGADOR (PRENDER, DUELAR, OU ROUBAR)
D. FAZER UMA AÇÃO DE UM LOCAL

A. MOVER:

Os jogadores podem mover seus personagens até seu movimento máximo com uma única ação de movimento.

- Jogadores sem montaria têm um movimento de 2.
- Jogadores com uma montaria podem usar o movimento da montaria.

Ao mover-se, um jogador pode mover sua miniatura para qualquer espaço adjacente ao seu espaço atual. Espaços diagonais são considerados adjacentes. A única exceção a isso são os dois desfiladeiros que estão cercados por uma linha tracejada vermelha no centro do tabuleiro. Desfiladeiros não são consideradas espaços para o movimento.

Algumas habilidades, objetivos, itens ou outras cartas podem se referir a um jogador estando na cidade ou fora da cidade. Espaços são considerados dentro da cidade se eles estão localizados dentro das linhas grossas ao redor de Darkrock e Red Falls. Fora da cidade é tudo que não está em Darkrock ou Red Falls.







B. USAR UMA AÇÃO DE UMA CARTA:

Cartas de poker, cartas de itens e até mesmo algumas cartas de personagens que têm a palavra “AÇÃO” impressa nelas, podem ser usadas durante esta fase para fazer ações especiais, que de outra forma são indisponíveis para os jogadores.

Quando um jogador escolhe usar a ação em uma carta, ele deve fazer o seguinte, nesta ordem:

- Coloque a carta com a face voltada para cima na mesa e leia o texto em voz alta.
- Realize as etapas necessárias para concluir o texto da carta.
- Se a ação tomada estiver em uma carta de poker, coloque-a na pilha de descarte ao lado do baralho de poker. No entanto, se a ação tomada estiver em uma carta de personagem ou numa carta de item, basta seguir as instruções na carta.

C. LUTAR COM OUTRO JOGADOR
(PRENDER, DUELAR, OU ROUBAR):

As lutas são divididas em 4 etapas, em ordem:

- **DECLARAÇÃO**
- **REVELAR**
- **REAÇÃO**
- **RECOMPENSA**

1. DECLARAÇÃO - Um jogador só pode iniciar uma luta contra outro jogador em seu mesmo espaço. Este jogador é referido como o jogador alvo.

O jogador ativo deve declarar que tipo de luta está iniciando: Prisão, Duelo ou Roubo. Cada tipo de luta oferece uma recompensa diferente. Para tentar uma Prisão, o jogador ativo já deve ter pelo menos 1 Ponto de Justiça, e o jogador alvo deve ter pelo menos 1 Ponto de Procurado.

Começando com o jogador ativo, os jogadores alternam a resolução de efeitos de "início de luta" até que todos os efeitos tenham sido resolvidos.

O jogador ativo escolhe uma carta de poker da sua mão e a coloca na mesa com a face para baixo. Esta é a carta que ele usará na luta.

O jogador alvo deve agora decidir se vai lutar ou recuar. Se decidir lutar, ele também escolhe uma carta de poker de sua mão e a joga, de face para baixo, na sua frente. Esta é a carta que ele usará na luta. Se ele recuar, o jogador ativo ganha imediatamente a luta. Nesse caso, pule para a etapa de recompensa.

2. REVELAR - Ambos os jogadores revelam simultaneamente suas cartas selecionadas e resolvem quaisquer efeitos Bônus (de habilidades de personagem, itens, armas e/ou cartas de poker).

NOTA: Algumas cartas de poker terão REAÇÃO e outras terão BÔNUS, nenhuma das quais requer uma ação para ativar.



EXEMPLO DE LUTA - DUELO

● Annie está no mesmo espaço que Bass Reeves e decide usar uma de suas três ações para Duelar com ele.

DECLARAÇÃO

● Annie declara um duelo contra Bass.

● A habilidade de Annie força o oponente a descartar uma carta de poker no início de uma luta, caso contrário, ele recebe 1 ferimento. Bass decide descartar uma carta de poker da mão.

● Bass não tem nenhum efeito a resolver no início da luta.

● Annie escolhe uma carta de poker para jogar, face para baixo.

● Bass aceita o duelo e escolhe uma carta de poker para jogar, também com a face virada para baixo.

REVELAR

● Annie e Bass simultaneamente revelam suas cartas de poker.

● Annie revela um Rei, enquanto Bass revela uma Rainha. A Escopeta Aprimorada de Bass, diminui o valor da carta de poker de Annie em 1, igualando-a à uma Rainha.

● Como Annie é a jogadora ativa, ela vence o empate.

RECOMPENSA

● Annie ganha 2LP por vencer o duelo.

● Bass recebe 1 ferimento por perder a luta e saca 1 carta de poker.

● Annie não declarou uma ação de Prisão ou de Roubo, então nada mais acontece ao Bass.

● Annie não pode lutar com Bass novamente neste turno.

3. REAÇÃO - Os jogadores podem agora usar efeitos de Reação nas cartas de poker de sua mão. O jogador ativo tem a primeira oportunidade de usar uma Reação. Depois que o jogador ativo jogar uma Reação ou declinar, o jogador alvo pode então usar uma Reação. Continue assim nesta ordem até que ambos os jogadores se declinem a jogar mais Reações.

4. RECOMPENSA -Os jogadores na luta recebem penalidades e recompensas com base no tipo de luta escolhida (Prisão, Duelo ou Roubo). O vencedor é o jogador que tem a carta de maior valor após os efeitos serem aicados. Os valores não podem ser aumentados, apenas diminuídos e nunca inferiores à 2. O jogador ativo ganha todos os empates. Independentemente do tipo de luta, o jogador que perder a luta sempre ganha 1 ferimento e saca 1 carta de poker. Se o jogador alvo recusar a lutar, automaticamente é considerado ser o perdedor.

- **Prisão** (somente para Delegados) - Se o jogador ativo ganhar, ele ganha 1 Ponto de Justiça. O jogador preso recebe 1 ferimento, saca 1 carta de poker e é colocado no espaço da Cadeia junto com o Xerife. O jogador Procurado também perde todos os Pontos de Procurado, todas as fichas de gado, e metade do seu dinheiro e pepitas de ouro, arredondados para cima.
- **Duelo** - Se o jogador ativo vencer, ele ganha 2LP.
- **Roubo** - Se o jogador ativo vencer, ele ganha 1 Ponto de Procurado e pode escolher roubar metade do dinheiro ou metade das pepitas de ouro do adversário, arredondadas para cima. Além disso, ele também pode roubar 1 ficha de gado do jogador alvo, se este estiver carregando alguma.

NOTA: Se o jogador alvo recusar uma luta, o jogador ativo ainda deve descartar a carta de poker que escolheu durante a Declaração.

Coloque todas as cartas de poker jogadas durante a luta na pilha de descarte ao lado do baralho de poker. Um jogador só pode lutar contra um jogador específico uma vez a cada turno. Ele pode, no entanto, iniciar uma luta contra um jogador diferente, desde que tenha ações suficientes para isso.

Valores das Cartas (Cartas de Poker e de Luta)

Para se determinar o vencedor de um luta, os jogadores irão comparar o valor numérico ou as figuras das cartas escolhidas. As cartas numéricas podem ser classificadas, verificando-se a de maior número, enquanto as cartas de figura seguem a ordem J (valete) <Q (rainha) <K (rei) <A (ás).
Os valores das cartas são classificados abaixo:

2<3<4<5<6<7<8<9<10<J<Q<K<A

D. REALIZE A AÇÃO DE UM LOCAL:

A maioria das ações que um jogador pode realizar em seu turno, são em locais. Para executar uma ação de um local, um jogador deve estar no espaço daquele local. Para realizar uma ação do Armazém ou do Saloon, um jogador deve estar em um dos seus três espaços adjacentes. Os locais e suas ações específicas estão listados nas páginas a seguir.



Espaços adjacentes ao Armazém



D1. ARMAZÉM:

Enquanto estiver em um espaço adjacente a um Armazém, um jogador pode realizar uma ação para comprar e/ou aprimorar qualquer número de cartas de itens, desde que ele tenha dinheiro suficiente para isso. Para regras detalhadas de cada tipo de item, consulte a página 19.
Algumas informações importantes sobre itens:

- Um jogador pode possuir apenas uma cópia de cada carta de item.
- Um jogador está limitado a três itens diversos.
- Ao comprar uma montaria ou uma arma, o jogador pode, imediatamente, escolhê-los como sua montaria ou arma principais.
- Para aprimorar uma montaria ou arma, pague seu custo novamente.

D2. JOGAR POKER:

Quando estiver num espaço adjacente a um Saloon, um jogador poderá jogar uma mão de poker. Para fazer isso, gasta uma ação, paga uma aposta de $10 e então saca uma carta de poker. Se outros jogadores estiverem na mesma cidade, eles também poderão escolher apostar $10 e sacar uma carta de poker para se juntarem à mesa. Eles não precisam estar adjacentes ao Saloon para isso.

Se nenhum outro jogador se juntar à mão de poker, o jogador à direita do jogador ativo assume o papel do Crupiê. O Crupiê deixa de lado a sua mão atual de cartas de poker e saca 4 cartas do baralho de poker, formando a mão da Casa. A Casa sempre adiciona $50 à aposta como recompensa, independentemente do número de jogadores na mão de poker. Todas as apostas dos jogadores e os $50 da Casa são referidos como o pote.

Depois que todos os jogadores na mão de poker pagarem suas apostas e sacarem suas cartas de poker, as três cartas do topo do baralho de poker são reveladas. Isso é chamado de "flop". Os jogadores então formam sua melhor cartada, usando as três cartas reveladas junto com mais duas cartas de poker escolhidas de suas mãos. Se um jogador não tiver cartas de poker quando entrou na aposta, deverá jogar a carta de poker que acabou de sacar. Para o rankings das rodadas de poker, veja a tabela abaixo.

O jogador com a melhor mão ganha o pote, enquanto todos os jogadores perdedores ganham 1 carta de poker. O jogador ativo ganha todos os empates. Se o jogador ativo ganhar, ele também recebe 1LP. Se o Crupiê ganhar, ninguém recebe a recompensa e todo o dinheiro no pote é devolvido ao suprimento. Todas as cartas de poker jogadas são descartadas juntas com o flop.

Se 2 jogadores diferentes do ativo estiverem empatados na mão de poker, divida o pote entre esses jogadores, devolvendo qualquer quantia indivisível ao suprimento.

Mãos de Poker: da Mais Alta para a Mais Baixa

Nome	Exemplo	Descrição
Royal Flush	A♠, K♠, Q♠, J♠, 10♠	A-10 todos do mesmo naipe.
Five of a Kind	K♠, K♣, K♦, K♥, Trapaça	Quatro cartas do mesmo valor mais a carta de poker de Trapaça.
Straight Flush	8♠, 7♠, 6♠, 5♠, 4♠	Cinco cartas em sequência, todas do mesmo naipe.
Four of a Kind	J♠, J♣, J♦, J♥, 7♠	Quatro cartas do mesmo valor.
Full House	10♠, 10♣, 10♦, 9♠, 9♣	Três cartas do mesmo valor, com duas outras cartas do mesmo valor.
Flush	4♠, J♠, 7♠, 8♠, 2♠	Cinco cartas do mesmo naipe, mas não em sequência.
Straight	9♠, 8♦, 7♥, 6♠, 5♣	Cinco cartas em sequência, mas não do mesmo naipe.
Three of a Kind	7♠, 7♦, 7♣, Q♥, 2♣	Três cartas do mesmo valor.
Two Pair	4♠, 4♣, 7♥, 7♠, K♦	Dois pares diferentes.
Pair	K♠, K♥, 8♣, 2♦, 10♠	Duas cartas do mesmo valor.
High Card	8♠, Q♦, 10♣, 3♥, 5♣	Se você não tiver nenhuma das mãos acima, a carta de valor mais alto será sua mão (A Rainha será a mão neste exemplo).

EXEMPLO DE JOGO DE POKER:

- O jogador ativo inicia uma Mão de Poker no Darkrock Saloon. O jogador ativo paga $10 pelo aposta e $50 são adicionados pelo Saloon (A Casa) para fazer o pote. Não há outros jogadores em Darkrock, então o jogador à direita do jogador ativo torna-se o Crupiê.
- O Crupiê guarda sua própria mão de cartas de poker e saca 4 novas cartas de poker. As cartas sacadas são: Trapaça (2♦), A Caçada (4♥), Instintos (9♠), e À Prova de Balas (J♣).
- 3 cartas de poker são reveladas no flop: J♦, 3♣, 10♠.
- O Crupiê joga Trapaça (2♦) como um Valete, que tem um Bônus que permite que seja jogada como qualquer carta, e À Prova de Balas (J♣) com a face para baixo.
- O jogador ativo joga a Lady Luck (10♥) e o Ouro dos Tolos (10♣).
- As cartas são reveladas. Os três valetes do Crupiê são melhores que a trinca de 10 do jogador ativo. O jogador ativo perde, mas usa o Bônus da Lady Luck para ganhar $30 e sacar uma carta de poker além da carta de poker por ter perdido a mão.
- Os $60 no pote são devolvidos ao suprimento.

D3. PROCURAR OURO (PROSPECÇÃO):

Enquanto estiver em um espaço de mina, um jogador pode usar uma ação para procurar ouro. O jogador rola ambos os dados de prospecção. Os dados têm quatro resultados possíveis:

PEPITA DE OURO
Ganhe 1 pepita de ouro

REJEITOS
Ganhe $10

PÓ DE OURO
Ganhe $10 e role o dado novamente, aplicando o próximo resultado

CASCALHO
Não ganhe nada

Os jogadores podem carregar, no máximo, 4 pepitas de ouro.

D4. VENDER PEPITAS:

Enquanto estiver no espaço do Banco, um jogador pode gastar uma ação para vender suas pepitas de ouro. Para cada pepita de ouro vendida, o jogador ganha $20 e 1LP. Devolva essas pepitas de ouro ao suprimento. Os jogadores só podem carregar um máximo de $120. Qualquer dinheiro adicional ganho acima desse limite é perdido.

D5. ASSALTO:

Enquanto estiver no espaço do Banco, um jogador pode gastar uma ação para iniciar um Assalto. Para isso, ele deve primeiro lutar com o Guarda do Banco para ter sucesso. Um jogador só pode iniciar uma ação de Assalto uma vez por turno.

Lutar com o Guarda

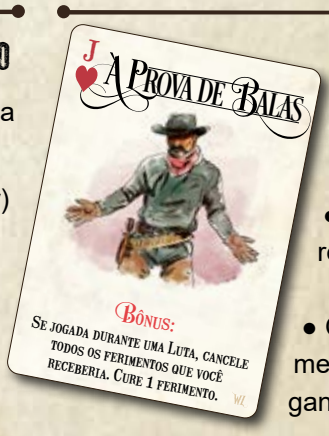
- O jogador à direita do jogador ativo saca 3 cartas de luta para o Guarda.
- Resolva efeitos de "início de luta".
- O jogador ativo escolhe 1 carta de poker da sua mão e a joga com a face para baixo. O Guarda escolhe 1 carta de luta e a joga com a face para baixo.
- Ambas as cartas são reveladas.
- Efeitos de habilidades de personagens, itens, armas e da carta de poker jogada são aplicados.
- O jogador ativo pode jogar qualquer quantidade de efeitos de Reação.
- Os efeitos da carta de luta jogada são aplicados.
- O valor mais alto ganha a luta. O Guarda vence todos os empates.
- Se o jogador ativo derrotar o Guarda, ele ganha $80 e 3 Pontos de Procurado.
- Se o jogador ativo perder, ele ganha 1 Ponto de Procurado, 1 ferimento e saca 1 carta de poker.
- Descarte a(s) carta(as) de poker jogada(s) e devolva todas as cartas de luta para o fundo do baralho de luta em ordem aleatória.

EXEMPLO DE ASSALTO - JOGADOR VS GUARDA NO BANCO

Billy the Kid está no Banco de Darkrock e decide usar uma de suas três ações para Assaltar o banco.



- O Guarda (jogador à direita de Billy) saca três cartas de luta 3, 7, J e joga uma com a face para baixo.



- Billy escolhe uma carta de poker e a joga com a face para baixo

REVELAR

- Billy e o Guarda simultaneamente revelam suas cartas.

- O Guarda revela um 3 que normalmente faria com que o outro jogador ganhasse 2 ferimentos.

- Billy revela um Valete de Copas, À Prova de Balas, que cancela os ferimentos como um efeito Bônus.

RECOMPENSA

- Billy tem a carta mais alta, então ele Assalta com sucesso o Banco, ganhando 3 Pontos de Procurado e $80.



D6 CURAR:

Enquanto estiver no espaço do Doutor, um jogador pode pagar $10 e gastar uma ação para curar todos os seus ferimentos. Ele então saca 1 carta de poker para cada ferimento curado dessa maneira.



D7 CABARÉ:

Enquanto estiver no espaço do Cabaré, um jogador pode gastar uma ação para ganhar LP. Para cada $30 que gastar, ele ganha 1LP.

Dinheiro Gasto	PL
$30	1
$60	2
$90	3
$120	4



D8 ADQUIRIR GADO:

AQUISIÇÃO: Enquanto estiver em um Rancho, se um jogador não estiver carregando uma ficha de gado, ele pode fazer uma ação de Adquirir para pegar 1 ficha de gado com a face para baixo. Fichas de gado são colocadas no tabuleiro daquele jogador até que ela seja entregue.

- Os jogadores podem ver a recompensa em sua ficha de gado a qualquer momento.
- Os jogadores só podem carregar 1 ficha de gado por vez.

As fichas de gado podem ser entregues por uma das duas maneiras a seguir:

ESCOLTAR O GADO: Depois que um jogador finalizar uma ação de movimento no espaço da Estação de Trem, ele poderá entregar sua ficha de gado para ganhar 1 Ponto de Justiça e a recompensa indicada na parte de trás da ficha de gado. Isso não requer uma ação. Uma vez entregue uma ficha de gado, misture-a juntamente com as outras fichas de gado no respectivo espaço de Rancho.



ROUBAR O GADO: Depois que um jogador terminar uma ação de movimento em um Rancho de cor oposta a ficha de gado que possui, ele poderá entregar sua ficha de gado para ganhar 1 Ponto de Procurado e a recompensa listada na parte de trás da ficha de gado. Isso não requer uma ação. Uma vez entregue uma ficha de gado, misture-a juntamente com as outras fichas de gado no respectivo espaço de Rancho.



D9 TRABALHAR:

Em QUALQUER local, um jogador pode gastar uma ação para ganhar $10.

FINAL DE TURNO

No final do turno de um jogador, ele realiza, em ordem, as seguintes etapas:

- Resolva todos as cartas de história com a quantidade necessária de discos de história sobre elas. (Veja as cartas de história na página 14).
- Descarte até o limite máximo da mão: 5 cartas de poker menos 1 carta de poker para cada ferimento que possuir.
- Se estiver sendo Procurado, ganhe LP de acordo com a linha que ocupa na trilha de Procurados.
- Se tiver ganho LP igual ou maior que o valor definido para a duração da partida, isso acionará seu fim. Termine a rodada atual. Cada jogador fará mais um turno, incluindo o jogador que desencadeou o final da partida.
- O próximo jogador em sentido horário se torna o jogador ativo e inicia seu turno.

EXEMPLO DO FINAL DE TURNO



Em uma partida com 5 jogadores. 3 discos de história foram colocados sobre a primeira carta de história e 2 discos de história sobre a segunda carta de história. Os discos de história são removidos da primeira carta de história que é resolvida. Neste exemplo, os jogadores Amarelo, Azul e Vermelho contribuíram para esta carta de história.





No final do seu turno, Billy tem 6 cartas de poker na mão. Billy tem 2 ferimentos, então seu limite máximo de mão foi reduzido de 5 para 3. Billy descarta 3 de suas cartas de poker, deixando-o com uma mão de 3 cartas de poker.





Billy, o jogador Vermelho, está no segundo espaço da trilha de Procurados. Ele ganha 1LP por estar na primeira linha desta trilha.

5. CARTAS DE HISTÓRIA

As cartas de história fornecem aos jogadores uma visão temática do mundo de ***Western Legends***. Durante o turno de um jogador, se ele acionar o gatilho de uma das cartas de história disponíveis, ele poderá colocar 1 de seus discos de história no primeiro espaço disponível. A condição para acionar o gatilho de cada carta de história está impressa no verso de cada uma delas. Cada carta de história requer uma quantidade específica de discos de história antes que possa ser resolvida no final do turno de um jogador.

A quantidade necessária de discos de história depende do número de jogadores da partida:

- **2-4 Jogadores - 2 discos de história**
- **5-6 Jogadores - 3 discos de história**

Um jogador só pode colocar 1 disco de história em 1 carta de história no seu turno. Se o mesmo gatilho estiver em ambas as cartas de história disponíveis, o jogador escolhe em qual carta de história colocará o disco. Os jogadores só podem contribuir para as cartas de história durante o seu turno. Se ambos os discos de um jogador estiverem sobre cartas de história e ele puder colocar outro disco, ele pode escolher mover 1 de seus discos da outra carta de história para a carta de história de gatilho acionado.

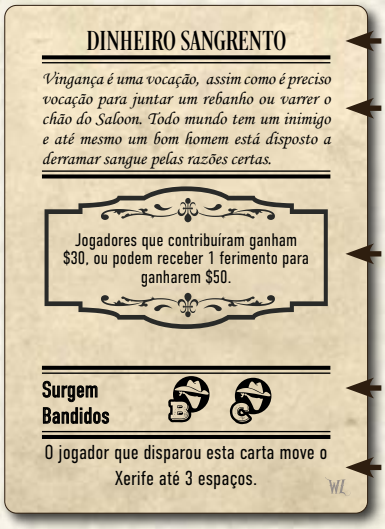
O jogador que contribui com o último disco para resolver uma carta de história, deve seguir em ordem as seguintes etapas ao final de seu turno:

- Leia o texto narrativo em voz alta.
- Resolva a recompensa na carta para todos os jogadores que contribuíram para sua resolução.
- Jogadores que contribuíram com mais de um disco de história ganham apenas uma vez a recompensas da carta.
- Coloque 1 Bandido em cada espaço de Esconderijo de Bandidos vazio, se houver. Os bandidos não podem ser colocados num espaço que já contenha um jogador, o Xerife ou outro bandido.
- Se o Xerife for ativado, o jogador que resolveu a carta de história move o Xerife a quantidade de espaços indicada (0-6). Isso pode fazer com que uma prisão seja acionada.



Gatilho: quando um jogador atende a esse requisito, ele colocará um disco de história de sua cor sobre um dos espaços disponíveis.

Quantidade de Jogadores: Dependendo da quantidade de jogadores, um certo número terá que contribuir para uma carta de história ser resolvida.



Título da Carta de História

Texto da Carta de História

Recompensa da Carta de História

Surgem Bandidos: Coloque Bandidos nestes Esconderijos.

Movimento do Xerife: O jogador que disparou esta carta move o Xerife 3 espaços.



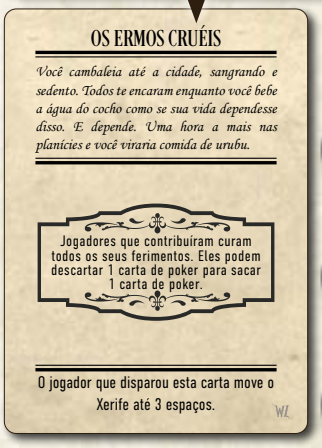
EXEMPLO DE RESOLUÇÃO DE UMA CARTA DE HISTÒRIA

Em uma partida com 5 jogadores. O jogador Vermelho colocou o terceiro disco na primeira carta de história e resolverá a carta no final do seu turno.

Os discos de história são removidos da primeira carta, que é resolvida.

Neste exemplo, os jogadores Amarelo, Azul e Vermelho contribuíram para essa história.







Neste exemplo, o segundo bandido não pode ser colocado porque um bandido já está neste espaço.

O terceiro bandido não pode ser colocado porque um jogador está atualmente neste espaço.



O jogador Vermelho deve mover o Xerife 3 espaços. No entanto, o jogador Vermelho é Procurado e não quer que o Xerife esteja perto dele. Ele decide mover o Xerife 3 espaços para cima e para a direita, de modo que fiquem em lados opostos do mapa.

6. PONTOS DE JUSTIÇA E DE PROCURADO

Enquanto a trilha de Pontos Lendários mede o status geral de um jogador como uma Lenda do Oeste, a trilha da Justiça e a trilha de Procurado medem suas ações como defensor da paz ou fora da lei.

Um jogador pode ter Pontos de Justiça ou Pontos de Procurado, mas nunca os dois. Os jogadores procurados não podem ganhar Pontos de Justiça. No entanto, se um Homem da Lei ganhar qualquer quantidade de Pontos de Procurado, ele perde todo seu progresso na trilha da Justiça e move seu cubo de pontuação para a trilha de Procurado.



PONTOS DE JUSTIÇA

Pontos de Justiça são concedidos aos jogadores por manter a paz. Os jogadores podem ganhar Pontos de Justiça das seguintes maneiras:

- **Derrote um bandido em uma luta:** 1 Ponto de Justiça
- **Escolte o Gado:** 1 Ponto de Justiça
- **Prenda um jogador Procurado:** 1 Ponto de Justiça
- **Use a ação na carta de poker Lenda Viva:** 1 Ponto de Justiça
- **Recompensas das cartas de história:** conforme indicado na carta

Quando um Delegado ganha qualquer quantidade de Pontos de Justiça, ele move seu cubo de pontuação na trilha de Justiça um espaço para cada Ponto de Justiça ganho. Na medida em que os jogadores ganham Pontos de Justiça, eles ganham as recompensas indicadas em cada espaço por onde se movem. Se o cubo de marcação do jogador estiver no 9º e último espaço da trilha de Justiça e ele ganhar qualquer quantidade de Pontos de Justiça que o empurre além desse limite, em vez disso, ele recebe 1LP por cada Ponto de Justiça ganho.

Um Homem da Lei pode optar por tornar-se Procurado por uma ação que resultaria em ganhar Pontos de Procurado. Ao fazer isso, ele pega seu cubo de marcação da trilha de Justiça e o coloca na trilha de Procurado. Toda vez que um jogador troca de trilha, ele começará no início da nova trilha e não no mesmo lugar em que estava na trilha anterior.

No final da partida, os Delegados marcarão LP com base na linha que ocupam na trilha de Justiça, conforme indicado pelos valores de LP ao lado direito da trilha de Justiça.

PONTOS DE PROCURADO

Pontos de Procurado são concedidos aos jogadores por seus atos ilegais. Os jogadores podem ganhar Pontos de Procurado das seguintes maneiras:

- **Assalto:** $80 e 3 Pontos de Procurado se for bem-sucedido; 1 Ponto de Procurado se malsucedido
- **Roube um jogador:** 1 Ponto de Procurado
- **Roube Gado:** 1 Ponto de Procurado
- **Use a ação na carta de poker Lenda Viva:** 1 Ponto de Procurado
- **Recompensas das cartas de história:** conforme indicado na carta

Quando um Fora da Lei ganha qualquer quantia de Pontos de Procurado, ele move seu cubo de pontuação na trilha de Procurado um espaço para cada Ponto de Procurado ganho. Na medida em que os jogadores ganham Pontos de Procurado, eles ganham as recompensas indicadas em cada espaço por onde se movem. Se o cubo de marcação do jogador estiver no 9º e último espaço da trilha de Procurados, e ele ganhar qualquer quantidade de Pontos de Procurado que o empurre além desse limite, em vez disso, ele recebe 1LP por cada Ponto de Procurado ganho.

No final do seu turno, o jogador Fora da Lei ganha LP com base na linha que ocupa na trilha de Procurados, conforme indicado ao lado direito: 1LP para a 1ª linha, 2LP para a 2ª linha e 3LP para a 3ª linha. No final da partida, o jogador mais procurado ganhará 3LP e cada outro jogador procurado 1LP. Se houver empate para o Fora da Lei Mais Procurado, os jogadores empatados ganharão 1LP cada.

EXEMPLO DE AVANÇO NA TRILHA DE JUSTIÇA

Neste exemplo, um jogador ganhou 2 Pontos de Justiça, movendo seu cubo do 1º para o 3º espaço. O jogador ganha $20 e 2 LP.



Nota: Apenas jogadores sem Pontos de Procurados pode ganhar Pontos de Justiça.

EXEMPLO DE AVANÇO NA TRILHA DE PROCURADO

Neste exemplo, o jogador ganhou 1 Ponto de Procurado. Ele imediatamente saca uma carta de poker por ter alcançado o 6º espaço. Ao final de seu turno, ele ganha 2 LP por estar na segunda linha da trilha de Procurado.



BANDIDOS/XERIFE

Ao contrário do guarda do Banco, os Bandidos e o Xerife são representados no jogo com miniaturas. Embora muito diferentes, todos os três são coletivamente referidos como personagens não-jogadores, ou NPCs, no jogo. A diferença entre Bandidos e o Xerife está detalhada abaixo e na próxima página.

JOGADOR VS BANDIDO: Existem três gangues diferentes de bandidos, cada qual com dois Esconderijos de Bandidos fora das cidades. Após o seu posicionamento inicial durante a preparação, os bandidos apenas são colocados do tabuleiro quando as cartas de história são resolvidas. Quando uma carta de história coloca bandidos no tabuleiro, apenas coloque este bandido se o espaço estiver desocupado, o que significa que o espaço ainda não contém outro bandido, um jogador ou o Xerife.

Quando um jogador entra em um espaço com um bandido, seu movimento termina imediatamente e uma luta é iniciada.

AS ETAPAS PARA UMA LUTA COM OS BANDIDOS SÃO AS SEGUINTES:

- O jogador à direita do jogador ativo saca 2 cartas de luta para o Bandido.
- Resolva os efeitos "Início da Luta".
- O jogador ativo escolhe 1 carta de poker da sua mão e a joga com a face para baixo.
- O jogador à direita do jogador ativo escolhe 1 carta de luta para jogar de face para baixo.
- Ambas as cartas são reveladas.
- Efeitos Bônus de habilidades de personagens, itens, armas e da carta de poker jogada são aplicados.
- O jogador ativo pode jogar qualquer número de efeitos de Reação.
- Os efeitos da carta de luta jogada são aplicados.
- O maior valor ganha a luta, com o Bandido ganhando todos os empates.
- Se o jogador ativo derrotar o Bandido, ele escolhe entre: ganhar 1LP ou 1 Ponto de Justiça. Os jogadores Procurados não podem escolher ganhar 1 Ponto de Justiça e devem escolher 1LP.
- Se o jogador ativo perder, ganha 1 ferimento e saca 1 carta de poker.
- Independentemente do resultado, o Bandido é removido do tabuleiro.
- Descarte as cartas de poker jogadas e retorne todas as cartas de luta para o fundo do baralho de luta em ordem aleatória.

EXEMPLO DE LUTA - JOGADOR VS BANDIDO

● Annie entra em um espaço com um Bandido. Annie perde todo o movimento restante e uma luta é imediatamente iniciada.



● Annie escolhe uma carta de poker de sua mão e a joga com a face para baixo.

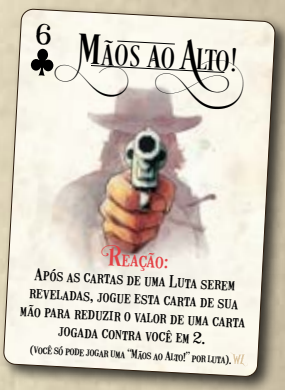
● O jogador à direita de Annie saca 2 cartas de luta para o Bandido e escolhe 1 para jogar com a face para baixo.

● As cartas são reveladas ao mesmo tempo.

● Quaisquer efeitos Bônus de habilidades de personagem, itens, armas e da carta de poker jogada são aplicados neste momento.

● Annie revela um 10 de paus que não tem efeito na luta enquanto o Bandido revela um Valete, que é maior do que a carta de Annie.

● Annie pode jogar qualquer quantidade de Reações agora que as cartas foram reveladas. Vendo que a carta do Bandido é 1 nível mais alto do que o valor de sua carta de poker, ela joga seu Mãos ao Alto! que diminui o valor da carta de luta em 2.



● Com o Valete reduzido para 9, Annie vence a luta contra o Bandido.

● Os efeitos da carta de luta jogada são aplicados agora, então Annie recebe $10.

● Annie derrotou o Bandido, então ela pode escolher entre ganhar 1LP ou 1 Ponto de Justiça. Se ela fosse uma Fora da Lei, ela não poderia escolher ganhar 1 Ponto de Justiça, já que os jogadores Procurados não podem ganhar Pontos de Justiça, mas ela ainda poderia ganhar 1LP.



● Ganhando ou perdendo, o Bandido agora é removido do tabuleiro.

● Todas as cartas de poker jogadas por Annie são descartados e todas as cartas de luta que foram sacadas para o Bandido voltam para o fundo do baralho de luta.

JOGADOR VS XERIFE: O Xerife começa o jogo na Cadeia em Darkrock. O Xerife só estará ativo se houver pelo menos um jogador na trilha de Procurados, conforme indicado pelo espaço 1 da trilha de Procurados. Enquanto o Xerife estiver ativo, ele pode se mover toda vez que uma carta de história que inclua o movimento do Xerife for resolvida ou através do efeito Ação da carta de poker "A Caçada".

> NOTA: Jogadores Procurados não podem entrar no mesmo espaço que o Xerife. No entanto, um jogador pode tornar-se Procurado enquanto ele compartilha um espaço com o Xerife.

Se o Xerife entrar no mesmo espaço que um jogador Procurado, o(s) jogador(es) procurado(s) deve(m) imediatamente descartar 1 carta de poker. Se o Xerife se mover para um espaço com 2 ou mais jogadores Procurados, o jogador que moveu o Xerife decide qual deles o Xerife tentará prender.

AS ETAPAS PARA UMA TENTATIVA DE PRISÃO COM O XERIFE SÃO AS SEGUINTES:

- Resolva o efeito "Início da luta".
- O jogador Procurado escolhe 1 carta de poker de sua mão e a coloca com a face para baixo, ou se recusa lutar e é preso.
- O jogador à direita do jogador Procurado saca 4 cartas de luta para o Xerife e escolhe 1 para jogar com a face para baixo.
- As cartas são reveladas.
- Efeitos Bônus de habilidades de personagens, itens, armas e cartas de poker jogadas são aplicados.
- O jogador ativo pode jogar qualquer quantidade de efeitos de Reação.
- Os efeitos da carta de luta jogada são aplicados.
- O maior valor ganha a luta, com o Xerife vencendo todos os empates.
- Descarte a(s) carta(as) de poker jogada(s) e devolva todas as cartas de luta para o fundo do baralho de luta em ordem aleatória.

Se o Xerife prender com sucesso o jogador Procurado, esse jogador ganha 1 ferimento, saca 1 carta de poker, é colocado na Cadeia com o Xerife, perde todos os Pontos de Procurado, qualquer fichas de gado que tenha, além da metade de seu dinheiro e pepitas de ouro, arredondados para cima.

Se o jogador Procurado vencer a luta, ele evitou a prisão com sucesso. Coloque o Xerife na Cadeia sem ganhar recompensas.

FORMAS DE MOVER O XERIFE

OS ERMOS CRUÉIS

Você cambaleia até a cidade, sangrando e sedento. Todos te encaram enquanto você bebe a água do cocho como se sua vida dependesse disso. E depende. Uma hora a mais nas planícies e você viraria comida de urubu.

Jogadores que contribuíram curam todos os seus ferimentos. Eles podem descartar 1 carta de poker para sacar 1 carta de poker.

O jogador que disparou esta carta move o Xerife até 3 espaços.

Última etapa de resolução de uma carta de história.



Usando uma ação para jogar a carta A Caçada.

> NOTA: O Xerife tentará prender um jogador Procurado apenas quando movido para o mesmo espaço de um jogador Procurado.

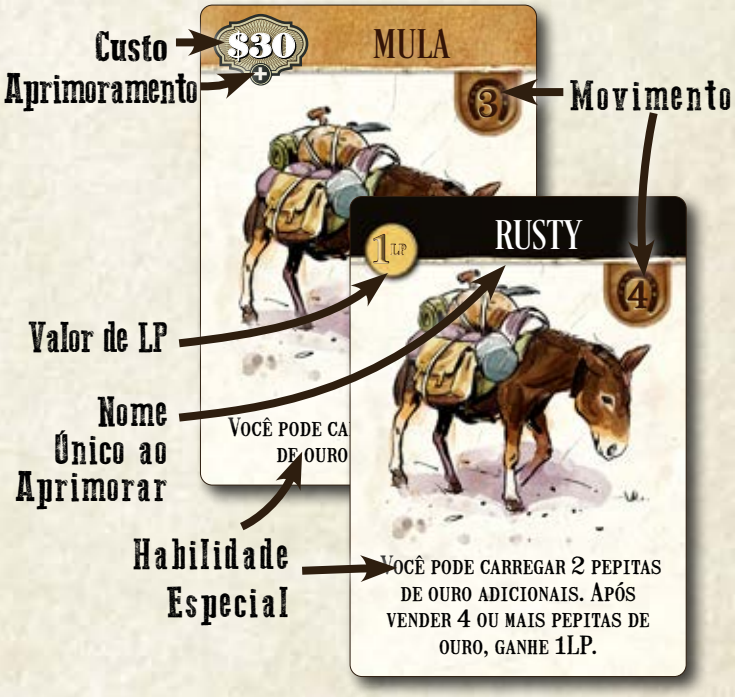


7. CARTAS DE ITEM

As cartas de itens são ferramentas valiosas que os jogadores usarão para ajudar em seus objetivos e explorações. Alguns itens podem ser aprimorados, oferecendo vantagens adicionais e LP no final da partida. Um jogador não pode ter mais de uma cópia de cada item. Existem três tipos diferentes de cartas de itens, que são explicados mais abaixo:

Montarias fornecem movimento adicional que permite aos jogadores viajarem pelo tabuleiro com muito mais eficiência. Os jogadores podem ter mais de uma montaria, mas somente a montaria equipada de um jogador é considerada ativa durante o turno. As montarias podem ser aprimoradas pagando seu custo uma segunda vez em um Armazém.

Armas fornecem Bônus que dão aos jogadores uma vantagem em lutas. Os jogadores podem possuir mais de uma arma, mas apenas a arma equipada de um jogador é considerada ativa durante o turno. No início do turno, o jogador ativo pode trocar sua arma equipada. Armas podem ser melhoradas pagando seu custo uma segunda vez em um Armazém.





Itens diversos oferecem uma variedade de habilidades para várias estratégias, como a prospecção de ouro e mãos de poker. Esses itens não podem ser aprimorados. Um jogador pode possuir até três itens únicos diversos ao mesmo tempo. Uma vez que um jogador tenha três itens diversos, ele não poderá comprar ou ganhar outros itens até que tenha disponibilizado espaço em seu tabuleiro de jogador. O espaço só pode ser disponibilizado através do uso de itens que se descartam como parte de seus efeitos, como Provisões ou Whiskey. Itens descartados são devolvidos para a estante do Armazém Geral.



NOTA: Os jogadores não podem ter mais do que uma cópia de cada ítem ao mesmo tempo.

8. CARTAS DE POKER

Cartas de poker são usadas de várias maneiras em ***Western Legends***. Elas fornecem Ações especiais, efeitos Bônus e efeitos de Reação, seus valores são usados para determinar o vencedor de lutas e, é claro, elas podem ser usadas para jogar poker no Saloon.

Todas as cartas de poker têm efeitos de Ação, de Bônus e/ou de Reação.

Os jogadores têm um limite máximo de mão de 5 cartas de poker, mas não descartam até esse limite antes do final do seu turno. Esse limite de mão é reduzido em 1 para cada ferimento que tenham ao final do turno, conforme indicado pela trilha de ferimento no tabuleiro do jogador.

Cartas de poker descartadas são colocadas em uma pilha de descarte ao lado do baralho de poker.

Quando um jogador estiver sacando cartas de poker, e não houver cartas restantes no baralho de poker, embaralhe a pilha de descarte e coloque-a no espaço do baralho de poker do tabuleiro. Então o jogador continuará a sacar cartas de poker.

Os efeitos **Bônus** permitem que os jogadores ganhem um Bônus quando usados durante uma ação específica, como em uma luta ou uma mão de poker.

- Os efeitos Bônus são ativados depois que as cartas são reveladas e somente quando a condição é atendida.
- O efeito Bônus não requer o uso de uma ação e ainda pode ser jogado fora do seu turno.



Os efeitos de **Reação** permitem que os jogadores joguem 1 carta de sua mão, quando uma condição é cumprida, para modificar o resultado de uma ação ou luta.

- O efeito de Reação não requer o uso de uma ação e ainda pode ser jogada fora do seu turno.



As habilidades de **Ação** permitem que os jogadores realizem ações que eles não poderiam, de outra maneira, realizar em seu turno.

- Usar uma habilidade de Ação requer que você gaste uma ação para executar.
- Uma carta de poker usada para uma habilidade de Ação é descartada após seu efeito ser totalmente resolvido.



9. FERIMENTOS

Ferimentos representam os perigos físicos do Oeste Selvagem. Cada ferimento que um jogador tiver o afeta de duas maneiras:

1. O limite de mão de um jogador é reduzido em 1 para cada ferimento que ele tiver. Cartas de poker acima do seu limite de mão são descartadas no final do seu turno.
2. Os jogadores perdem 1LP por cada ferimento que tenham no final da partida.

Um jogador pode ter no máximo 3 ferimentos. Se um jogador ganhar algum ferimento adicional, os ferimentos adicionais são ignorados.

Um jogador pode curar (perder) seus ferimentos das seguintes maneiras:

- Pague $10 ao Doutor para curar todos os ferimentos e sacar uma carta de poker para cada ferimento curado.
- Use a habilidade de Bônus na carta de poker À prova de Balas em uma luta.
- Compre o item Whiskey.
- Use a habilidade Ação no item Provisões.



NOTA: Um jogador ganha 1 ferimento ao perder qualquer luta.

10. FINAL DA PARTIDA

O final da partida é acionado quando um jogador atinge ou excede o número requerido de LP para a duração da partida, determinado durante a preparação:

- **CURTO: 15LP**
- **MÉDIO: 20LP**
- **LONGO: 25LP**

O marcador de FINAL DE PARTIDA é usado para marcar o LP determinado no início da partida. Cada jogador, incluindo aquele que desencadeou o final da partida, termina a rodada atual. Começando com o Jogador Inicial, os jogadores jogarão uma última rodada, de modo que cada jogador tenha tido a mesma quantidade de turnos.

Uma vez que todos os jogadores tenham jogado seu último turno, a pontuação final é determinada.

Para determinar a pontuação final de um jogador, faça o seguinte:

- Ganhe LP para cada montaria e arma aprimoradas que ele possua. LP de montarias e armas aprimoradas podem ser encontradas no canto superior esquerdo das cartas.
- Ganhe 1LP para cada $60 que tenha (sem arredondar para cima ou para baixo).
- Perca 1LP para cada ferimento.
- O jogador Mais Procurado ganha 3LP, e cada outro jogador Procurado ganha 1LP. Se houver empate para o Mais Procurado, cada jogador empatado ganha apenas 1LP
- Os Delegados ganham LP com base em qual linha eles ocupem na trilha de Justiça.
- Se estiver jogando a variante de objetivos, revele e ganhe LP igual às fichas lendárias que ganhou.

O jogador com mais LP é o vencedor. Em caso de empate, o jogador com mais Pontos de Justiça ou de Procurado será o vencedor. Se ainda houver empate, o jogador com mais pepitas de ouro ganha. Persistindo o empate, o jogador com a menor quantidade de ferimentos ganha. Havendo ainda empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.

EXEMPLOS DE FIM DE PARTIDA E DO TURNO FINAL

Em um jogo curto (15LP), se o jogador Azul atingir 15LP, ele acionará o final da partida. O jogador Azul irá finalizar seu turno, e o jogador Roxo realizará seu turno para completar a rodada. Este é o final da rodada uma vez que o jogador à esquerda de Roxo tem a ficha de jogador inicial. Começando com o jogador Vermelho, e continuando em sentido horário até o jogador Roxo, cada jogador fará um último turno. Assim que o jogador Roxo terminar o seu turno final, a partida termina.



11. VARIANTES



VARIANTE PARA 2 JOGADORES

Numa partida com 2 jogadores, eles usarão o baralho HOMEM DE PRETO que é composto por 10 cartas de ação e 1 carta de regras. A jogabilidade continua a mesma, com os jogadores lutando para obter o maior LP. No entanto, o Homem de Preto também está tentando ganhar a partida!

Regras detalhadas para o Homem de Preto podem ser encontradas na carta Regras do Homem de Preto

VARIANTE DE OBJETIVOS

As cartas de objetivos fornecem aos jogadores desafios e recompensas adicionais na forma de fichas lendárias. Ao jogar com essa variante, adicione as seguintes etapas para a preparação:





1. Use o lado do tabuleiro do jogador que tenha o espaço para as fichas lendárias.
2. Cada jogador pega as 4 cartas de objetivo correspondente ao seu personagem. Eles descartam 1 carta de objetivo aleatória, devolvendo-a à caixa sem olhar seu conteúdo. Esta carta de objetivo não será usada nesta partida. Mantenha todas outras cartas de objetivo com a face para baixo, fora dos olhares dos outros jogadores.
3. Coloque todas fichas lendárias virados para baixo ao alcance de todos os jogadores.

COMPLETANDO UM OBJETIVO



Depois que um jogador atender aos requisitos de uma de suas cartas de objetivo, ele pode completá-la, revelando-a e anunciando a condição. O jogador então recebe uma quantidade de fichas lendárias igual ao número de objetivos que completou. Ele as mistura com as fichas lendárias que ele já possuía e devolve para o suprimento um numero de fichas lendárias excedente ao número de objetivos já completados. Completar uma carta de objetivo não requer uma ação. Os jogadores podem completar mais de uma carta de objetivo em seu turno.

Os versos das 18 fichas lendárias contém:

- 6 no valor de 1LP
- 9 no valor de 2LP
- 3 no valor de 3LP



No final da partida, os jogadores ganharão LP adicionais pelas fichas lendárias que ganharam. Não há penalidade por cartas de objetivo não concluídas no final da partida. Os jogadores podem completar no máximo 3 objetivos ao usar essa variante.



12. ESCLARECIMENTOS DE REGRAS

- Os Delegados podem se tornar jogadores Procurados, mas os jogadores Procurados não podem se tornar Delegados. Se um jogador Procurado for preso, ele perderá todos os Pontos de Procurado e poderá escolher tornar-se um Delegado depois disso.
- Os bandidos são removidos da partida depois de lutar com um jogador, independentemente do resultado.
- Os jogadores podem jogar no máximo 1 carta de Reputação por turno, independentemente de quantos Pontos de Justiça ou de Procurado eles ganhem.
- Quando o Xerife se move para um espaço com um jogador Procurado, este jogador deve primeiro descartar 1 carta de poker antes de iniciar a luta.
- Os jogadores Procurados não podem se mover para o espaço ocupado pelo Xerife.
- Se um jogador tiver uma Mula como sua montaria ativa com mais de 4 pepitas de ouro e mudar para uma montaria diferente, ele deve devolver todas as pepitas de ouro em excesso para o suprimento.
- A carta de poker Trapaça pode ser usada tanto pelos Jogadores quanto pelo Crupiê.
- Se um jogador usar a carta de poker Instintos para seu efeito de Ação, ele não receberá o efeito Bônus como resultado do descarte por ter jogado a carta.

DICAS E ESTRATÉGIAS

ARMAS: comprar e aprimorar armas é uma ótima maneira de ganhar vantagem ao lutar. O Oeste Selvagem é um lugar perigoso, então toda vantagem que você puder ganhar vale a pena. Aprimorar armas, bem como montarias, também oferece LP ao final da partida.

CARTAS DE POKER: Cartas de poker são vitais em ***Western Legends***. Use cartas de valor alto para ganhar lutas. Os efeitos Bônus em cartas como Trapaça e Lady Luck são mais adequados para ajudá-lo a ganhar no poker. Os efeitos Bônus e Reação em cartas como Tiroteio e Mãos ao Alto podem fazer com que um Ás jogado contra você seja menos poderoso. Não brigue se você provavelmente não for ganhar.

PROCURAR OURO: É possível ganhar a partida sem nunca se comprometer com as trilhas de Justiça ou de Procurado. Prospecção de ouro é uma estratégia em si que não requer disposição moral. Ela fornece dinheiro para comprar montarias e armas que irão ajudá-lo durante a partida. O dinheiro ganho com o depósito de pepitas de ouro também pode ser gasto para deleitar-se no Cabaré, ganhando ainda mais pontos! Um Mapa da Mina e uma Mula aprimorada podem ajudar a reforçar ainda mais essa estratégia.

OURO/DINHEIRO: Não é sábio, especialmente para os jogadores Procurados, carregar grandes quantias de dinheiro e/ou pepitas de ouro, já que podem ser perdidos quando presos ou roubados por outro jogador. Use as cartas de poker Arrancada e Sele os Cavalos para navegar rapidamente pelos perigos em um único turno. Não se esqueça, cada $60 no final da partida vale 1LP!

JOGADORES DA JUSTIÇA: Os **Delegados** correm menos riscos do que os jogadores Procurados, mas os Pontos de Justiça são muito mais difíceis de conseguir. Se você pretende alcançar o 3º, o 6º ou o 9º espaço da trilha de Justiça, precisará ser diligente. Se os outros jogadores não são Procurados, você terá que lutar com Bandidos e escoltar gado, especialmente antes que os jogadores Procurados tenham a oportunidade de fazê-lo. Ao contrário dos jogadores Procurados, você pode viajar pelo tabuleiro sem se preocupar com o Xerife. Use o dinheiro do Bônus que ganhar com Pontos de Justiça para comprar e aprimorar montarias e armas. Use a carta de pôquer A Caçada para retardar os jogadores Procurados que estão perto do Xerife.

JOGADORES PROCURADOS: Você escolheu um caminho difícil, mas emocionante, que exigirá que você esteja sempre em fuga. É altamente recomendável que você obtenha uma montaria antes de se tornar um **Procurado**, já que você precisará fugir dos Delegados e do Xerife. No início da partida, ser Procurado é menos perigoso, já que os jogadores estão desenvolvendo suas estratégias. Em uma partida com uma quantidade maior de jogadores, tenha cuidado, pois as cartas de história serão concluídas com mais frequência. Isso permite que o Xerife se mova mais vezes. Mantenha cartas de valor alto na mão, especialmente Saque Rápido, para que você tenha uma chance melhor de derrotar o Xerife. Um Procurado com poucas ou nenhuma carta na mão é um alvo fácil. Roubar outros jogadores ou um Assalto ao Banco são boas maneiras de ganhar mais Pontos de Procurado. Deposite suas pepitas de ouro e gaste seu dinheiro para minimizar a penalidade ao ser preso. Lembre-se de que, uma noite na cadeia é no máximo um inconveniente, se você planejar assim. Ser um fora da lei é buscar oportunidades e saber quando aproveitá-las!



WESTERN LEGENDS - PRIMEIRA PARTIDA

Para começar, siga a preparação padrão do jogo, encontrada nas páginas de 4 a 5 do livro de regras de ***Western Legends***, com as seguintes exceções:

2. Retorne os seguintes itens para a caixa do jogo: Whiskey, Chapéu de Cowboy e Mapa da Mina.
5. Retorne todas as fichas de gado para a caixa do jogo. Durante a primeira partida, os jogadores não podem fazer a ação Adquirir Gado.
10. Cada jogador escolhe um dos seguintes personagens: Annie Oakley, Bass Reeves, Billy the Kid ou Bloody Knife (se estiverem jogando com 4 jogadores).
15. Embaralhe e coloque apenas as seguintes cartas de história no tabuleiro em um único baralho.

- O Selvagem Oeste Selvagem
- Vivo ou Morto
- Os Pinkertons
- Ralé Local
- A Sorte Favorece os Ousados
- Os Ermos Cruéis
- Dinheiro Sangrento
- Sol a Pino
- Esfregue um Pouco de Sujeira Nele
- A Lei
- Tribos das Escarpas
- Pangaré
- Mina Fantasma
- O Vendedor de Óleo de Cobra
- A Viúva
- Cuspida e Escarrada
- O Pastor
- Ferramentas do Comércio
- O Xerife de Darkrock
- Tempos Difíceis

17. Retorne todas as cartas de objetivo para a caixa do jogo.
18. Billy the Kid receberá a ficha de jogador inicial e começará a partida, já que ele tem mais Pontos de Procurado.

DURAÇÃO DA PARTIDA

O primeiro jogador a chegar ao 15LP irá desencadear o final da partida. Quando um jogador adquirir LP igual ou maior que 15LP, isso aciona o fim da partida. Os turnos continuam até que o jogador com a ficha de jogador inicial tenha seu turno. Começando com esse jogador, e continuando em sentido horário, cada jogador realiza mais um turno. Depois, os jogadores irão contar sua pontuação final, incluindo montarias e armas aprimoradas, bem como Bônus de LP das trilhas de Justiça e de Procurado.

VISÃO GERAL

RESUMO DO TURNO DO JOGADOR

- INÍCIO DO TURNO
- FASE DE AÇÃO
- FIM DO TURNO

Início do Turno: Antes que você possa realizar qualquer ação no seu turno, os jogadores devem escolher uma das três opções:

1. Sacar 2 cartas de poker.
2. Receber $10 e sacar 1 carta de poker.
3. Receber $20.

Fase de Ação: Os jogadores têm 3 ações que podem ser gastas para fazer o seguinte:

1. Mover (pág. 7)
2. Usar uma ação em uma carta (págs. 8)
3. Lutar contra outro jogador (págs. 8)
4. Fazer uma ação de um local (págs. 9-12)

Fim do seu turno: Depois de um jogador ter feito suas 3 ações, faça o seguinte para encerrar seu turno:

1. Resolva todas as cartas de história com a quantidade necessária de discos de história sobre elas. (págs. 13-14)
2. Descarte até o limite máximo de mão: 5 cartas de poker menos 1 carta para cada ferimento.
3. Se for Procurado, ganhe LP com base em qual linha ocupa na trilha de Procurado.(págs. 13-14)
4. Se ganhou LP igual ou maior que o valor definido para a partida, isso dispara seu fim. Termine a rodada atual. Cada jogador fará mais um turno, incluindo o jogador que desencadeou o final da partida.
5. O próximo jogador em sentido horário se torna o jogador ativo e inicia seu turno.

OUTRAS REGRAS

- Bandidos (págs. 17)
- Xerife (págs. 18)
- Personagens (págs. 6)
- Cartas de História (págs. 14)
- Cartas de Poker - Ação, Bônus, Reação (págs. 20)

