

# Glen More

Chronicles



Regolamento

## 1. Ottenere una tessera

Rispetto a molti altri giochi, Glen More II: Chronicles si distingue per non avere un ordine fisso di turno. Ogni turno, il giocatore attivo è colui che possiede il proprio Scozzese in ultima posizione sulla Rondella.



Il giocatore rosso è il giocatore attivo (lo Scozzese rosso è l'ultimo della fila) e dunque muove il proprio Scozzese sulla tessera che vuole ottenere.



## 2. Se si tratta di una tessera Territorio, aggiungetela al vostro territorio

Posizionate la tessera ottenuta seguendo le regole di posizionamento.



## 3. Attivate la tessera appena ottenuta e tutte le tessere adiacenti...

...nell'ordine che desiderate...



## ...per ottenere Risorse, Punti Vittoria, muovere Scozzesi o produrre Barili di Whisky



## Le Risorse sono posizionate sulle tessere che le producono (al massimo 3)

# - Il Gioco in Breve

Dopodiché è il turno del giocatore successivo. Il giocatore giallo è il giocatore che si trova in ultima posizione sulla Rondella, decide dunque di muovere il proprio Scozzese su *Robert the Bruce*.



## 4. Se si tratta di un Personaggio, posizionate un segnalino Alleanza sulla Plancia dei Clan

Posizionate la tessera Personaggio a fianco del vostro territorio insieme ai Barili di Whisky e alle carte Luogo Storico, vi serviranno per il Calcolo dei Punti Vittoria.



Posizionare un segnalino Alleanza vi darà accesso a utili effetti immediati o continui nel corso della partita.



## 5. Aggiungere nuove tessere alla Rondella



## 6. Nella partita si susseguono quattro fasi di Calcolo dei Punti Vittoria

Al termine della partita, il giocatore che avrà ottenuto il maggior numero di Punti Vittoria verrà proclamato vincitore.



# Introduzione

In **Glen More II: Chronicles** ogni giocatore rappresenta il leader di un Clan della Scozia nel periodo che va dall'Alto Medioevo fino al XIX secolo, con l'obiettivo di espandere i propri territori e il proprio prestigio. Il successo del Clan dipenderà in larga parte dall'abilità del giocatore di fare la scelta giusta al momento giusto, coltivando orzo per la produzione del whisky, oppure vendendo merci nei vari mercati, o magari ottenendo preziose alleanze con i Clan scozzesi delle Highland oppure ancora reclamando il controllo di alcuni luoghi storici come laghi e castelli.

Riuscirà il vostro Clan a influenzare la storia della Scozia? Se riuscirete a ottenere il maggior numero di Punti Vittoria (PV) ci sarete riusciti! Otterrete la vittoria e il vostro Clan si ergerà al di sopra degli altri. Slàinte mhath!

## Panoramica di Gioco

- ▶ Il giocatore il cui Scozzese si trova in ultima posizione sulla Rondella, lo muove in avanti fino alla tessera scelta. (1a)
- ▶ La tessera Territorio ottenuta (1b) viene aggiunta al territorio del giocatore (2), attivandola (3) e attivando allo stesso tempo le tessere adiacenti, fino a un massimo di 8, generalmente posizionando sopra di esse le Risorse generate, oppure...
- ▶ ... la Tessera Personaggio ottenuta viene posizionata a fianco del vostro territorio per le successive fasi di Calcolo dei Punti Vittoria, oltre a permettervi di ottenere speciali effetti sulla Plancia dei Clan.
- ▶ Aggiungete 1 o più tessere alla Rondella dalla pila di tessere più a sinistra.
- ▶ Dopodiché il giocatore il cui Scozzese si trova in ultima posizione sulla Rondella effettua il proprio turno.
- ▶ Dopo aver terminato ogni pila di tessere ha luogo una fase di Calcolo dei Punti Vittoria.
- ▶ Dopo la quarta fase di Calcolo dei Punti Vittoria, vengono calcolati ulteriori PV per il termine della partita.

Il gioco base così riassunto può essere reso più complesso con l'aggiunta di una o più Cronache incluse nella scatola, tuttavia per le prime partite vi consigliamo di giocare solamente con la versione base.

## Componenti

1 Rondella

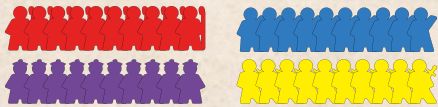


1 Plancia dei Clan



# Componenti

40 Scozzesi (10 per colore)



40 segnalini Alleanza (10 per colore)



40 Monete



1 Dado speciale a sei facce (con valori 1-1-1-2-2-3)



8 **Cronache** che espandono il gioco base (ciascuna include componenti aggiuntivi)



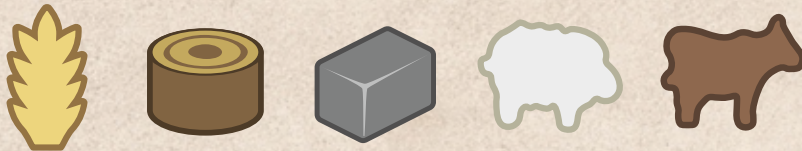
70 segnalini Punti Vittoria:

20x 1PV 15x 3PV 15x 5PV 15x 10PV 5x 50PV



90 segnalini Risorsa:

20x Orzo 20x Legna 20x Pietra 15x Pecora 15x Vitello



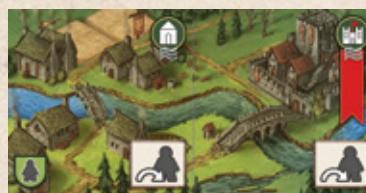
11 carte Luogo Storico



25 Barili di Whisky



4 tessere Territorio Iniziale composte da un *Villaggio Iniziale* (sinistra) e un *Castello Iniziale* (destra). Per gli effetti di gioco questa tessera è considerata come 2 tessere separate.



5 tessere S (tessere iniziali)

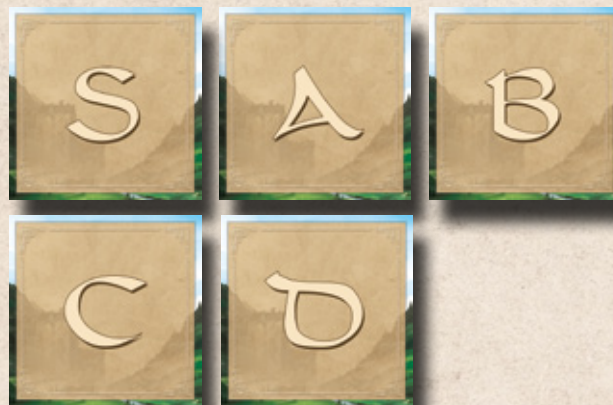
14 tessere A

17 tessere B

17 tessere C

17 tessere D

1 tessera *David Hume*



Un appunto sul contenuto delle **Cronache**:

Ogni Cronaca aggiunge nuove regole e componenti di gioco. Per evitare confusione, la versione base del gioco viene trattata integralmente nella prima parte del regolamento, mentre ogni Cronaca viene descritta in dettaglio più avanti.

# Preparazione

## 1. Preparazione iniziale

Ogni giocatore sceglie un colore e ottiene:

- ▶ la tessera Territorio Iniziale del proprio colore (una tessera doppia composta da un *Villaggio Iniziale* e un *Castello Iniziale* attraversati dal fiume);
- ▶ tutti gli Scozzesi del proprio colore;
- ▶ tutti i segnalini Alleanza del proprio colore.

Posizionate 1 Scozzese sulla tessera *Villaggio Iniziale*.

## 1 Territorio Iniziale del giocatore rosso



Scozzesi



Monete



Segnalini Alleanza



## 2. Preparazione del tavolo di gioco

- ▶ Posizionate sia la Rondella che la Plancia dei Clan al centro del tavolo.
- ▶ Posizionate i seguenti materiali nella riserva generale a fianco delle plance: Barili di Whisky, segnalini Risorsa (Orzo, Pietra, Legna, Pecora e Vitello), Monete e segnalini Punti Vittoria.
- ▶ Posizionate scoperte le carte Luogo Storico a fianco della plancia. Vi consigliamo di posizionare solamente le carte relative alla pila A all'inizio della partita e di aggiungere le altre via via che le relative pile di tessere verranno utilizzate.

## 3. Determinare il giocatore iniziale

- ▶ Un giocatore qualsiasi prende 1 Scozzese dalla riserva di ciascun giocatore per utilizzarli come Pedine di Gioco e li mescola nelle proprie mani.
- ▶ Lo stesso posiziona in ordine casuale le Pedine di Gioco su altrettanti spazi consecutivi della Rondella, iniziando da qualsiasi spazio.
- ▶ Il giocatore la cui Pedina di Gioco occupa in senso orario l'ultima posizione della Rondella sarà il giocatore iniziale e ottiene 5 Monete, il successivo nella fila ottiene 6 Monete, quello ancora dopo 7 Monete e infine 8 Monete.

## Rondella

Pile di tessere A-D



Spazio vuoto dietro la Pedina di Gioco in ultima posizione

Mercato

## Carte Luogo Storico

### 2 Giocatori

Posizionate il Dado nello spazio successivo, in senso orario, alla Pedina di Gioco in prima posizione.

### 3 o 4 Giocatori

L'utilizzo del Dado è opzionale per partite a 3 o 4 giocatori, serve ad accorciare la durata della partita. Se decidete di utilizzarlo, posizionate il Dado nello spazio successivo, in senso orario, alla Pedina di Gioco in prima posizione.

### Cosa sono le Cronache?

Ogni Cronaca è una vera e propria espansione di *Glen More II: Chronicles* che aggiunge nuovi elementi di gioco alla versione base. Se siete dei nuovi giocatori di *Glen More II: Chronicles*, potreste voler fare qualche partita al gioco base prima di aggiungere le Cronache. Per una migliore esperienza di gioco vi consigliamo in ogni caso di aggiungere solamente una Cronaca per iniziare a prendere dimestichezza, dopodiché aggiungere una combinazione di 2 o più Cronache. Tutte le Cronache possono comunque essere giocate liberamente, anche in contemporanea.

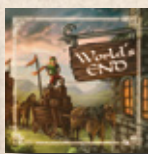
Vi consigliamo di iniziare aggiungendo la prima Cronaca "Regata delle Navi Dragone" non appena avrete preso dimestichezza con le meccaniche del gioco base.

# Preparazione

## 2 Risorse



**Attenzione:** Risorse, Monete, Punti Vittoria e Barili di Whisky sono illimitati. Nel remoto caso in cui doveste finire i segnalini nella riserva, utilizzate pure del materiale aggiuntivo. Gli Scozzesi sono limitati.



## 4. Comporre le pile di tessere

- ▶ Componete e mescolate le 4 pile di tessere, dividendole in base al retro (A-D) e posizionatele separatamente a faccia in giù nelle aree indicate sulla plancia della Rondella.
- ▶ Posizionate la tessera *End* grosso modo a metà della pila D.

## Preparazione per partite introduttive

Per la prima partita, o comunque per una durata più contenuta del gioco, vi suggeriamo di posizionare la tessera *End* come tessera più in alto della pila D, invece che posizzionarla a metà di essa.

## 5. Preparazione della Rondella

- ▶ Prendete le 5 tessere iniziali (S sul retro) e posizionatele scoperte negli spazi successivi alle Pedine di Gioco (o al Dado, se utilizzato) seguendo l'ordine indicato nella figura a fianco.
- ▶ Riempite gli spazi successivi della Rondella con le tessere della pila A, andando in senso orario.
- ▶ Lasciate vuoto senza alcuna tessera lo spazio precedente a quello occupato dalla Pedina di Gioco in ultima posizione.
- ▶ Gli elementi di gioco presenti al termine della preparazione sulla Rondella dovrebbero dunque seguire questo ordine: Pedine di Gioco 1, 2, (3), (4) – (Dado) – tessera S – tessera A – spazio vuoto.

## Solo per 2 e 3 giocatori

Posizionate 1 Moneta dalla riserva nello spazio più a sinistra (indicato con il numero 1) di ogni riga del Mercato.

## 6. Posizionare il materiale aggiuntivo

- ▶ Posizionate la tessera David Hume a fianco della Plancia dei Clan.

## Preparazione avanzata

- ▶ L'utilizzo delle Cronache modifica la preparazione del gioco. Ciascuna Cronaca elenca in dettaglio le modifiche da effettuare nel corso della preparazione.
- ▶ Scegliete la Cronaca che intendete utilizzare.
- ▶ Aggiungete gli elementi di gioco indicati nella Cronaca seguendone le regole in dettaglio.

## 6

## Plancia dei Clan



La tessera *David Hume* viene posizionata a fianco della Plancia dei Clan



## Prima di iniziare a giocare

Organizzate il materiale delle singole Cronache presente nelle varie fustelle nelle rispettive scatole. Potete facilmente capire a quale Cronaca appartenga ciascun elemento del gioco consultando l'icona della Cronaca presente sulle fustelle e sui vari componenti, ripresa sulle scatole realizzate per contenerli. In questo modo, sarà estremamente più semplice riporre il materiale di gioco al termine di ogni partita.

## Svolgimento del gioco

Una partita a Glen More II: Chronicles si svolge nel corso di 4 round di gioco. Il primo round termina non appena viene posizionata sulla Rondella l'ultima tessera della pila A, il secondo round termina non appena viene posizionata sulla Rondella l'ultima tessera della pila B e il terzo round termina non appena viene posizionata sulla Rondella l'ultima tessera della pila C. Una fase di Calcolo dei Punti Vittoria viene risolta immediatamente ogni volta che l'ultima tessera di una delle pile di tessere (A-C) viene posizionata sulla Rondella (vedi Calcolo dei Punti Vittoria a pagina 16).

Il quarto round termina non appena tutti i giocatori hanno mosso la propria Pedina di Gioco sopra oppure oltre la tessera *End* sulla Rondella. A quel punto viene risolto un ulteriore calcolo finale dei Punti Vittoria e la partita termina (vedi Fine della Partita a pagina 16).

## Ordine di Turno

Al contrario di molti altri giochi, in Glen More II: Chronicles non esiste un ordine di turno fisso.

Il giocatore la cui Pedina di Gioco si trovi in ultima posizione sulla Rondella (ovvero di fronte allo spazio vuoto) effettua il proprio turno, facendo avanzare la propria Pedina di Gioco su qualsiasi spazio della Rondella occupato da una tessera. Un giocatore potrebbe dunque effettuare più turni di fila nel caso in cui riesca a trovarsi più volte in ultima posizione sulla Rondella.

Ciò significa inoltre che i giocatori potrebbero svolgere un numero diverso di turni nel corso della partita.

## Il Dado

Il Dado agisce da giocatore aggiuntivo con l'unico scopo di rimuovere casualmente tessere dalla Rondella e così abbreviare la durata della partita.

Le regole di questa sezione vengono utilizzate solamente nel caso in cui il Dado venga utilizzato.

Se il Dado si trova in ultima posizione sulla Rondella, viene lanciato, dopodiché si muove in avanti di un numero di tessere pari al risultato ottenuto (il Dado avanza contando le tessere e non gli spazi, ignora dunque gli spazi occupati dalle Pedine di Gioco). Se a causa del suo movimento il Dado arriva su una tessera con l'icona di una Cronaca (vedi pagina 8 – Anatomia delle Tessere), il Dado avanza ulteriormente sulla prima tessera disponibile che non abbia un'icona di quel tipo. La tessera su cui il Dado arriva viene scartata, mettetela in una pila delle tessere scartate a fianco delle plance di gioco, lasciando il Dado nello spazio su cui è appena arrivato. Il Dado non può scartare la tessera *End*.

Dopo aver mosso il Dado, e molto probabilmente aver scartato una tessera, il round prosegue con il giocatore la cui Pedina di Gioco si trova in ultima posizione sulla Rondella.

### Esempio:

Il Dado si trova in ultima posizione, viene lanciato e ottiene un risultato di 2. La seconda tessera di fronte al Dado ha tuttavia l'icona di una Cronaca. Il Dado ignora dunque questa tessera e avanza ulteriormente sulla tessera *Loch Lochy*, che viene scartata a fianco delle plance di gioco.





# Turno di un Giocatore

Il turno di un giocatore procede come elencato di seguito:

- ▶ Avanza la propria Pedina di Gioco su qualsiasi spazio della Rondella che contenga una tessera.
- ▶ Ottiene quella tessera, pagandone eventualmente il costo, e posiziona la propria Pedina di Gioco nello spazio adesso vuoto.
- ▶ Posiziona la tessera ottenuta seguendo le regole di piazzamento (vedi Regole di Piazzamento a pagina 10).
- ▶ Attiva la tessera posizionata e tutte le tessere adiacenti (massimo 8 - vedi Attivare le Tessere a pagina 12).
- ▶ Aggiunge in senso orario 1 o più tessere dalla pila più a sinistra di tessere sugli spazi della Rondella, in modo tale da riempire gli spazi vuoti e lasciare 1 singolo spazio vuoto subito prima della Pedina di Gioco (o del Dado) che si trova in ultima posizione sulla Rondella.

**Eccezione:** la tessera *End* viene descritta a pagina 16.

Dopo che un giocatore ha posizionato sulla Rondella l'ultima tessera di una particolare pila di tessere, una delle fasi di Calcolo dei Punti Vittoria viene effettuata prima che il giocatore successivo agisca. La pila D funziona in modo leggermente diverso e la fase di Calcolo dei Punti Vittoria viene effettuata solamente dopo che le Pedine di Gioco di tutti i giocatori hanno mosso sopra o superato la tessera *End*.

**Attenzione:** se tutti i giocatori muovono la propria Pedina di Gioco oltre una tessera senza ottenerla, questa viene scartata in una pila delle tessere scartate a fianco delle plance di gioco. Questo significa che più di 1 tessera potrebbe essere aggiunta dalle pile di tessere alla Rondella al termine del turno di un giocatore.

## Anatomia delle Tessere

Ogni tessera contiene uno o più simboli su di essa.

Nome della tessera. Identifica la tessera, ma non ha alcun effetto in termini di gioco.

Costo. Indica Risorse, Monete, Barili di Whisky o Scozzesi da spendere per ottenere la tessera.

Effetto immediato. Indica il tipo di beneficio ottenuto al momento del posizionamento nel territorio.

**Limite di Risorse per tessera: ogni tessera può accumulare fino a 3 Risorse.**



Tipologia di tessera. Alcuni effetti di gioco fanno riferimento a questa tipologia.

Icona fiume. Indica che il fiume attraversa la tessera.

Icona della Cronaca. Ogni Cronaca ha una diversa icona che contraddistingue gli elementi del gioco che la compongono. Il Dado non può scartare una tessera con un'icona della Cronaca (vedi pagina 7).

Effetto di attivazione. Indica il tipo di beneficio legato all'attivazione della tessera (vedi pagina 12).

Icona di Protezione. Non è possibile posizionare alcuna Pedina di Gioco su questa tessera, ma solo muovere oltre.




# Il Mercato

In qualsiasi momento durante il proprio turno, un giocatore può comprare o vendere Risorse al Mercato. Il Mercato è posizionato al centro della Rondella ed è composto da una serie di righe, una per tipologia di Risorsa, con alcuni spazi numerati (1, 2, 3).

## Comprare

Se un giocatore desidera comprare una Risorsa dal Mercato, posiziona dalla propria riserva il numero di Monete indicate (1, 2 o 3) sullo spazio libero più a sinistra della riga corrispondente. Se non sono presenti spazi liberi nella riga di una particolare Risorsa, quella Risorsa non può essere acquistata.

Un giocatore può comprare un qualsiasi numero di risorse, a patto di usarle immediatamente per pagare un qualsiasi costo (ad esempio per il costo di una tessera, oppure per l'effetto di attivazione di una tessera Scambio , oppure ancora per trasformare Orzo in Barili di Whisky, ecc.).

**Non è possibile acquistare Risorse per tenerle come scorta.**

## Vendere

Se un giocatore vuole vendere una Risorsa al Mercato, rimette la Risorsa venduta nella riserva generale e ottiene le Monete presenti nello spazio più a destra della riga corrispondente. Se non sono presenti spazi con Monete nella riga di una particolare Risorsa, quella Risorsa non può essere venduta. Un giocatore può vendere un qualsiasi numero di Risorse durante il proprio turno.

La vendita può essere effettuata in qualsiasi momento durante il turno del giocatore, ad esempio prima di attivare le tessere per produrre Risorse, in modo tale da liberare spazio per le nuove Risorse prodotte.



Matthias **compra** un Vitello e posiziona 2 Monete nello spazio vuoto più a sinistra della riga corrispondente del Mercato. Matthias utilizza il Vitello appena acquistato per una tessera Scambio che ha attivato che gli permette di ottenere Punti Vittoria.

Matthias **vende** una Pecora che si trova su una delle sue tessere, la rimette nella riserva generale e ottiene 3 Monete dallo spazio più a destra della riga corrispondente del Mercato.

Le righe vuote del Mercato vengono utilizzate per alcune Cronache.

**Attenzione:** i Barili di Whisky e gli Scozzesi non possono essere né venduti né comprati. Non si tratta di Risorse.

## Preparazione per partite introduttive

Durante le vostre prime partite o quando avete nuovi giocatori al tavolo, potreste posizionare 1 Risorsa della tipologia corrispondente su ciascuno spazio libero del Mercato. Se un giocatore compra una Risorsa, prende quella presente nel Mercato e posiziona al suo posto le Monete necessarie per acquistarla. Se un giocatore vende una Risorsa, la posiziona nel Mercato e prende le Monete presenti nello spazio in cui l'ha posizionata. In questo modo è possibile tenere traccia più facilmente di quali Risorse sono disponibili e a che costo in ogni momento.

*Grazie a Rahdo per questo suggerimento!*

## Ottenere Tessere dalla Rondella

- Muovete la vostra Pedina di Gioco sulla tessera desiderata.
- Se la tessera presenta un costo, pagatelo prima di ottenerla. Potete spendere le Risorse presenti sulle vostre tessere, oppure le Monete e i Barili di Whisky nella vostra Riserva. Se dovete spendere uno Scozzese, dovete rimetterlo nella vostra riserva togliendolo dal vostro territorio. Potete inoltre utilizzare il Mercato per ottenere le Risorse che vi mancano (vedi *Il Mercato* a pagina 9).
- Se non potete pagarne il costo, non potete ottenere la tessera.
- Nel raro caso in cui un giocatore non sia in grado di ottenere nessuna delle tessere sulla Rondella, può spostare la propria Pedina di Gioco su una qualsiasi tessera per scartarla. Il giocatore riceve in questo modo 1 Moneta dalla riserva oppure 1 Punto Movimento (vedi *Effetti di Attivazione* a pagina 13).



**Se avete ottenuto una tessera Personaggio, seguite le regole per Personaggi, Segnalini Alleanza e Plancia dei Clan a pagina 15.**



**Se avete ottenuto una tessera Territorio, seguite le Regole di Piazzamento di seguito.**

## Regole di Piazzamento

Tutte le regole di piazzamento elencate di seguito devono essere rispettate quando posizionate una tessera.

- Ogni nuova tessera deve essere posizionata in modo tale che almeno un lato di essa sia adiacente a un lato di una tessera già posizionata. Non è possibile posizionare una tessera che tocchi solamente in modo diagonale una o più tessere già posizionate.



- Ogni nuova tessera deve essere posizionata in modo adiacente, ortogonalmente o diagonalmente, a una tessera che contenga almeno uno dei vostri Scozzesi.

**Importante:** se non ci sono Scozzesi adiacenti a dove vuoi posizionare la nuova tessera, allora non puoi posizionala.



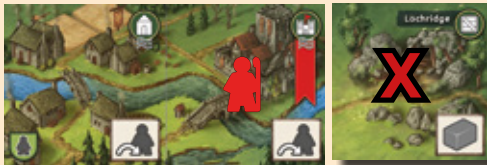
Un fiume attraversa il Territorio Iniziale dei giocatori.

- Ogni tessera attraversata dal fiume deve essere posizionata in modo tale da estendere il fiume del Territorio Iniziale.
- Le tessere che non sono attraversate dal fiume non possono essere posizionate in modo tale da interrompere il corso del fiume.
- È presente un solo fiume nel territorio di ogni giocatore.



**Attenzione:** il vostro territorio è composto della vostra tessera *Territorio Iniziale* e da tutte le tessere a essa connesse.

## Esempi di piazzamento di tessere:



Il posizionamento di *Lochridge* qui interromperebbe il corso del fiume e questo non è consentito.

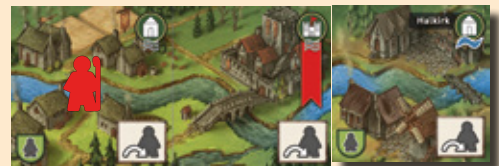


Non è possibile posizionare *Lochridge* qui, poiché non ci sono tessere adiacenti che contengano uno o più Scozzesi.

Il posizionamento di *Halkirk* qui causerebbe l'inizio di un secondo fiume e questo non è consentito.



Il posizionamento di *Halkirk* qui consente la prosecuzione dell'unico fiume del territorio.




Finalmente *Lochridge* ha trovato un posto in cui poter essere posizionato.



## Tessere sovrapposte

Alcune tessere devono essere posizionate sopra altre dello stesso tipo già presenti nel proprio territorio al momento del posizionamento.

Queste tessere sono riconoscibili dall'icona in alto a destra , che indica anche la tipologia di tessera sopra cui posizionare le varie tessere.

**Le tessere sovrapposte devono essere posizionate sopra un'altra tessera e non possono essere posizionate da sole.**

Per sovrapporre una tessera:

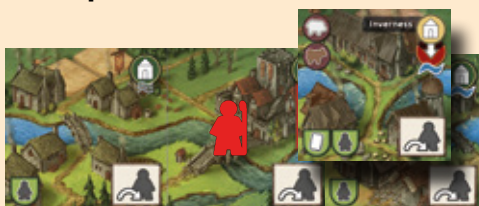
- ▶ La tipologia della tessera da sovrapporre deve corrispondere a quella della tessera sopra cui viene posizionata.
- ▶ Il fiume deve combaciare allo stesso modo (non si possono aggiungere o rimuovere parti di fiume).
- ▶ Per il resto della partita, l'unica tessera considerata presente nel territorio del giocatore, sarà quella sovrapposta.

Gli effetti immediati presenti sulla tessera coperta dalla tessera sovrapposta vengono mantenuti (vedi Effetti Immediati a pagina 12). Per esempio, le carte Luogo Storico ottenute grazie a tessere che vengono sovrapposte da altre rimangono nella propria riserva. Le Risorse e gli Scozzesi presenti sulla tessera sopra cui viene posizionata la tessera sovrapposta vengono posizionati sulla nuova tessera.

**Il posizionamento di una tessera sovrapposta attiva normalmente la tessera appena posizionata e tutte le tessere adiacenti (massimo 8) come di consueto.**

È possibile posizionare tessere sovrapposte sopra ad altre tessere sovrapposte. Nel caso in cui venga posizionata una tessera sopra il *Castello Iniziale*, la tessera sovrapposta su di esso viene considerata come nuovo *Castello Iniziale*.

## Esempio di posizionamento di tessera sovrapposta:



*Inverness* può essere posizionata sopra *Halkirk*. Entrambe le tessere condividono la tipologia di tessera Villaggio. Il fiume è presente in entrambe ed è presente uno Scozzese in una tessera adiacente.



Icona Villaggio



Icona sovrapposta a un Villaggio

# Effetti Immediati

Dopo aver posizionato una tessera in modo corretto, ottenetene gli effetti immediati indicati nell'angolo in basso a sinistra.

## Tipologie di effetti immediati:



### Carta Luogo Storico

Prendete la carta Luogo Storico con lo stesso nome della tessera, posizionala a fianco del vostro territorio e ottenete il beneficio indicato su di essa (vedi Carte Luogo Storico nell'Appendice I a pagina 17). Alcune carte Luogo Storico contengono a loro volta effetti immediati ⚡, mentre altre contengono effetti continui ∞ o di fine partita ♠.



### Scozzese

Posizionate 1 Scozzese dalla vostra riserva sulla tessera appena posizionata.



### Risorsa Jolly

Prendete una qualsiasi Risorsa (Orzo, Legna, Pietra, Pecora o Vitello). I Barili di Whisky non sono considerati una Risorsa.



### Segnalino Alleanza

Posizionate un segnalino Alleanza dalla vostra riserva sulla Plancia dei Clan, seguendo le regole di posizionamento indicate in Personaggi, Segnalini Alleanza e Plancia dei Clan a pagina 15.



### Barile di Whisky

Prendete un Barile di Whisky dalla riserva e posizionalo a fianco del vostro territorio insieme a carte Luogo Storico e tessere Personaggio. La riserva di Barili di Whisky è da considerarsi illimitata.



### Moneta

Prendete una Moneta dalla riserva.



### Punti Vittoria (PV)

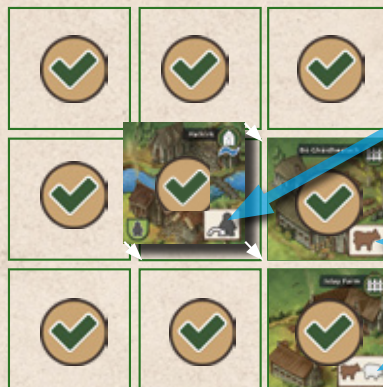
Prendete il numero indicato di PV dalla riserva.

## Attivare le Tessere

Dopo aver posizionato una tessera in modo corretto, potete attivare la tessera appena posizionata e tutte le tessere ad essa adiacenti.

È possibile attivare le varie tessere nell'ordine che preferite. Le tessere da poter attivare, in aggiunta a quella appena posizionata, sono quelle adiacenti sia in senso ortogonale che diagonale.

Ogni tessera può essere attivata solamente una volta per turno, a meno che una regola non indichi espressamente il contrario. Il beneficio ottenuto dall'attivazione di ciascuna tessera è indicato nell'angolo in basso a destra. Alcune tessere sono prive di questo beneficio.



Attivate la tessera appena posizionata.

Attivate inoltre le tessere adiacenti, ad esempio queste 2.

### Tutte le attivazioni sono opzionali.

Puoi scegliere l'ordine delle attivazioni, ma in ogni caso ogni attivazione deve essere completata prima che la prossima cominci. Vedi esempi di attivazione a pagina 14.

## Tipologie di benefici di attivazione:

### Ottenere Risorse

Prendete la Risorsa indicata dalla riserva e posizionatele sulla tessera attivata.

Prendete 1 Risorsa qualsiasi dalla riserva (Orzo, Legna, Pietra, Pecora o Vitello) e posizionatele sulla tessera attivata.

Prendete le 2 Risorse indicate dalla riserva e posizionatele sulla tessera attivata.



**Importante:** è possibile posizionare al massimo 3 Risorse su ciascuna tessera. Ogni Risorsa eventualmente prodotta in eccesso viene persa.

### Scambiare Risorse

Potete scambiare un certo numero di Risorse per ottenere Punti Vittoria, Barili di Whisky o per posizionare segnalini Alleanza. Le Risorse scambiate tornano nella riserva.

Scambiate una qualsiasi combinazione di Risorse diverse richiesta a vostra scelta per ottenere un certo numero di Punti Vittoria. Ad esempio 1 Orzo e 1 Pietra per 4 Punti Vittoria.



Scambiate una qualsiasi combinazione di Pecore e/o Vitelli per ottenere un certo numero di Punti Vittoria. Ad esempio 1 Pecora e 2 Vitelli per 8 PV.



Scambiate una qualsiasi combinazione di 3 Risorse, anche dello stesso tipo, per ottenere 7 Punti Vittoria. Ad esempio 1 Pecora e 2 Pietre per 7 PV.



Scambiate le Risorse richieste per ottenere un certo numero di Punti Vittoria. Ad esempio 1 Vitello e 1 Pecora per 6 PV.



Scambiate 1 Risorsa qualsiasi per posizionare 1 segnalino Alleanza dalla vostra riserva sulla Plancia dei Clan, seguendo le regole di posizionamento indicate in Personaggi, Segnalini Alleanza e Plancia dei Clan a pagina 15.



Scambiate 1 Orzo per ottenere 1 Barile di Whisky.



### Punti Movimento

Ottenete 1 Punto Movimento.



Ogni Punto Movimento permette a uno dei vostri Scozzesi presenti nel vostro territorio di spostarsi su una tessera adiacente, sia ortogonalmente che diagonalmente.

Nel caso otteniate più Punti Movimento, potete utilizzarli per muovere più Scozzesi, oppure per muovere alcuni di essi più volte.

Potete utilizzare tutti, solo alcuni o anche nessuno dei Punti Movimento ottenuti.

### Punti Vittoria

Ottenete dalla riserva il numero di Punti Vittoria indicati.



### Tessere sovrapposte

Dopo aver posizionato una tessera sovrapposta (vedi Tessere sovrapposte a pagina 11), attivate normalmente la tessera sovrapposta e tutte le tessere ad essa adiacenti. La tessera sopra cui questa viene posizionata non si attiva e non si attiverà più nel corso della partita, oltre a non essere considerata per l'ottenimento dei Punti Vittoria.

## Esempio di Attivazione:



*Halkirk* viene posizionata a destra del *Castello Iniziale*.



Prima di tutto il giocatore rosso ottiene l'effetto immediato della tessera, posizionando 1 Scozzese sulla tessera appena posizionata.



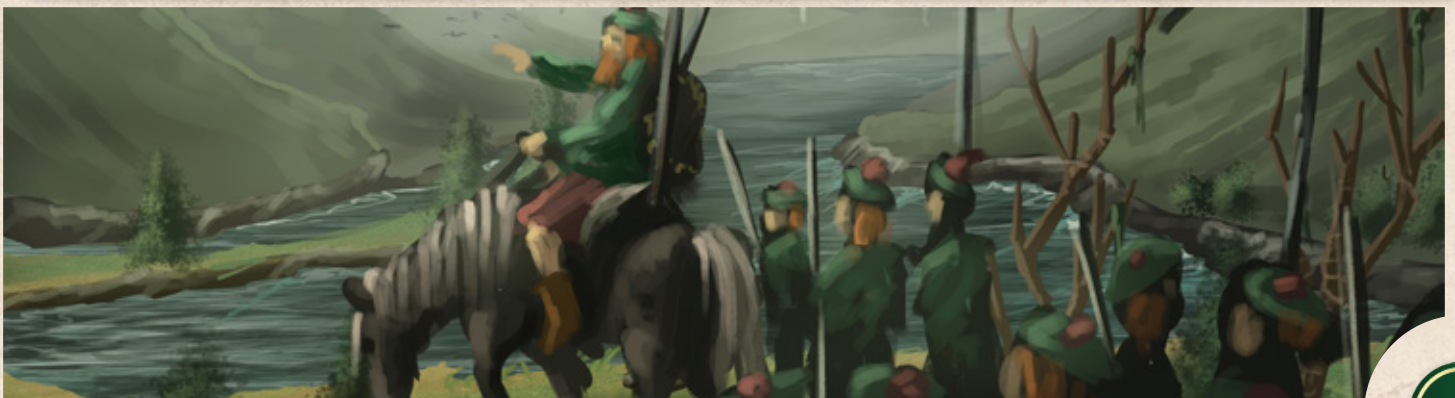
Questo posizionamento attiva inoltre *Halkirk* stessa (1 Punto Movimento), oltre al *Castello Iniziale* (1 Punto Movimento) e *Inshriach* (1 Legna) ad essa adiacenti.

Il giocatore rosso posiziona 1 segnalino Legna su *Inshriach* e utilizza i 2 Punti Movimento per spostare di una tessera i suoi 2 Scozzesi.



Nel corso della partita il giocatore rosso posiziona sopra a *Halkirk* la tessera sovrapposta *Inverness*, ottenendo come effetto immediato 1 Scozzese e la corrispondente carta Luogo Storico.

Questo nuovo posizionamento attiva *Inverness* stessa (1 Punto Movimento), oltre al *Castello Iniziale* (1 Punto Movimento) e *Inshriach* (1 Legna) ad essa adiacenti.



# Personaggi, Segnalini Alleanza e Plancia dei Clan



Dopo aver ottenuto una tessera Personaggio, posizionatela a fianco del vostro territorio assieme ai Barili di Whisky e alle carte Luogo Storico. Le tessere Personaggio non vi permettono dunque di attivare alcuna tessera del vostro territorio e non vengono considerate per la grandezza del vostro territorio durante il calcolo finale dei Punti Vittoria al termine della partita.

Tuttavia, le tessere Personaggio vi permettono di ottenere un particolare effetto immediato in grado di farvi ottenere il favore di un altro Clan della Scozia:

- ▶ Dopo aver ottenuto una tessera Personaggio posizionate 1 dei vostri segnalini Alleanza in un Territorio dei Clan libero della Plancia dei Clan, reclamandolo.
- ▶ È obbligatorio pagare la somma di Monete necessaria a raggiungere il Territorio dei Clan desiderato calcolandole in alternativa a partire:
  - dalla regione iniziale rappresentata dalla valle di Glen More;
  - da un qualsiasi Territorio dei Clan non libero, già reclamato da un qualsiasi giocatore.
- ▶ Pagate alla riserva la somma delle Monete indicate sui sentieri percorsi. Se il giocatore non possiede le Monete necessarie per raggiungere un determinato Territorio dei Clan, non può reclamarlo.
- ▶ Dopo aver pagato le Monete e posizionato il segnalino Alleanza, ottenete l'effetto immediato o continuo indicato nel Territorio dei Clan.
- ▶ Un elenco dettagliato degli effetti dei Clan è indicato in Territori dei Clan nell'Appendice II a pagina 17.

**Ciascun Territorio dei Clan può essere reclamato solamente una volta per partita.**

## Esempio di posizionamento sulla Plancia dei Clan:

All'inizio della partita, quando nessun segnalino Alleanza è ancora presente sulla Plancia dei Clan, i vari percorsi per il posizionamento devono essere tracciati a partire dalla regione iniziale. Se ad esempio un giocatore volesse posizionare un segnalino Alleanza sul Territorio del Clan MacLeod non dovrebbe pagare alcuna Moneta, visto che l'unico sentiero che è necessario percorrere dalla regione iniziale fino a esso non presenta alcun costo.

Per posizionare un segnalino Alleanza sullo spazio del Clan McKay è invece necessario pagare 2 Monete, visto che due dei sentieri che è necessario percorrere dalla regione iniziale fino a esso costano 1 Moneta ciascuno.



Particolare della Plancia dei Clan

Più avanti nella partita...

Per posizionare un segnalino Alleanza sul Territorio del Clan MacLachlan in questa situazione è sufficiente pagare 1 Moneta, visto che è possibile calcolare il percorso fino a esso dal vicino Territorio del Clan MacMillan, già reclamato dal giocatore rosso. Il colore del giocatore che ha reclamato il territorio di partenza non è importante per il calcolo del percorso.





# Punteggio

## Calcolo dei Punti Vittoria

Nel corso della partita si susseguono quattro fasi di Calcolo dei Punti Vittoria. Le prime tre fasi hanno luogo non appena l'ultima tessera di ogni pila (A, B e C) viene posizionata sulla Rondella, mentre la quarta, spiegata più avanti, viene effettuata al termine della partita.

Le varie fasi di Calcolo dei Punti Vittoria funzionano allo stesso modo:

- ▶ Durante le fasi di Calcolo dei Punti Vittoria il gioco viene momentaneamente sospeso.
- ▶ Ogni giocatore calcola il proprio risultato rispetto a quattro diversi obiettivi, confrontandolo con quello del giocatore che ha ottenuto il peggior risultato per ciascuno di essi. Gli obiettivi sono:
  - Numero di Scozzesi sulla tessera *Castello Iniziale* (non contano quelli in altre tessere Castello)
  - Numero di carte Luogo Storico
  - Numero di Barili di Whisky
  - Numero di tessere Personaggio
- ▶ Ogni giocatore ottiene un certo numero di Punti Vittoria in base alla differenza del proprio risultato con quello del giocatore peggiore, per ciascun obiettivo.

Differenza con il giocatore peggiore	1	2	3	4	5
Punti Vittoria ottenuti	1	2	3	5	8

**Esempio:** I giocatori confrontano il numero di carte Luogo Storico ottenute. Matthias ne ha ottenute 5, Andreas 3, mentre Steffen solamente 1. Matthias ha una differenza di 4 rispetto a Steffen, il giocatore peggiore rispetto a questo obiettivo ( $5 - 1$ ), ottiene dunque 5 PV. Andreas ha una differenza di 2 rispetto al giocatore peggiore ( $3 - 1$ ), ottiene dunque 2 PV. Steffen è il giocatore peggiore rispetto a questo obiettivo e non ottiene dunque alcun PV.

**Attenzione:** al termine di ogni fase di Calcolo dei Punti Vittoria i giocatori tengono i propri Scozzesi, carte Luogo Storico, Barili di Whisky e tessere Personaggio, che dunque non vengono rimessi nelle rispettive riserve.

## Fine della Partita

La partita termina non appena ogni giocatore ha mosso la propria Pedina di Gioco sopra oppure oltre la tessera *End*. A quel punto ha luogo la quarta fase di Calcolo dei Punti Vittoria.

Generalmente i giocatori utilizzeranno la propria ultima mossa per superare con la propria Pedina di Gioco la tessera *End* e ottenere una nuova tessera dalla Rondella. Se tuttavia un giocatore non desidera ottenere una nuova tessera che si trovi oltre la tessera *End*, può decidere di muovere la propria Pedina di Gioco sopra di essa come ultima mossa. Sulla tessera *End* è possibile posizionare più di una Pedina di Gioco. Dopo che la Pedina di Gioco di un giocatore ha raggiunto o superato la tessera *End*, quel giocatore ha terminato la propria partita.

Se state utilizzando il Dado, quest'ultimo viene rimosso dal gioco non appena raggiunge o supera la tessera *End*, senza scartare la tessera su cui eventualmente arriva.

Il calcolo finale dei Punti Vittoria funziona come segue:

- Effettuate un normale Calcolo dei Punti Vittoria come indicato in precedenza.
- Contate il numero di tessere che compongono il vostro territorio e confrontatelo con quello del giocatore che possiede il territorio con il minor numero di tessere. Ogni giocatore perde 3 Punti Vittoria per ogni tessera che possiede in eccesso rispetto al totale di tessere nel territorio del giocatore che ne ha meno. Le tessere Personaggio e quelle che si trovano sotto a tessere sovrapposte non vengono considerate per questo conteggio.

**Esempio:** Al termine della partita il territorio di Andreas è composto da 15 tessere, quello di Matthias da 13 e quello di Steffen da 16. Andreas perde dunque 6 PV per le 2 tessere in eccesso rispetto al territorio di Matthias, che risulta essere quello composto da meno tessere. Steffen perde invece 9 PV a causa delle 3 tessere in eccesso rispetto al territorio di Matthias.

- Ogni giocatore ottiene 1 PV per ogni Moneta che possiede.
- Alcune carte Luogo Storico permettono di ottenere ulteriori Punti Vittoria al termine della partita.

Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria viene proclamato vincitore. In caso di pareggio, il giocatore che possiede il maggior numero di Risorse viene proclamato vincitore e se la parità persiste, i giocatori in spareggio condividono la vittoria.

## Appendice 1 – Carte Luogo Storico

Nella versione base del gioco sono presenti 11 carte Luogo Storico. Alcune Cronache aggiungono ulteriori carte Luogo Storico che vengono descritte in dettaglio all'interno dei rispettivi capitoli, a partire da pagina 19. Se una particolare carta Luogo Storico riporta l'icona di un effetto immediato (⚡), questo viene risolto prima dell'attivazione delle tessere. I nomi delle tessere Territorio, Personaggio e dei Clan sono stati volutamente preservati in lingua originale, per non alterare in nessun modo lo spirito profondamente gaelico del gioco!

### **Armadale Castle:**

Durante il calcolo finale dei Punti Vittoria, le prime 8 Monete che possiedi valgono 1 PV aggiuntivo.

### **Donan Castle:**

Posiziona immediatamente 1 segnalino Alleanza dalla tua riserva sulla Plancia dei Clan, seguendo le regole di posizionamento. Paga il costo indicato sui sentieri se richiesto.

### **Castle of Mey:**

Anziché attivare normalmente le tessere a seguito del posizionamento di quest'ultima, puoi attivare tutte le tessere del tuo territorio. Ogni tessera può comunque essere attivata una sola volta per turno.

### **Castle Stalker:**

Ottieni immediatamente 3 Monete dalla riserva.

### **Castle Moil:**

Durante le fasi di Calcolo dei Punti Vittoria, gli Scozzesi sulla tessera *Castello Iniziale* contano il doppio per il confronto dei risultati. Se ad esempio possiedi 3 Scozzesi nel *Castello Iniziale*, questi contano come se fossero 6.

### **Duart Castle:**

Posiziona immediatamente 1 segnalino Alleanza dalla tua riserva sulla Plancia dei Clan, seguendo le regole di posizionamento. Paga il costo indicato sui sentieri se richiesto. Ottieni immediatamente 1 Moneta dalla riserva.

### **Inverness:**

Ottieni immediatamente 1 Orzo dalla riserva e posizionalo su Inverness. Ottieni inoltre 1 Barile di Whisky e posizionalo a fianco del tuo territorio.

### **Loch Lochy:**

Ottieni immediatamente 2 Risorse qualsiasi (Orzo, Legna, Pietra, Pecora o Vitello) dalla riserva e posizionalo su *Loch Lochy*.

### **Loch Morar:**

Puoi rimuovere immediatamente fino a 2 tessere dal tuo territorio, rimettendole nella scatola del gioco. La conformazione del tuo territorio deve tuttavia rimanere conforme alle regole di posizionamento delle tessere. *Loch Morar* può essere rimosso a causa del suo stesso effetto. Se rimuovete una tessera sovrapposta, rimuovete anche tutte le tessere presenti sotto di essa. Se rimuovete una tessera con una carta Luogo Storico come effetto immediato, tenete comunque la carta nella vostra riserva. Eventuali Risorse o Scozzesi presenti sulle tessere rimosse vengono posizionate sul *Castello Iniziale*. Non è possibile rimuovere né il *Villaggio Iniziale*, né il *Castello Iniziale*.

### **Loch Ness:**

Durante il tuo turno puoi attivare 1 qualsiasi tessera aggiuntiva del tuo territorio che abbia un beneficio di attivazione. Non è necessario che questa tessera sia adiacente a Loch Ness o a una qualsiasi altra tessera attivata nel turno. Ogni tessera può comunque essere attivata una sola volta per turno. Lo Scozzese speso per il costo della tessera deve essere rimosso da una delle tessere del tuo territorio prima dell'effettivo posizionamento di *Loch Ness*. Non puoi considerare lo Scozzese speso per *Loch Ness* come requisito per l'adiacenza del posizionamento.

### **Loch Shiel:**


Ottieni immediatamente 1 Scozzese dalla tua riserva e posizionalo su Loch Shiel. Ottieni inoltre 1 Barile di Whisky e posizionalo a fianco del tuo territorio.

## Appendice II – Territori dei Clan

I bonus legati alle alleanze con i Clan sono generalmente effetti immediati (⚡), anche se alcuni consentono di ottenere effetti continui (∞). Ogni volta che ottenete Risorse per effetto dei Territori dei Clan, considerate che il limite di 3 Risorse per tessera si applica anche in questo caso. I colori dei Territori dei Clan indicano semplicemente la distanza rispetto alla regione iniziale.

**Brodie:** Ottieni immediatamente un certo numero di PV in base alle tessere Villaggio presenti nel tuo territorio: 5 PV se possiedi almeno 3 Villaggi, oppure 8 PV se ne possiedi 4 o più.

## Appendice II – Territori dei Clan


**Cameron:** Puoi attivare immediatamente 1 tessera Scambio . Ottieni immediatamente 3 Punti Movimento. Ogni tessera può comunque essere attivata una sola volta per turno.

**Chisholm:** Ottieni immediatamente 1 Orzo dalla riserva e posizionalo su una tessera qualsiasi. Ottieni immediatamente 1 Scozzese dalla tua riserva e posizionalo su una tessera qualsiasi.



**Douglas:** Questo Territorio dei Clan può essere reclamato più volte, anche da più giocatori. Ottieni immediatamente **3 PV**.


**Grant:** Ottieni immediatamente un certo numero di PV in base alle tessere con almeno 1 Scozzese su di esse presenti nel tuo territorio: **5 PV** se possiedi Scozzesi su almeno 5 tessere diverse, oppure **8 PV** se ne possiedi su 6 o più tessere.


**Gunn:** Ottieni immediatamente 1 Vitello e 1 Pecora dalla riserva e posizionali su una o più tessere qualsiasi.

**MacPherson:** Ottieni immediatamente un certo numero di PV in base alle tessere sovrapposte  presenti nel tuo territorio, incluse le tessere sovrapposte che sono state a loro volta sovrapposte: **5 PV** se possiedi almeno 2 tessere sovrapposte, oppure **8 PV** se ne possiedi 3 o più.

**MacDonald:** Ottieni immediatamente 1 Pietra e 1 Legna dalla riserva e posizionali su una o più tessere qualsiasi.

**MacDonell:** Puoi attivare immediatamente 1 tessera Materiale  e 1 tessera Whisky . Ogni tessera può comunque essere attivata una sola volta per turno.

**MacGregor:** Quando attivi una tessera Whisky  con un beneficio di attivazione che ti consente di scambiare Orzo per ottenere Barili di Whisky, puoi non utilizzare quel beneficio e ottenere invece immediatamente **3 PV**. Questo effetto è continuo ( $\infty$ ), ottieni il segnalino Clan corrispondente come promemoria. Non è possibile utilizzare questo effetto sulle tessere Whisky prive del beneficio di attivazione indicato.

**Mackintosh:** Le tue tessere Castello  sono considerate come se ospitassero uno Scozzese al fine del posizionamento delle tessere. Puoi dunque posizionare nuove tessere adiacenti alle tessere Castello, senza bisogno che su di esse sia presente uno Scozzese. Questo effetto è continuo ( $\infty$ ), ottieni il segnalino Clan corrispondente come promemoria.

**MacLachlan:** Ogni volta che ottieni Punti Movimento, puoi non utilizzarli per ottenere **1 PV** per ogni Punto Movimento non utilizzato. Questo effetto è continuo ( $\infty$ ), ottieni il segnalino Clan corrispondente come promemoria.

**MacLeod:** Ottieni immediatamente 3 Monete dalla riserva.

**MacMillan:** Puoi rimuovere immediatamente 1 tessera dal tuo territorio, rimettendola nella scatola del gioco. La conformazione del tuo territorio deve tuttavia rispettare le regole di posizionamento delle tessere. Se rimuovete una tessera sovrapposta, rimuovete anche tutte le tessere presenti sotto di essa. Se rimuovete una tessera con una carta Luogo Storico come effetto immediato, tenete comunque la carta nella vostra riserva. Eventuali Risorse o Scozzesi presenti sulle tessere rimosse vengono posizionate sul *Castello Iniziale*. Non è possibile rimuovere né il *Villaggio Iniziale*, né il *Castello Iniziale*.

**MacLean:** Puoi attivare immediatamente 1 tessera Animali  e 1 tessera Whisky . Ogni tessera può comunque essere attivata una sola volta per turno.


**McKay:** Ottieni immediatamente la tessera Personaggio *David Hume* che conta come due tessere Personaggio al fine del Calcolo dei Punti Vittoria.


**McKinnon:** Ottieni immediatamente 1 Scozzese dalla tua riserva e posizionalo su una tessera qualsiasi. Ottieni inoltre 2 Monete dalla riserva.

**Munro:** Scegli 1 tessera nella pila delle tessere scartate e posizionala immediatamente nel tuo territorio, costruendola senza pagarne l'eventuale costo. Se scegli una tessera Personaggio, devi invece pagare il costo in Monete necessario per reclamare il Territorio dei Clan.

**Oliphant:** Ottieni immediatamente un certo numero di PV in base alle Monete che possiedi: **5 PV** se possiedi almeno 9 Monete, oppure **8 PV** se ne possiedi 12 o più.

**Ross:** Ottieni immediatamente 2 Scozzesi dalla tua riserva e posizionali su una o più tessere qualsiasi.

**Sinclair:** Quando attivi una tessera Scambio  puoi sostituire 1 delle Risorse richieste per lo scambio con 1 Moneta da pagare alla riserva. Puoi sostituire 1 sola Risorsa per attivazione. Questo effetto è continuo ( $\infty$ ), ottieni il segnalino Clan corrispondente come promemoria.

**Sutherland:** Ottieni immediatamente un certo numero di PV in base alle tessere attraversate dal fiume  presenti nel tuo territorio: **5 PV** se possiedi almeno 4 tessere attraversate dal fiume, oppure **8 PV** se ne possiedi 6 o più.

# Cronaca 1 – Regata delle Navi Dragone

2-4 Giocatori

L'utilizzo di questa Cronaca aggiunge 5 minuti alla durata di gioco complessiva.

Si tratta di una Cronaca poco complessa da integrare e giocare.



## Panoramica di Gioco

È probabilmente un fatto poco conosciuto che vengano svolte regate di barche a remi nelle Highland scozzesi. Per vincere questa competizione è necessario far compiere alla propria Nave un giro completo del fiume, attraverso il territorio degli altri giocatori, fino a tornare al proprio *Castello Iniziale*.

## Componenti

4 Navi (1 per colore)

3 nuove tessere: *Start* (1x), *Ship Builder* (2x)

7 carte Piazzamento: *Vincitore* (1x), *Secondo* (1x), *Terzo* (1x) e *Ultimo* (4x)

2 tessere *Fiume* (da utilizzare in 2 o 3 giocatori)

16 segnalini Ricompensa



## Preparazione Aggiuntiva

Ogni giocatore riceve la Nave del proprio colore e la posiziona sulla tessera *Castello Iniziale*. Per dare il via alla competizione, mescolate la tessera *Start*, nelle prime 4 tessere della pila B, in modo da farla uscire nelle fasi iniziali del secondo round. Lasciate da parte le carte Piazzamento fino al termine della competizione. In una partita a 2 giocatori posizionate le 2 tessere *Fiume* tra i territori dei giocatori per aumentare il tracciato di fiume da percorrere. In una partita a 3 giocatori posizionate 1 sola tessera *Fiume* tra i territori di due giocatori qualsiasi. Mescolate i segnalini Ricompensa e posizionate casualmente 2/3/4 coperti, rispettivamente in 2/3/4 giocatori, sul *Castello Iniziale* di ciascun giocatore e sul castello presente nelle tessere *Fiume* eventualmente utilizzate. Rimettete nella scatola del gioco i segnalini Ricompensa non utilizzati.

## Regole Aggiuntive

Non appena uno dei giocatori attraversa con la propria Pedina di Gioco la tessera *Start* sulla Rondella, la competizione ha inizio. Da questo momento ogni giocatore potrà spostare in senso orario la propria Nave lungo il corso del fiume presente nei territori. Non è possibile posizionare la propria Pedina di Gioco sulla tessera *Start*.

Per muovere le proprie Navi i giocatori possono utilizzare i Punti Movimento ottenuti nel corso della partita, anziché utilizzarli per muovere i propri Scozzesi. Le Navi possono muoversi solo in senso orario. Quando una Nave raggiunge la tessera più a sinistra del territorio di un giocatore, proseguirà sul fiume presente nel territorio del giocatore successivo, o sulla tessera *Fiume* eventualmente presente che viene considerata al pari di un territorio di un giocatore.

## Punti Vittoria e Ricompense

Il primo giocatore che riesce a raggiungere il proprio *Castello Iniziale* dopo un giro completo del fiume con la propria Nave ottiene la carta *Vincitore*, del valore di 15 PV, e 1 Barile di Whisky. Il secondo giocatore a riuscire nell'impresa ottiene la carta *Secondo*, del valore di 10 PV, mentre il terzo riceve la carta *Terzo*, del valore di 5 PV. Dopo che una Nave ha completato il giro, non può essere più mossa dal proprio *Castello Iniziale*. Il giocatore che arriva ultimo in questa competizione ottiene la carta *Ultimo*, che non gli consente di ottenere PV per le Monete possedute durante il calcolo finale dei Punti Vittoria (l'effetto di *Armadale Castle* può comunque essere utilizzato, consentendo di ottenere 1 PV per le prime 8 Monete possedute). Inoltre, se al termine della partita uno o più giocatori non hanno portato a termine la regata, ognuno di essi ottiene la carta *Ultimo*.

Quando la Nave di un giocatore raggiunge o passa attraverso a una tessera su cui sia presente almeno un segnalino Ricompensa durante la competizione, quel giocatore guarda segretamente tutti i segnalini presenti nella tessera, ne sceglie uno da utilizzare e scartare per ottenerne il beneficio, e rimette gli altri coperti al loro posto. Il beneficio viene ottenuto immediatamente. Anche tornare al proprio *Castello Iniziale* al termine della competizione permette di ottenere uno di questi segnalini.

## Nuovi Benefici di Attivazione



Ottenete 2 Punti Movimento da utilizzare normalmente seguendo le regole a pagina 13 oppure per muovere la propria Nave.

## Tessere Fiume (2 e 3 giocatori)

Queste tessere non appartengono ad alcun giocatore, sono considerate come se fossero composte da 5 tessere singole e servono a prolungare il tracciato di fiume da percorrere durante la regata. La tessera centrale delle tessere *Fiume* raffigura un castello sul quale vengono posizionati segnalini Ricompensa, al pari del *Castello Iniziale* dei giocatori, che è possibile ottenere normalmente nel corso della competizione.

**Attenzione:** le tessere che contengono le Navi dei giocatori non possono essere rimosse dal territorio a causa di nessun effetto di gioco.

# Cronaca II – Highlander: Ne resterà soltanto uno

2-4 Giocatori

L'utilizzo di questa Cronaca aggiunge 5 minuti alla durata di gioco complessiva.

Si tratta di una Cronaca poco complessa da integrare e giocare.



## Panoramica di Gioco

C'è una montagna nelle Highland, e sul picco più alto di questa montagna c'è spazio per un solo Scozzese. Molti si contendono il titolo di Highlander, ma non c'è spazio per tutti, ne resterà soltanto uno!

## Componenti

1 tessera doppia *Montagna*

## Preparazione Aggiuntiva

Posizionate la tessera *Montagna* sui due spazi precedenti in senso orario allo spazio vuoto presente sulla Rondella, al posto delle ultime 2 tessere A.

## Regole Aggiuntive

- Un giocatore può muovere la propria Pedina di Gioco oltre la *Montagna*, posizionando su di essa dalla propria riserva 1 Moneta oppure 1 Risorsa (Orzo, Legna, Pietra, Pecora o Vitello). Nel caso in cui un giocatore non possieda né Monete, né Risorse, non è necessario che posizioni alcunché sulla *Montagna*.
- Un giocatore può muovere la propria Pedina di Gioco sulla *Montagna*, a patto che su di essa non sia presente la Pedina di Gioco di nessun altro giocatore. Per spostare la propria Pedina di Gioco sulla *Montagna* non è necessario posizionare niente sulla *Montagna*, inoltre, quando il giocatore sposta di nuovo la propria Pedina di Gioco dalla *Montagna*, può ottenere anche tutte le Risorse e le Monete presenti su di essa. Le Risorse ottenute in questo modo possono essere posizionate su qualsiasi tessera del proprio territorio.

La *Montagna* non viene ottenuta dai giocatori e non può in nessun modo essere scartata dalla Rondella. Nelle fasi finali della partita, se un giocatore muove la propria Pedina di Gioco oltre la tessera *End* fino a raggiungere la *Montagna*, otterrà tutte le Risorse e le Monete presenti su di essa al termine della partita, senza bisogno di spostare ulteriormente dalla *Montagna* la propria Pedina di Gioco.

Quando il Dado si muove oltre la *Montagna*, una Moneta viene posizionata su di essa dalla riserva.

### Maggior sfida per l'Highlander

La versione standard di questa Cronaca è facile da giocare. Se volete aggiungere una maggior dose di complessità, potete posizionare la *Montagna* ortogonalmente rispetto al tracciato della Rondella, in modo da farle occupare 1 solo spazio. In questo modo avrete uno spazio disponibile aggiuntivo per le tessere e potrete rendere più intrigante la scelta giusta da effettuare sulla Rondella.

### Utilizzo del Dado

Ricordate che il Dado non può mai arrivare su una tessera con un'icona Cronaca, che dunque non può essere scartata per effetto del Dado.



# Cronaca III – La preziosa Riserva di Ol' Jamey's Single Malt

2-4 Giocatori

L'utilizzo di questa Cronaca aggiunge 10 minuti alla durata di gioco complessiva.

Si tratta di una Cronaca moderatamente complessa da integrare e giocare.



## Panoramica di Gioco

Tra tutte le particolarità della Scozia, la produzione di Whisky Single Malt Scozzese è tra le specialità più conosciute e rinomate (forse solo dopo gli Haggis, ma questa è un'altra storia). Questa Cronaca vi consentirà di produrre Whisky Single Malt e di farlo invecchiare nella vostra cantina.

## Componenti


5 tessere Whisky da sostituire a quelle del gioco base: *Pulteney*, *Glen Mhor*, *Glenlochy*, *Edradour* e *Millburn*

2 nuove tessere Whisky: *Ben Wyvis* (pila B) e *Glen Albyn* (pila C)

4 carte *Prima Cantina*, 4 carte *Seconda Cantina*, 4 carte *Terza Cantina*

3 tessere *Vendita di Whisky* (pila B, C e D)

## Preparazione Aggiuntiva

Sostituite le tessere Whisky del gioco base con le omonime che presentano l'icona di questa Cronaca  e mescolate tutte le nuove tessere nelle rispettive pile. Ogni giocatore riceve una carta *Prima Cantina*. Posizionate le carte *Seconda Cantina* e *Terza Cantina* a fianco delle plance di gioco, disponibili per l'acquisto.

## Regole Aggiuntive

I Barili di Whisky posizionati sulle Cantine funzionano esattamente come i Barili di Whisky nella riserva durante il gioco base, ad esempio per il posizionamento di nuove tessere o per il Calcolo dei Punti Vittoria.

### Ottenere Barili di Whisky e Invecchiamento

Ogni volta che ottenete un Barile di Whisky, dovete posizionarlo sullo spazio circolare libero più a sinistra della vostra *Prima Cantina* (contrassegnato con 1 PV, 2 PV o 3 PV). Se tutti gli spazi circolari sono occupati, il Barile di Whisky viene posizionato nell'area contrassegnata con 0 PV. Quando spendete un Barile di Whisky, potete prenderlo da uno spazio qualsiasi delle vostre carte Cantine.

### Nuovi Benefici di Attivazione



Quando una tessera con questa icona viene attivata, 1 Barile di Whisky su qualsiasi carta Cantina del giocatore può essere spostato di uno spazio a destra. Lo spazio su cui spostare il Barile di Whisky deve essere libero e non è possibile scavalcare altri Barili di Whisky eventualmente presenti. Se volete spostare un Barile di Whisky che si trova nello spazio più a destra di una particolare carta Cantina, potete spostarlo nel primo spazio della carta Cantina successiva.



Se due benefici di attivazione sono riportati sulla tessera separati da una barra, solo uno di essi può essere utilizzato nel corso di una singola attivazione.



Scambiate 1 Orzo e 1 Legna per 1 Barile di Whisky. Inoltre, 1 Barile di Whisky può essere spostato.

### Costruire nuove Cantine

I giocatori possono acquistare ulteriori carte Cantina per consentire ai loro Barili di Whisky di invecchiare ulteriormente. Le nuove carte Cantina devono essere posizionate di seguito a quelle già possedute e devono essere posizionate in ordine crescente: *Prima* – *Seconda* – *Terza Cantina*. L'acquisto di una nuova carta Cantina può essere effettuato in qualsiasi momento durante il proprio turno, pagando il costo richiesto alla riserva. Un giocatore può possedere 1 singola carta Cantina per ciascuna delle tre tipologie.

### Calcolo dei Punti Vittoria

I Barili di Whisky presenti sulle Cantine sono considerati al pari dei Barili di Whisky nella riserva durante le varie fasi di Calcolo dei Punti Vittoria.

### Le tessere *Vendita di Whisky*



In ciascuna delle pile di tessere B, C e D è presente una singola tessera *Vendita di Whisky*. Quando viene posizionata sulla Rondella i giocatori possono vendere i loro Barili di Whisky sulle carte Cantina tramite essa. Il numero di Barili di Whisky che è possibile vendere è limitato dal numero di giocatori ed è indicato sugli spazi circolari delle singole tessere (1+1 spazio per 2 giocatori, 1+2 spazi per 3 giocatori e 1+3 spazi per 4 giocatori). Ogni spazio circolare può contenere un solo Barile di Whisky. Quando un giocatore muove la propria Pedina di Gioco oltre la tessera *Vendita di Whisky*, può vendere 1 Barile di Whisky da qualsiasi sua carta Cantina, posizionandolo in uno degli spazi liberi in basso nella tessera. Il giocatore ottiene in questo modo un ammontare di PV pari al valore indicato sullo spazio da cui ha prelevato il Barile di Whisky. Quando un giocatore muove la propria Pedina di Gioco sulla tessera *Vendita di Whisky* non la ottiene, ma può vendere fino a 2 Barili di Whisky da qualsiasi sua carta Cantina, posizionandone uno nello spazio in alto a sinistra e l'altro in uno degli spazi liberi in basso nella tessera. Il giocatore ottiene in questo modo un ammontare di PV pari alla somma dei valori indicati sugli spazi circolari da cui ha prelevato i Barili di Whisky. Non è possibile muovere la propria Pedina di Gioco su questa tessera e non vendere alcun Barile di Whisky. Quando una tessera *Vendita di Whisky* viene scartata dalla Rondella, tutti i Barili di Whisky presenti su di essa vengono rimessi nella riserva. Alla fine della partita, tutti i Barili di Whisky presenti sulle carte Cantina dei giocatori vengono considerati solamente per il calcolo finale dei PV come Barili di Whisky normali, indipendentemente dalla loro posizione sulla carta Cantina. L'unico modo per ottenere PV dall'invecchiamento dei Barili di Whisky è tramite la vendita sulla tessera *Vendita di Whisky* nel corso della partita.

# Cronaca IV - Martello degli Scoti

3-4 Giocatori

L'utilizzo di questa Cronaca aggiunge 10 minuti alla durata di gioco complessiva.

Si tratta di una Cronaca molto complessa da integrare e giocare.



## Panoramica di Gioco

Gli Inglesi si uniscono alla partita, gioite Scozzesi! Edward I (1239 – 1307), conosciuto anche come Edward Longshanks e Martello degli Scoti (in latino *Malleus Scotorum*), fu Re dell'Inghilterra tra il 1272 e il 1307. Alcuni capo Clan impararono a utilizzare la loro influenza con gli Inglesi per ottenere preziosi vantaggi. Questa Cronaca aggiunge una nuova Pedina di Gioco, l'Inglese, alla Rondella. I giocatori potranno utilizzare l'Inglese ottenendo alcune carte Luogo Storico e utilizzando la nuova riga del Mercato.

## Componenti

1 Pedina di Gioco dell'Inglese



1 riga Mercato dell'Inghilterra



1 segnalino Inghilterra



4 nuove tessere con le corrispondenti carte Luogo Storico: *Loch Lomond*, *Glenfinnan Church*, *Glenfinnan Monument* e *General Wade's Military Roads*

## Preparazione Aggiuntiva

Mescolate le nuove tessere nelle rispettive pile. Posizionate le nuove carte Luogo Storico assieme alle altre a fianco delle plance di gioco. Aggiungete la nuova riga del Mercato al di sotto dell'ultima riga e posizionate su di essa 1 Moneta nello spazio più a sinistra.

Posizionate la nuova Pedina di Gioco dell'Inglese nello spazio in cui normalmente posizionereste la prima tessera A, al posto di essa. Posizionate il segnalino Inghilterra al di sotto dell'Inglese.

Rondella: Pedina di Gioco 1 – Pedina di Gioco 2 – Pedina di Gioco 3 – (Pedina di Gioco 4) – (Dado) – tessere S – Inglese e segnalino Inghilterra – tessere A – spazio vuoto.

## Regole Aggiuntive

Il primo giocatore che muove la propria Pedina di Gioco oltre lo spazio in cui è presente l'Inglese, oppure qualsiasi giocatore che ottiene il controllo di una delle nuove carte Luogo Storico, ottiene il segnalino Inghilterra. Quando la Pedina di Gioco dell'Inglese si trova in ultima posizione della Rondella, il giocatore che controlla il segnalino Inghilterra può utilizzarlo come propria Pedina di Gioco per il turno in corso. Questo turno aggiuntivo costa tuttavia Monete. Quando un giocatore utilizza la Pedina di Gioco dell'Inglese per ottenere una tessera, deve pagare nella nuova riga del Mercato un ammontare di Monete (1, 2 o 3) come se stesse ottenendo una Risorsa di quel tipo, seguendo le normali regole di acquisto. Il giocatore deve inoltre pagare normalmente il costo per il posizionamento della tessera. Il turno extra ottenuto tramite l'Inglese non consente tuttavia di utilizzare gli effetti che si attivano durante il proprio turno, come ad esempio *Loch Ness*. L'Inglese non può ottenere inoltre le tessere con l'icona di questa Cronaca.

Se il giocatore con il segnalino Inghilterra non può o non vuole utilizzare l'Inglese in questo modo, può comunque farlo avanzare sulla Rondella fino a qualsiasi tessera per scartarla nella pila delle tessere scartate. Così facendo ottiene dalla nuova riga di Mercato un ammontare di Monete (1, 2 o 3) come se stesse vendendo una Risorsa di quel tipo, seguendo le normali regole di vendita. Se non sono presenti Monete sulla riga, il giocatore scarta comunque la tessera, ma non ottiene alcuna Moneta dal Mercato.

Il controllo del segnalino Inghilterra cambia ogni volta che un giocatore diverso ottiene una delle nuove carte Luogo Storico che rappresentano l'icona del segnalino Inghilterra. Il giocatore che ha ottenuto la carta ottiene il controllo del segnalino Inghilterra.

## Nuove Tessere e nuovi Luoghi Storici

Ognuna delle quattro nuove tessere permette di ottenere una carta Luogo Storico in grado di farvi ottenere il controllo del segnalino Inghilterra. Alcune tessere hanno inoltre effetti aggiuntivi:

**Glenfinnan Church** puoi scambiare 1 Barile di Whisky per 4 PV.

**Glenfinnan Monument** ottieni 3 PV ogni volta che viene attivata, ma il posizionamento della tessera costa 1 Scozzese.

**General Wade's Military Roads** ottieni 1 Scozzese come effetto immediato.

## Nuovi Effetti e Benefici di Attivazione



Ottenete immediatamente il controllo del segnalino Inghilterra. Chi possiede questo segnalino può utilizzare la Pedina di Gioco dell'Inglese, seguendone le regole di gioco, fintanto che detiene il controllo del segnalino Inghilterra.



Scambiate 1 Barile di Whisky per ottenere 4 Punti Vittoria.

## Utilizzo del Dado

Ricordate che il Dado non può mai arrivare su una tessera con un'icona Cronaca, che dunque non può essere scartata per effetto del Dado.

# Cronaca V - Ode all'Haggis

2-4 Giocatori

L'utilizzo di questa Cronaca aggiunge 10 minuti alla durata di gioco complessiva. Si tratta di una Cronaca poco complessa da integrare e giocare.



## Panoramica di Gioco

L'Haggis è un pudding salato che contiene interiora di pecora (cuore, polmoni e fegato), tritate insieme a cipolla, farina d'avena, sugna, spezie e sale, il tutto mescolato con brodo e cotto come da tradizione nello stomaco dell'animale. Grazie a questa Cronaca avrete l'occasione di cucinare i migliori Haggis di sempre, in una competizione culinaria con gli altri capi Clan. Tranquilli, non dovrete mangiarli! Chi riuscirà nel cucinare il miglior Haggis e prendersi la giusta componente di rischio?

## Componenti

6 nuove tessere: *Drover's Inn, Ye Olde Inn, Creek Inn, Haggis House, Beast Feast Inn* e *Shetland Sheep*  
13 segnalini Haggis di valore compreso da 1 a 3  
4 Tavoli di Servizio

## Preparazione Aggiuntiva

Ogni giocatore ottiene un Tavolo di Servizio. Mescolate le nuove tessere nelle rispettive pile. Posizionate i segnalini Haggis nella riserva a faccia in giù, girandone solo 2 a faccia in su in modo che il loro valore sia visibile.

## Regole Aggiuntive

Ogni volta che un giocatore ottiene un segnalino Haggis, può scegliere in alternativa se prendere:

- ▶ uno di quelli a faccia in su dalla riserva;
- ▶ uno di quelli a faccia in giù dalla riserva.

Il giocatore posiziona a faccia in giù il segnalino Haggis appena ottenuto sul proprio Tavolo di Servizio. Ogni tavolo può contenere al massimo 5 segnalini Haggis. Se un giocatore ottiene un segnalino Haggis quando il proprio tavolo è già completo, può comunque fare spazio per il nuovo segnalino, rimettendo nella riserva a faccia in giù uno di quelli che già aveva. Alla fine del proprio turno, il giocatore rivela nella riserva un certo numero di segnalini Haggis in modo che ce ne siano 2 visibili a faccia in su.

## Nuovi Effetti e Benefici di Attivazione



Scambiare 1 Pecora per ottenere un segnalino Haggis dalla riserva.



Ottenete immediatamente un segnalino Haggis dalla riserva.

## Calcolo dei Punti Vittoria per gli Haggis

Nel corso della partita i Punti Vittoria per gli Haggis vengono calcolati tre volte: dopo il Calcolo dei Punti Vittoria per la fine della pila B, dopo il Calcolo dei Punti Vittoria per la fine della pila C e dopo il calcolo finale dei Punti Vittoria.

Ogni volta che risolvete questa fase lanciate il Dado quattro volte e dopo ogni singolo lancio verificate il valore dei segnalini Haggis sul vostro Tavolo di Servizio. Se almeno uno dei vostri segnalini ha un valore che corrisponde a quello del risultato del Dado, giratene 1 a faccia in su. Non più di 3 segnalini possono venire girati a faccia in su durante ciascuna fase di Calcolo dei Punti Vittoria per gli Haggis; nel caso in cui anche il quarto lancio di Dado dia un risultato che corrisponde a uno dei vostri segnalini a faccia in giù, semplicemente ignoratelo.

Se dopo quattro lanci di Dado un giocatore non ha 3 segnalini Haggis a faccia in su sul proprio Tavolo di Servizio, può spendere 1 Barile di Whisky dalla propria riserva per effettuare un lancio di Dado aggiuntivo che ha effetto solo su se stesso. Il giocatore può spendere Barili di Whisky aggiuntivi per ripetere più volte questo effetto finché il giocatore non ha 3 segnalini Haggis a faccia in su sul proprio Tavolo di Servizio.

I Punti Vittoria vengono calcolati come segue:

Il numero di segnalini Haggis a faccia in su sul Tavolo di Servizio di ogni giocatore viene moltiplicato per la somma dei valori degli stessi. Ciascun giocatore riceve un ammontare di Punti Vittoria pari al risultato ottenuto, dopodiché tutti i segnalini Haggis a faccia in su sui Tavoli di Servizio vengono riposizionati a faccia in giù nella riserva. I segnalini Haggis a faccia in giù restano sui Tavoli di Servizio dei propri giocatori.

*Esempio: Dopo aver lanciato il Dado, Matthias possiede 2 segnalini Haggis a faccia in su sul proprio Tavolo di Servizio: un valore 1 e un valore 3. Matthias possiede un altro segnalino Haggis rimasto a faccia in giù del valore di 1 (il Dado ha dato un solo risultato di 1 sui quattro lanci). Matthias decide di non spendere nessun Barile di Whisky per lanciare ulteriormente il Dado e ottiene dunque  $2 \times 4 = 8$  PV (2 per il numero di segnalini Haggis a faccia in su e 4 per la somma dei loro valori).*



# Cronaca VI – Il Leggendario Libro della Storia Scozzese

2-4 Giocatori

L'utilizzo di questa Cronaca aggiunge 20 minuti alla durata di gioco complessiva.

Si tratta di una Cronaca particolarmente complessa da integrare e giocare.



## Panoramica di Gioco

La Scozia non è solo una serie di stupendi panorami. Si tratta di una terra con una profonda storia. Questa Cronaca abbina una serie di interessanti eventi ai Luoghi Storici nei quali si sono compiuti.

## Componenti

4 nuove tessere (4x *Gathering A, B, C, D*)

4 nuove tessere Storia della Scozia con le corrispondenti carte Luogo Storico-Evento: *Wallace Monument, Old Man of Storr, Dunvegan Castle e Fort George*

11 carte Luogo Storico-Evento da sostituire a quelle del gioco base

4 carte Luogo Storico-Evento da sostituire a quelle della Cronaca *Martello degli Scoti* (nel caso la utilizzate)

## Preparazione Aggiuntiva

Sostituire le carte Luogo Storico del gioco base con quelle Luogo Storico-Evento di questa Cronaca. Sostituire anche le carte Luogo Storico della Cronaca *Martello degli Scoti* nel caso utilizzate entrambe le Cronache. Posizionate le nuove carte Luogo Storico-Evento assieme alle altre a fianco delle plance di gioco. Mescolate le nuove tessere nelle rispettive pile.

## Nuove Carte Luogo Storico-Evento

Le carte Luogo Storico-Evento utilizzate per questa Cronaca sono a doppia faccia, e anche il fronte, sul lato Luogo Storico, è diviso in una sezione sinistra e una destra. Quando una carta Luogo Storico-Evento viene ottenuta, ottenete anche l'effetto indicato sul lato sinistro della carta, come nel gioco base.



## Utilizzo del Dado

Ricordate che il Dado non può mai arrivare su una tessera con un'icona Cronaca, che dunque non può essere scartata per effetto del Dado.

## Nuovi Benefici di Attivazione



Attivate un evento di una carta Luogo Storico-Evento non ancora girata come segue.

Quando un giocatore attiva un Evento, può decidere di girare una carta Luogo Storico-Evento non ancora girata, sul suo lato Evento. Prima di girare la carta, il giocatore ottiene il beneficio indicato sul lato destro del lato Luogo Storico della carta, dopodiché la carta viene girata sul lato Evento. I benefici delle varie carte Luogo Storico-Evento sono descritti di seguito in dettaglio.

**Se un giocatore non può o non vuole utilizzare il beneficio indicato sul lato destro del lato Luogo Storico della carta, può semplicemente ignorarlo e girare la carta.**

## Calcolo dei Punti Vittoria per le Carte Luogo Storico-Evento

Questa Cronaca modifica il Calcolo dei Punti Vittoria per le carte Luogo Storico come segue: le carte Luogo Storico-Evento sono considerate a tutti gli effetti carte Luogo Storico, a prescindere dal lato in cui sono girate. Tuttavia, le carte girate sul lato Evento conferiscono 1 PV aggiuntiva durante ciascun Calcolo dei Punti Vittoria, come indicato dall'icona riportata sul lato Evento di ciascuna di esse.



## Gli Eventi de Il Leggendario Libro della Storia Scozzese

### Old Man of Storr (A)

*Un sacerdote dell'isola di Skye decise di viaggiare fino a Roma per discutere con il Papa in persona su quale fosse l'esatta data della Pasqua. Dopo essere salito sul monte Storr alle prime luci dell'alba si esibì in un incantesimo con il quale evocò il diavolo e lo trasformò in cavallo. Durante il viaggio fino a Roma, il diavolo interrogò il sacerdote sulla ragione di quel viaggio. Il sacerdote dovette utilizzare tutta la sua astuzia per rispondere alle domande in modo sincero e al tempo stesso evitare di menzionare la parola "Dio" che avrebbe spezzato l'incantesimo facendo sparire il diavolo e cadere così il sacerdote in mare. Il sacerdote riuscì nell'impresa e, nonostante i trabocchetti del diavolo, riuscì ad arrivare a Roma per conoscere la data della Pasqua e tornare sano e salvo a Skye. Il diavolo fu così impressionato dall'astuzia del proprio avversario che congedandosi da lui lo salutò con la minacciosa espressione "fino a quando ci incontreremo di nuovo".*

**Effetto Luogo Storico:** Ottieni immediatamente 2 Pietre dalla riserva e posizionale su *Old Man of Storr*.

**Effetto Evento:** Rimetti nella tua riserva 1 dei tuoi Scozzesi dal tuo territorio per ottenere la nuova tabella per il Calcolo dei Punti Vittoria degli Scozzesi nel *Castello Iniziale* riportata sul lato Evento della carta. Questa tabella è valida solo per te e si applica su ogni Calcolo dei Punti Vittoria.

### Wallace Monument (B)

*Questa torre si trova sulla sommità di Abbey Craig, un picco vulcanico che sovrasta l'Abbazia di Cambuskenneth, da cui si dice che Wallace avvistò il raduno dell'esercito di re Edward I d'Inghilterra, poco prima della battaglia di Stirling Bridge nel 1297.*

**Effetto Luogo Storico:** Aniché attivare normalmente le tessere per il posizionamento di questa tessera, puoi invece attivare tutte le tessere del tuo territorio. Ogni tessera può comunque essere attivata una sola volta per turno.

**Effetto Evento:** Attiva un Evento. Se possiedi *William Wallace*, ottieni anche 4 PV.

### Dunvegan Castle (C)

*In base alla tradizione, Malcolm fu il terzo capo Clan (1296 – 1370). Si trovava sulla strada del ritorno dall'incontro con un'amante misteriosa (pare fosse la moglie di un certo Fraser di Glenelg) quando venne assalito da un toro selvatico delle Highland a Glenelg. Armato con un piccolo dirk riuscì a uccidere l'animale. Come ricordo di questo coraggioso atto, tenne per sé una delle corna del possente animale. Il corno è considerato ancora oggi uno dei preziosi tesori del Clan, ed è una consuetudine di ogni erede maschio quella di svuotare questo corno colmo di Claret in un sorso solo. La scappatella di Malcolm a Glenelg è ricordata ancora oggi.*

**Effetto Luogo Storico:** Ottieni immediatamente 2 Pecore dalla riserva e posizionale su *Dunvegan Castle*.

**Effetto Evento:** Scambia 2 Vitelli per ottenere 7 Punti Vittoria.

### Fort George (D)

*Fort George è una fortezza del XVIII secolo situata a nord di Inverness, nella porzione nordorientale della Scozia, costruita su un promontorio del Moray Firth. La fortezza è considerata una delle più importanti e meglio conservate tra le costruzioni europee di quel periodo storico. Venne realizzata durante il periodo di pacificazione delle Highland scozzesi, dopo l'Insurrezione Giacobina del 1745 - 1746, per sostituire la precedente fortificazione situata a Inverness e distrutta durante l'insurrezione, che causò la morte, tra gli altri, dell'ufficiale francese responsabile, L'Epine, per la prematura esplosione delle cariche utilizzate.*

**Effetto Luogo Storico:** Muovi un numero qualsiasi di tuoi Scozzesi nel tuo *Castello Iniziale* senza spendere alcun Punto Movimento.


**Effetto Evento:** Rimetti nella tua riserva 1 dei tuoi Scozzesi dal tuo territorio per rimuovere fino a 2 tessere dal tuo territorio, rimettendole nella scatola del gioco. La conformazione del tuo territorio deve tuttavia rispettare le regole di posizionamento delle tessere. Se rimuovi una tessera sovrapposta, rimuovi anche tutte le tessere presenti sotto di essa. Se rimuovi una tessera con una carta Luogo Storico come effetto immediato, tieni comunque la carta nella tua riserva. Eventuali Risorse o Scozzesi presenti sulle tessere rimosse vengono posizionate sul *Castello Iniziale*. Non è possibile rimuovere né il *Villaggio Iniziale*, né il *Castello Iniziale*.

## Effetti Evento delle carte Luogo Storico-Evento del gioco base

**Gli effetti Luogo Storico delle carte Luogo Storico-Evento legate alle tessere del gioco base sono identiche a quelli delle carte Luogo Storico.**

### Loch Lochy (A)

*Il Toro di Fiume è una creatura gentile e mansueta che emerge dalle acque del lago per pascolare assieme alle altre vacche.*

**Effetto Evento:** Ottieni immediatamente 1 Vitello e attiva tutte le tue tessere Animali .

### Donan Castle (A)

*Per pacificare i Clan ribelli delle Highland, Re James I viaggiò fino a Inverness nel 1427. Invitò dunque tutti i capi Clan, assicurandoli di un'accoglienza pacifica, prima di imprigionare o uccidere tutti i capi appena radunati al suo cospetto.*

**Effetto Evento:** Attiva fino a 2 tessere diverse in totale nel territorio degli altri giocatori. Ottieni i benefici di attivazione, pagando eventuali costi di attivazione.

## Castle Stalker (A)

Nel 1463, Sir John Stewart decise di legittimare suo figlio sposandosi con la madre del ragazzo, una MacLaren, a Dunstaffnage. All'ingresso della chiesa, John venne mortalmente ferito da Alan MacCoul, un MacDougall rinnegato, ma nonostante ciò riuscì a sopravvivere abbastanza a lungo da concludere il matrimonio e legittimare il proprio figlio, Dugald, che divenne il primo capo degli Stewart di Appin.

**Effetto Evento:** Rimetti nella tua riserva 1 dei tuoi Scozzesi dal tuo territorio per scegliere 1 tessera nella pila delle tessere scartate e posizionala immediatamente nel tuo territorio, costruendola senza pagarne l'eventuale costo. Se scegli una tessera Personaggio, devi invece pagare il costo in Monete necessario per reclamare il Territorio dei Clan.

## Inverness (B)

Durante la rivolta di Huntly nel 1562, a Mary Stuart, Regina di Scozia, venne negato l'accesso alla città dal governatore inglese. "Dopo aver sentito che la loro principessa era in pericolo, un gran numero di Scoti, in parte persuasi e in parte di propria iniziativa, si affollarono a prenderne le difese, in particolare i Fraser e Munro, i clan più valenti tra essi. Quando la regina ebbe radunato un numero sufficiente di alleati, lanciò un assedio al castello, che non possedendo una guarnigione adeguata e non avendo le difese necessarie per sostenere un attacco, si arrese, con i vari comandanti che vennero giustiziati e il resto degli uomini congedati"(Storia della Scozia, George Buchanan).

**Effetto Evento:** Ottieni la nuova tabella per il Calcolo dei Punti Vittoria dei Barili di Whisky riportata sul lato Evento della carta. Questa tabella è valida solo per te e si applica su ogni Calcolo dei Punti Vittoria.

## Loch Shiel (B)

Nel 1745, Charles Edward Stuart, conosciuto anche come Bonnie Prince Charlie, si mise a capo dei clan delle Highland per tentare un'ultima disastrosa ribellione contro la dominazione Inglese.

**Effetto Evento:** Rimetti 1 PV nella riserva per ottenere immediatamente 2 Scozzesi su Loch Shiel.

## Duart Castle (B)

Il castello è il quartier generale del Clan MacLean e viene menzionato come dote della moglie dell'allora capo Clan Lachlan, Lubanach MacLean, nel 1390.

Durante le Insurrezioni Giacobite il clan MacLean si schierò con chi le sosteneva, mentre nella Guerra dei Tre Regni furono dalla parte dei monarchici. Durante quest'ultimo periodo le truppe di Cromwell assediarono la fortezza due volte. Durante il secondo assedio le truppe inglesi persero tre navi, una delle quali si può osservare ancora oggi come un relitto nelle acque al di fuori del castello.

**Effetto Evento:** Ottieni immediatamente 3 PV. Se hai reclamato il Territorio del Clan MacLean sulla Plancia dei Clan, puoi immediatamente effettuare uno scambio come indicato nella carta Luogo Storico-Evento. Puoi utilizzare il beneficio del Clan Sinclair per questo scambio.

## Loch Ness (C)

Nell'ottobre del 1871 o del 1872, D. Mackenzie di Balnain vide un oggetto simile a un tronco o a una barca rovesciata "che guizzava e si agitava nell'acqua". All'inizio l'oggetto si muoveva lentamente, per poi scomparire a una velocità maggiore. Mackenzie inviò la sua storia in una lettera a Rupert Gould nel 1934, subito dopo l'aumento dell'interesse collettivo per il mostro.

**Effetto Evento:** Ottieni immediatamente 1 Moneta per ogni carta Luogo Storico-Evento girata sul lato Evento che possiedi, inclusa questa.

## Armadale Castle (C)

Realizzato originariamente come casa padronale intorno al 1790, venne costruita a fianco di essa nel 1815 un finto castello in stile baronale scozzese su progetto di James Gillespie Graham, destinato più allo sfoggio che alla difesa.

**Effetto Evento:** Rimetti un qualsiasi numero di Pietre nella riserva per ottenere immediatamente 3 PV per ogni Pietra scartata in questo modo.

## Loch Morar (D)

La leggenda narra che l'avvistamento di Mhorag, il celebre mostro di Loch Ness, annunciò la morte di un membro del ramo locale del clan MacDonald. Si sostiene anche che Loch Morar sia collegata ai laghi e ai fiumi della Great Glen, incluso Loch Ness, da un labirinto di gallerie sotterranee.

**Effetto Evento:** Rimetti nella tua riserva 2 dei tuoi Scozzesi dal tuo territorio per ottenere immediatamente 9 PV.



## Castle Moil (D)

Il castello, un'antica sede del clan MacKinnon, era una fortezza che vigilava sullo stretto di Kyle Akin tra Skye e la terraferma, attraverso il quale tutte le navi erano costrette a transitare per evitare il burrascoso passaggio di The Minch. Secondo la tradizione, il pronipote di Alpin mac Ehdach, Findanus, quarto capo del Clan MacKinnon, ottenne per il suo Clan questo castello, un tempo noto come Dunakin, intorno all'anno 900 sposando una principessa norvegese soprannominata Saucy Mary. Findanus e la sua sposa fecero costruire una pesante catena che attraversava lo stretto per imporre un tributo su tutte le navi di passaggio. La principessa giace sepolta su Beinn na Caillich, sull'isola di Skye, con il volto presumibilmente rivolto verso la Norvegia.

**Effetto Evento:** Ottieni immediatamente 2 Monete. Puoi muovere 1 Scozzese presente nel tuo territorio sul tuo *Castello Iniziale* senza spendere alcun Punto Movimento.

## Castle of Mey (D)

Lo spirito della Green Lady infesta questo luogo. Dovrebbe trattarsi della figlia del quinto Conte di Caithness, che dopo essersi innamorata di un contadino venne rinchiusa da suo padre all'ultimo piano del castello. Non potendo sopportare il dolore per l'amore perduto, trovò la morte gettandosi da una finestra.

**Effetto Evento:** Rimetti nella tua riserva 1 dei tuoi Scozzesi dal tuo territorio per rimuovere fino a 2 tessere dal tuo territorio, rimettendole nella scatola del gioco. La conformazione del tuo territorio deve tuttavia rispettare le regole di posizionamento delle tessere. Se rimuovi una tessera sovrapposta, rimuovi anche tutte le tessere presenti sotto di essa. Se rimuovi una tessera con una carta Luogo Storico come effetto immediato, tieni comunque la carta nella tua riserva. Eventuali Risorse o Scozzesi presenti sulle tessere rimosse vengono posizionate sul *Castello Iniziale*. Non è possibile rimuovere né il *Villaggio Iniziale*, né il *Castello Iniziale*.

## Effetti Evento delle carte Luogo Storico-Evento della Cronaca Martello degli Scoti

Gli effetti Luogo Storico delle carte Luogo Storico-Evento legate alle tessere della Cronaca Martello degli Scoti sono identiche a quelli delle carte Luogo Storico.

## Loch Lomond (A)

Si dice che la canzone Loch Lomond sia basata su una lettera che il giovane soldato Donald McDonald del Clan Keppoch scrisse alla sua innamorata Moira dopo l'Insurrezione Giacobita del 1745, mentre aspettava la sua esecuzione al Carlisle Castle per la sua partecipazione alla rivolta. Utilizzando le frasi di questa lettera, Andrew Lang scrisse probabilmente i suoi famosi versi The Bonnie Banks o 'Loch Lomond, che vennero pubblicati intorno al 1876. La sua poesia venne musicata nel corso degli anni ed è oggi diventata una tradizionale canzone popolare scozzese, internazionalmente conosciuta attraverso l'interpretazione del gruppo musicale scozzese Runrig.

**Effetto Evento:** Ottieni immediatamente tutte le Monete presenti nella riga Mercato dell'Inghilterra.

## Glenfinnan Church (B)

Church of St Mary e St Finnan si trova in una delle zone più pittoresche e storicamente significative delle Highlands scozzesi. Di fronte alle acque di Loch Shiel, Charles Edward Stuart innalzò infatti il suo stendardo davanti ai Clan riuniti.

**Effetto Evento:** Attiva immediatamente *Glenfinnan Church* e le tessere a essa adiacenti. Ogni tessera può comunque essere attivata una sola volta per turno.

## Glenfinnan Monument (C)

La grande Insurrezione Giacobita del 1745 finì tristemente a Culloden. Dopo poco più di mezzo secolo iniziò una certa mitizzazione degli eventi di quel tempo così che nel 1815 venne eretto un monumento per celebrare l'accaduto.

**Effetto Evento:** Puoi immediatamente cambiare la posizione dell'Inglese e di una tessera sulla Rondella. Prendi una tessera, posiziona l'Inglese nello spazio in cui si trovava e posiziona la tessera presa nella precedente posizione dell'Inglese.

## General Wade's Military Roads (D)

Una rete di strade militari, conosciuta come General Wade's Military Roads, venne realizzata nelle Highlands scozzesi a metà del XVIII secolo come tentativo del governo britannico di mettere ordine in quella parte del paese che si era ribellata nell'Insurrezione Giacobita del 1715.

**Effetto Evento:** Posiziona immediatamente 1 dei tuoi segnalini Alleanza in un Territorio dei Clan viola sulla Plancia dei Clan. Se nessuno dei Territori dei Clan viola è libero o se non desideri posizionare il segnalino Alleanza, puoi comunque girare la carta Luogo Storico-Evento sul lato Evento.

# Cronaca VII - Tra l'incudine e il martello

2-4 Giocatori

L'utilizzo di questa Cronaca aggiunge 10 minuti alla durata di gioco complessiva. Si tratta di una Cronaca mediamente complessa da integrare e giocare.



## Panoramica di Gioco

Questa Cronaca aggiunge una serie di obiettivi comuni da perseguire che vi daranno Punti Vittoria nel calcolo finale dei Punti Vittoria.

## Componenti

10 carte Punteggio  
28 segnalini Voto (16x Aye, 12x Nay)

## Preparazione Aggiuntiva

Mescolate le carte Punteggio e rivelatene 5 casualmente. Posizionatele a fianco delle plance di gioco.

## Regole Aggiuntive

Quando un giocatore ottiene una tessera Personaggio, dopo aver posizionato il proprio segnalino Alleanza, convocate un'Assemblea dei Clan. Il giocatore che ha ottenuto la tessera Personaggio deve indicare una delle carte Punteggio non ancora votate a fianco delle plance di gioco. Ogni giocatore sceglie segretamente 1 segnalino Aye o Nay tra quelli a sua disposizione e lo tiene nascosto nel pugno della mano. Dopo che tutti hanno scelto, i segnalini vengono rivelati e posizionati sulla carta appena votata. Se la carta riceve un maggior numero di Aye rispetto ai Nay, o anche in caso di pareggio, la carta Punteggio verrà presa in considerazione per i Punti Vittoria al termine della partita, altrimenti no. Dopo che le cinque votazioni per le carte Punteggio a fianco delle plance di gioco hanno avuto luogo, nessuna altra votazione viene effettuata.

## Calcolo dei Punti Vittoria per le carte Punteggio

I Punti Vittoria concessi da ciascuna carta Punteggio vengono ottenuti dal giocatore che ha raggiunto nel miglior modo gli obiettivi richiesti. In caso di pareggio, i PV in palio, arrotondati per eccesso, vengono divisi tra i giocatori in spareggio.

### Le carte Punteggio:



Il giocatore con il maggior numero di Pecore e Vitelli nel proprio territorio ottiene 10 PV.



Il giocatore con il più grande quadrato di tessere all'interno del proprio territorio ottiene 10 PV. Non è necessario che tutto il territorio abbia la forma di un quadrato, è sufficiente che alcune delle tessere del territorio formino un quadrato.



Il giocatore con il maggior numero di Legna e Pietre nel proprio territorio ottiene 10 PV.



Il giocatore con il maggior numero di set completi composti da:

- 1 Scozzese nel *Castello Iniziale*
- 1 Barile di Whisky
- 1 carta Luogo Storico
- 1 tessera Personaggio

ottiene 10 PV. L'effetto di *Castle Moil* viene considerato ai fini di questa carta.


**Esempio:** Janet possiede 3 Scozzesi nel *Castello Iniziale*, 5 Barili di Whisky, 4 carte Luogo Storico e 2 tessere Personaggio. Janet ha dunque 2 set completi.

## Cronaca VII - Tra l'incudine e il martello



Il giocatore con il maggior numero di tessere Castello con almeno 1 Scozzese su di esse ottiene 10 PV. Il *Castello Iniziale* viene normalmente considerato e nel caso utilizzate la Cronaca *Penny Mobster*, anche *Mike McCastle* viene considerato per il giocatore che lo controlla.



Il giocatore con il maggior numero di tessere Whisky  ottiene 10 PV.



Il giocatore con il territorio composto da meno tessere ottiene 10 PV.



Il giocatore con il maggior numero di tessere Animali connesse tra loro in modo ortogonale ottiene 10 PV.



Il giocatore che possiede lo Scozzese più distante dal *Castello Iniziale* ottiene 10 PV. Per calcolare la distanza, contate semplicemente quanti Punti Movimento sono necessari per tornare al *Castello Iniziale*.



Il giocatore con il maggior numero di tessere scartate ottiene 10 PV. Se questa carta Punteggio viene rivelata tra le 5 da essere votate, ogni volta che il posizionamento della Pedina di Gioco di un giocatore causa lo scarto di una o più tessere dalla Rondella, quel giocatore mette le tessere scartate a fianco del proprio territorio, formando una **propria pila delle tessere scartate**. Questo effetto è attivo dall'inizio della partita, anche prima della votazione della carta in questione. Se per un qualche effetto di gioco (ad esempio il Clan Munro), un giocatore può attingere dalla pila delle tessere scartate, può farlo anche da quella degli altri giocatori.

# Cronaca VIII – Penny Mobster

2-4 Giocatori

L'utilizzo di questa Cronaca aggiunge 10 minuti alla durata di gioco complessiva.

Si tratta di una Cronaca molto complessa da integrare e giocare.



## Panoramica di Gioco

Penny Mobster è il nome che veniva usato dalla stampa per definire le prime bande di strada di Glasgow, in Scozia, attorno al 1870. Poiché il sistema giudiziario di allora offriva la possibilità di riscatto in alternativa alla detenzione, i membri incriminati delle bande venivano spesso liberati dopo una raccolta interna alla banda di "un penny a testa", da qui il loro nome. Alcuni dei membri si rifugiarono in seguito nelle Highlands.

## Componenti

9 Penny Mobster per il gioco base, indicati con le lettere S o B sul retro

7 Penny Mobster per alcune Cronache, contrassegnati con l'icona della Cronaca a cui sono collegati

28 Penny (con un lato -1 PV e un lato +1 PV)

14 segnalini indicati nella descrizione dei vari Penny Mobster

## Preparazione Aggiuntiva

Ogni giocatore ottiene 7 Penny da posizionare nel proprio *Castello Iniziale* con il lato -1 PV a faccia in su. Prendete tutti i Penny Mobster del gioco base ed eventualmente i Penny Mobster delle Cronache che avete deciso di integrare. Mescolate tutti i Penny Mobster e prendetene casualmente un certo numero in base al numero di giocatori:

- ▶ 6 Penny Mobster in 4 giocatori;
- ▶ 4 Penny Mobster in 3 giocatori;
- ▶ 3 Penny Mobster in 2 giocatori.

Rimettete tutti gli altri nella scatola del gioco. Tra i Penny Mobster rimasti prendete quelli con il retro contrassegnato con una S e posizionatele a faccia in su a fianco delle plance di gioco: sono in prigione. I Penny Mobster con il retro contrassegnato con una B verranno aggiunti a loro volta alla prigione non appena la prima tessera della pila B verrà posizionata sulla Rondella.

**Attenzione:** *Kenneth McSnitch*, *Fergus MacDarkie* e *Mike McCastle* sono utilizzati solo in partite con 3 o più giocatori.

## Regole Aggiuntive

Alla fine del proprio turno, ciascun giocatore può, scegliere tra:

- ▶ Posizionare uno dei propri Penny su uno dei Penny Mobster in prigione. Il Penny posizionato in questo modo viene girato sul lato +1 PV. Se non sono presenti Penny Mobster in prigione, non è possibile posizionare alcun Penny;
- ▶ Prendere 1 dei Penny Mobster in prigione con tutti i Penny presenti su di esso e posizionarli a fianco del proprio territorio. Il giocatore ottiene il controllo del Penny Mobster e il suo effetto è attivo immediatamente.

## Calcolo dei Punti Vittoria dei Penny Mobster

Durante il calcolo finale dei Punti Vittoria, calcolate gli eventuali Punti Vittoria ottenuti anche per gli aspetti seguenti:

- ▶ Ogni Penny Mobster fa perdere un certo numero di PV come indicato su ognuno di essi.
- ▶ Ogni Penny sul lato -1 PV ancora posseduto fa perdere 1 PV.
- ▶ Ogni Penny sul lato +1 PV fa guadagnare 1 PV.



## I Penny Mobster



### Peggy McWander (S)

Quando ottieni *Peggy McWander*, prendi anche i 2 segnalini *Peggy McWander*.

In qualsiasi momento durante un turno futuro potrai posizionare 1, o entrambi, i segnalini *Peggy McWander* su qualsiasi Territorio del Clan libero sulla Plancia del Clan.

Se un altro giocatore desidera reclamare un Territorio del Clan con un segnalino *Peggy McWander* su di esso, quel giocatore deve pagarti l'ammontare di Monete indicato sul segnalino (1 o 2) e scartarlo, altrimenti non potrà reclamarlo.

Puoi reclamare il Territorio del Clan su cui hai posizionato un segnalino *Peggy McWander* senza alcun costo aggiuntivo, tuttavia devi pagare normalmente le eventuali Monete indicate sul sentiero percorso. Se lo fai, il segnalino *Peggy McWander* viene scartato.



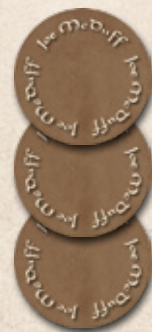
# Cronaca VIII – Penny Mobster





## Joe McDuff (S)

Quando ottieni *Joe McDuff*, prendi anche i 3 segnalini Joe McDuff.

In qualsiasi momento durante un turno futuro potrai scartare 1 o più segnalini Joe McDuff per ottenere la pila maggiore di Monete da una qualsiasi riga del Mercato. Se state utilizzando la Cronaca *Martello degli Scoti* potrai ottenere le Monete anche dalla riga Mercato dell'Inghilterra.



## Bruce McMail (S)

Quando ottieni *Bruce McMail*, prendi anche 3 Monete dalla riserva e posizionale su di esso. Ogni volta che un altro giocatore ottiene una Risorsa attivando una tessera Materiale  o Animali , puoi dare 1 Moneta presente su *Bruce McMail* a quel giocatore per sottrargli la Risorsa appena ottenuta. Posiziona la Risorsa ottenuta in questo modo su una qualsiasi tessera, oppure vendila immediatamente al Mercato.



## Peggy McLaird (S)

Quando ottieni *Peggy McLaird*, prendi anche i 3 segnalini Peggy McLaird.

In qualsiasi momento durante un turno futuro potrai posizionare 1 segnalino Peggy McLaird su una tessera presente sulla Rondella che sia più avanti rispetto alla tua Pedina di Gioco, riservandola.

Se un altro giocatore desidera ottenere una tessera riservata, deve darti le Monete indicate sul segnalino Peggy McLaird posizionato su di essa prima di piazzarvi sopra la propria Pedina di Gioco. In quel caso, scarta il segnalino Peggy McLaird.

Se nessun altro giocatore ottiene la tessera riservata, nel tuo prossimo turno dovrai ottenerla. Non puoi posizionare la tua Pedina di Gioco su nessun'altra tessera e non devi pagare Monete aggiuntive per il segnalino Peggy McLaird che viene scartato.

Quando posizioni un segnalino Peggy McLaird devi essere in grado di ottenere la tessera riservata nel tuo prossimo turno, anche utilizzando il Mercato. Nel caso in cui, a causa di qualche cambiamento di gioco, tu non riuscissi a ottenere la tessera riservata (ad esempio a causa di un cambio del valore di Mercato) nel turno successivo, gira a faccia in giù *Peggy McLaird* e scarta eventuali segnalini Peggy McLaird rimanenti. Non potrai più utilizzare *Peggy McLaird*, pur mantenendo la sua penalità ai PV durante il calcolo finale dei Punti Vittoria. Scarta il segnalino Peggy McLaird sulla tessera riservata.

Eventuali segnalini Peggy McLaird rimanenti dopo aver mosso la tua Pedina di Gioco oltre o sopra la tessera *End* vengono scartati. Per poterli posizionare devi infatti essere in grado di ottenere la tessera riservata nel tuo prossimo turno.





# Cronaca VIII – Penny Mobster



## Kenneth McSnitch (S)

Questo Penny Mobster è utilizzabile in partite **con 3 o più giocatori**. Quando ottieni *Kenneth McSnitch*, prendi anche il segnalino Kenneth McSnitch. Puoi posizionare immediatamente, oppure in un turno futuro, uno dei tuoi Scozzesi su una qualsiasi tessera nel territorio di un altro giocatore. Lo Scozzese può essere preso dalla tua riserva o dal tuo territorio. Questo Scozzese rappresenta *Kenneth McSnitch*, posizionate sotto di esso il segnalino Kenneth McSnitch per identificarlo.

Puoi muovere *Kenneth McSnitch* normalmente utilizzando Punti Movimento. Se muovi *Kenneth McSnitch* in una tessera che contenga Risorse, puoi prendere una di quelle Risorse, a meno che sulla tessera non sia presente uno Scozzese dell'altro giocatore. Se *Kenneth McSnitch* prende una Risorsa, puoi immediatamente posizionarlo su una tessera qualsiasi nel territorio di un altro giocatore. Puoi prendere al massimo 1 risorsa a turno. Se lo Scozzese di un avversario si muove in una tessera con *Kenneth McSnitch*, posiziona immediatamente *Kenneth McSnitch* su una tessera qualsiasi nel territorio di un altro giocatore.



## Fergus MacDarkie (S)

Questo Penny Mobster è utilizzabile in partite **con 3 o più giocatori**. Quando ottieni *Fergus MacDarkie*, prendi anche il segnalino Fergus MacDarkie. Puoi posizionare immediatamente, oppure in un turno futuro, uno dei tuoi Scozzesi su una qualsiasi tessera nel territorio di un altro giocatore. Lo Scozzese può essere preso dalla tua riserva o dal tuo territorio. Questo Scozzese rappresenta *Fergus MacDarkie*, posizionate sotto di esso il segnalino Fergus MacDarkie per identificarlo.

Se una nuova tessera sta per essere posizionata in modo adiacente, sia ortogonalmente che diagonalmente, rispetto alla tessera in cui si trova *Fergus MacDarkie*, il giocatore che intende posizionarla deve darti 1 Moneta. Questa Moneta fa parte del costo della tessera e nel caso in cui il giocatore non sia in grado di pagarla, non può piazzare la tessera in quella posizione. Dopo aver ottenuto 1 Moneta per effetto di *Fergus MacDarkie*, devi spostarlo immediatamente su una tessera qualsiasi nel territorio di un altro giocatore. Se lo Scozzese di un avversario si muove in una tessera con *Fergus MacDarkie*, posiziona immediatamente *Fergus MacDarkie* su una tessera qualsiasi nel territorio di un altro giocatore. *Fergus MacDarkie* non può muoversi con i Punti Movimento.



## Sibyl MacSponge (B)


Ogni volta che un altro giocatore ottiene almeno 6 PV da un singolo effetto durante il proprio turno, quel giocatore deve darti 1 di quei PV. Questo effetto può essere attivato solamente una volta durante il turno di ciascun giocatore.

Durante il Calcolo dei Punti Vittoria, ogni volta che un altro giocatore ottiene almeno 6 PV da un singolo effetto durante il proprio turno, quel giocatore deve darti 1 di quei PV. Questo effetto può essere attivato più volte durante ogni Calcolo dei Punti Vittoria e più volte verso ciascun giocatore.



## Derek Anderson (B)

Una volta per partita puoi utilizzare *Derek Anderson* durante il tuo turno per spostare 1 tessera da un qualsiasi giocatore e posizionarla in modo adeguato nel territorio di un qualsiasi altro giocatore, incluso te stesso. La tessera spostata in questo modo non si attiva e non attiva nemmeno le tessere a essa adiacenti. La conformazione del territorio da cui la tessera è stata rimossa e quella del territorio in cui viene posizionata devono rispettare le regole di posizionamento delle tessere. Tuttavia, non è necessario che la tessera venga posizionata in modo adiacente, ortogonalmente o diagonalmente, a una tessera che contenga almeno uno Scozzese. Il resto delle regole di posizionamento devono essere rispettate.

Non è possibile spostare una tessera Scambio  in questo modo.

Se viene spostata una tessera sovrapposta, tutte le tessere posizionate al di sotto di essa vengono spostate con essa.

# Cronaca VIII – Penny Mobster



## Mike McCastle (B)

Questo Penny Mobster è utilizzabile in partite **con 3 o più giocatori**. Quando ottieni *Mike McCastle*, prendi anche il segnalino Mike McCastle. Puoi posizionare immediatamente, oppure in un turno futuro, uno dei tuoi Scozzesi sul *Castello Iniziale* nel territorio di un altro giocatore. Lo Scozzese può essere preso dalla tua riserva o dal tuo territorio. Questo Scozzese rappresenta *Mike McCastle*, posizionate sotto di esso il segnalino Mike McCastle per identificarlo.

Durante il Calcolo dei Punti Vittoria, 1 degli Scozzesi presenti nel *Castello Iniziale* in cui è posizionato *Mike McCastle* non conta per il conteggio degli Scozzesi nel *Castello Iniziale*, mentre *Mike McCastle* conta come Scozzese presente nel tuo *Castello Iniziale*. *Mike McCastle* non può muoversi con i Punti Movimento. Se lo Scozzese di un avversario si muove nel *Castello Iniziale* con *Mike McCastle*, il giocatore che controlla *Mike McCastle* lo posiziona immediatamente nel *Castello Iniziale* di un altro giocatore.



## Calum McQuack (B)

Questo Penny Mobster è utilizzabile con la Cronaca *Regata delle Navi Dragone*. Ogni volta che la tua Nave sorpassa quella di un altro giocatore e ogni volta che la Nave di un altro giocatore sorpassa la tua, puoi dare al giocatore che controlla quella Nave uno dei tuoi Penny da -1 PV.

Una volta per partita, dopo aver raggiunto un castello sul quale sono presenti dei segnalini Ricompensa, puoi ottenere 1 di essi e ottenerne casualmente 1 altro. Ciò significa che un giocatore potrebbe non ricevere un segnalino Ricompensa. Che peccato, si sarebbe dovuto sbrigare!



## Bully McMuscle (B)

Questo Penny Mobster è utilizzabile con la Cronaca *Regata delle Navi Dragone*. Puoi sorpassare le Navi degli altri giocatori senza bisogno di utilizzare 1 Punto Movimento per entrare nella tessera in cui si trovano.

Una volta per partita, dopo aver raggiunto un castello sul quale sono presenti dei segnalini Ricompensa, puoi ottenere 1 di essi e ottenerne casualmente 1 altro. Ciò significa che un giocatore potrebbe non ricevere un segnalino Ricompensa. Che peccato, si sarebbe dovuto sbrigare!



## Fraser McStarve (B)

Questo Penny Mobster è utilizzabile con la Cronaca *Ode all'Haggis*. Una volta per partita, durante il Calcolo dei Punti Vittoria per gli Haggis, ma prima che venga lanciato il Dado, puoi prendere 1 segnalino Haggis da un altro giocatore a tua scelta. Quel giocatore decide quale segnalino darti, che viene posizionato a faccia in giù sul tuo Tavolo di Servizio.

# Cronaca VIII – Penny Mobster



## Oonagh McHagg (B)

Questo Penny Mobster è utilizzabile con la Cronaca *Ode all'Haggis*. Una volta per ogni Calcolo dei Punti Vittoria per gli Haggis, puoi decidere di ritirare uno dei quattro lanci di Dado dopo averlo effettuato.



## Elsbeth McTrick (S)

Questo Penny Mobster è utilizzabile con la Cronaca *Highlander: Ne resterà soltanto uno*. Ogni volta che la tua Pedina di Gioco si muove oltre la *Montagna* o dalla *Montagna*, puoi scambiare 1 delle Risorse o Monete presenti sulla *Montagna* con una Risorsa (Orzo, Legna, Pietra, Pecora o Vitello) dalla riserva.



## Erin MacMalt (B)

Questo Penny Mobster è utilizzabile con la Cronaca *La preziosa Riserva di Ol' Jamey's Single Malt*. Quando la tua Pedina di Gioco si muove oltre la *Vendita di Whisky* puoi vendere fino a 2 Barili di Whisky da qualsiasi tua carta Cantina, posizionandone uno nello spazio in alto a sinistra e l'altro in uno degli spazi liberi in basso nella tessera.



## John McClaim (S)

Questo Penny Mobster è utilizzabile con la Cronaca *Il Leggendario Libro della Storia Scozzese*. Quando ottieni *John McClaim*, prendi anche i 3 segnalini John McClaim. In qualsiasi momento durante il tuo turno puoi posizionare 1 o più segnalini John McClaim su una carta Luogo Storico-Evento di un altro giocatore non girata sul lato Evento.

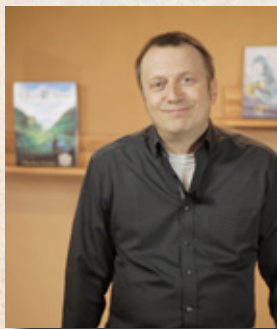
Le carte Luogo Storico-Evento con sopra un segnalino John McClaim sono considerate tue durante il Calcolo dei Punti Vittoria, non vengono dunque considerate per il calcolo del giocatore che le possiede effettivamente.

Se un giocatore gira sul lato Evento una carta Luogo Storico-Evento con sopra un segnalino John McClaim, quest'ultimo viene scartato.



## Riconoscimenti

### Molte persone sono state coinvolte nella realizzazione di *Glen More II: Chronicles*



Matthias Cramer, l'autore di *Glen More II: Chronicles*, sviluppa e pubblica giochi da tavolo di successo dal 2010. Il suo titolo d'esordio, *Glen More*, ha ricevuto la candidatura per l'International Gamers Award. Grazie a Lancaster Matthias ha vinto il Dutch Game Award e ha ottenuto una nomination per il Kennerspiel des Jahres, la categoria per giocatori esperti dello Spiel des Jahres Award. *Rococo*, che ha sviluppato assieme a Louis e Stefan Malz è stato anch'esso candidato per il Kennerspiel des Jahres. I giochi da lui ideati includono capolavori del calibro di *Helvetia*, *Kraftwagen* e *Dynasties*.



Klaus-Jürgen Wrede, autore di *Carcassonne*, si è occupato dello sviluppo della Cronaca *Highlander: Ne resterà soltanto uno*. A partire dalla sua visita alla fiera di Essen nel 1989, il gioco da tavolo per famiglie è diventato una sua grande passione, e presto lo sviluppo e la concretizzazione delle sue idee avrebbero dato un ottimo risultato. *Carcassonne* è stato eletto Game of the Year nel 2001 e ha ricevuto il German Game Award, oltre a molti altri prestigiosi premi internazionali. Diversi altri suoi giochi sono stati raccomandati successivamente dalla giuria dello Spiel des Jahres. Quando inventa giochi, Klaus-Jürgen Wrede è particolarmente interessato nel tradurre temi storici in gioco alla portata delle famiglie.



Arve D. Fühler è l'autore della Cronaca *Penny Mobster*. Il nome Arve è legato alle origini finlandesi di uno dei suoi nonni. Nato nel 1966 a Francoforte sul Meno in Germania, come game designer Arve è affascinato dal trovare e sviluppare idee e soluzioni creative: come può un argomento, un meccanismo o un processo complesso, essere trasformato in una semplice e divertente meccanica di gioco? Come è possibile implementare in qualcosa di concreto una sensazione viva e puramente estetica? La ricerca di una risposta a domande di questo tipo ha portato Arve alla realizzazione di grandi giochi del calibro di *TA-KE*, *Festo!*, *El Gaucho* e *Pagoda* tra gli altri. Il prossimo gioco di Arve, il cui nome prototipale è *Capone City*, verrà pubblicato da Funtails.



La *Spieleautoren Südschwarzwald*, abbreviata con SAS, è una giovane associazione di autori e playtester che ha sede a Friburgo, in Germania. Il gruppo si ritrova settimanalmente dal 2013 per provare, discutere e migliorare le doti dei vari game designer che lo compongono. Inoltre, SAS organizza spesso intense giornate di playtest nella loro regione e si presta come supporto di sviluppo e playtesting per gli editori. È così che è nata la collaborazione con Funtails. Alcuni dei membri di SAS sono infatti stati coinvolti per il playtest delle Cronache e hanno contribuito alla realizzazione della nona Cronaca promozionale, *The Loch Ness Monster*. Più in particolare, le persone coinvolte sono state: Bettina Brennecke, Alexander Grevel, Max Hoffmann, Sarah Löffler, Ferdinand Schnitzler, Laurin Schürer, Holger Siefke, Martin e Rebekka Zeeb.

## Riconoscimenti

<b>Game Design:</b>	Matthias Cramer
<b>Direzione Creativa:</b>	Steffen Rühl
<b>Sviluppo:</b>	Andreas Geiermann, Steffen Rühl, Ingelis Wipfelder
<b>Produzione:</b>	Nils Herzmann
<b>Direzione Artistica:</b>	Daniel Müller
<b>Illustrazioni:</b>	Hendrik Noack, Jason Coates
<b>Gestione della Community:</b>	Andreas Geiermann, Nils Herzmann, Ingelis Wipfelder
<b>Correttori delle Bozze:</b>	Miguel Conceição, David McMillan, Stephen Orr, Winona So, Tyler Somer
<b>Designer Addizionali e QA:</b>	Bettina Brennecke, Alexander Grevel, Max Hoffmann, Sarah Löffler, Ferdinand Schnitzler, Laurin Schürer, Holger Siefke, Martin Zeeb, Rebekka Zeeb

### EDIZIONE ITALIANA A CURA DI GATEONGAMES

<b>Traduzione:</b>	Giacomo Maltagliati
<b>Impaginazione:</b>	Margherita Cagnola
<b>Revisione:</b>	Sollenda Cacini, Mario Cortese
<b>Sito Web:</b>	<a href="http://www.gateongames.com">www.gateongames.com</a>
<b>Distribuzione:</b>	<a href="http://www.dungeondice.it">www.dungeondice.it</a>



GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.

## Ringraziamenti

**Funtails desidera ringraziare tutti coloro che hanno partecipato alla campagna Kickstarter del gioco e che hanno aiutato questa neonata casa editrice a pubblicare il suo primo gioco. Il loro contributo è stato incredibilmente utile!**

### Funtails desidera ringraziare in special modo:

André Beutemps, Uli Blennemann, Andreas Buhlmann, Stefan Burkhardt, Luca Vince Caltabiano, il Jason Coates sbagliato, Marty Connell, Christwart Conrad, Susanne Cramer, Jan Cronauer, Kevin Delp, Dean Dunning, Sven Engelken, Christian Flender, la squadra HAL9000, Richard Ham, Tom Heath, Nils Herzmann, Karsten Höser, Jimmy Hudson, Mandi Hutchinson, Benjamin Knab, Jörg Köninger, Daniel Krause, Flavio De Leonardis Oivalf, Stefan Lampinen, Michael Liebe, Thomas List, Mike Love, Stefan Löw, Melanie & Angelo Marrandino, David McMillan, Jon McPeters, Matthias Nagy, Tilman Petters, Tim Plöger, Christoph Post, Jeremy D Salinas, Frank Schmidtsdorff, Brody Sheard, Stephanie Straw, Jenni Stephens, Ellie und Chris, Markus Weihrauch, Michael J Wright e Dominik Zöllner.

### Andreas:

Un grande ringraziamento a Nicole Bechler per il suo supporto negli ultimi anni. Non sarei riuscito a fare niente senza di te <3.

Molte grazie a Steffen per essersi imbarcato con me in questo rischioso viaggio!

Grazie a Nils, Ingelis e Daniel per il grande impegno di squadra. Siete grandi!

Grazie a Benjamin Sandberg e Christian Fern per il vostro supporto personale e per i suggerimenti su Kickstarter. Bro hug!

Grazie a Freio, Anna e Thomas per il vostro stupendo lavoro con il video di Kickstarter. È venuto meglio di come potessimo mai aspettarci!

Grazie a Klaus-Jürgen Wrede per essere proprio una brava persona!

Grazie a Jamey Stegmaier per le belle parole sul suo blog di Kickstarter. Sono state inestimabili!

### Daniel:

I miei ringraziamenti vanno a Steffen Rühl, che mi ha permesso di lavorare su questo gioco e all'incredibile squadra Funtails. È stato divertente lavorare con voi! Voglio inoltre ringraziare la mia futura moglie Franziska. Grazie per sopportarmi mentre cerco di far diventare i miei sogni realtà. Ti amo!

### Nils:

Un ringraziamento speciale a Peter Csuka, Dan e Frank DiLorenzo, Judith e Charlotte Herzmann, Jamey Stegmaier e Matthias Trojnar.

### Steffen:

Voglio ringraziare mia moglie Jutta: ti amo per come mi supporti quando ho idee pazze come questa e quando mi aiuti a far diventare i miei sogni realtà. Grazie alle mie splendide figlie Svea e Liv: il vostro sorriso riesce a farmi andare avanti nei momenti più difficili. È giunto il momento di spegnere le luci! Sono particolarmente grato a tutta la squadra Funtails e alle loro famiglie che hanno consentito che ciò accadesse. Un grazie particolare a Matthias Cramer, Gerhard Gohr, Stefan Kalveram, Astrid Krings-Gohr, Thomas e Liisa List, Mike Love, Claudia Scarabis, Julian Sommer e Marc Sommer.

In memoria di Jörg Rohrer.

## Glen More: un amore a prima vista

Quando ho iniziato a lavorare nell'industria dei boardgame, Glen More non era ancora stato prodotto e il Re indiscusso dei piazzamenti tessere era Carcassonne.

Ho scoperto Glen More tardi. Precisamente ad una Essen Spiel del 2011, ad un anno circa dalla sua pubblicazione. Fu amore a prima vista. Una piccola scatola così piena di contenuti, profondità di gioco ed eleganza.

Il cuore del gioco, la rondella di Cramer, era talmente semplice e originale nell'adempiere al suo scopo che era impossibile non innamorarsene. Inoltre l'ingegnoso sistema di punteggio basato non tanto sull'accumulare risorse, quanto sull'ottimizzare al meglio il proprio territorio, lo rendeva estremamente competitivo, interattivo e diverso da tantissimi altri giochi che ne condividevano lo spirito, ma non l'essenza.

Purtroppo, almeno per noi italiani, il gioco passò un po' in sordina, complice una distribuzione poco efficiente dell'epoca e l'assenza di un'edizione italiana integrale.

E infine l'oblio, la scomparsa dal mercato per molti anni. Ad oggi non conosco con estrema certezza le ragioni di questa prolungata assenza, ma in un mercato così iperproduttivo e inflazionato da nuove uscite, mi è sempre sembrata strana e ingiustificata.

Potete capire quindi l'emozione e l'entusiasmo quando ho scoperto che Cramer e la neonata Funtails avevano deciso di produrre una nuova versione deluxe, rinnovata, migliorata e potenziata nei contenuti e nei materiali.

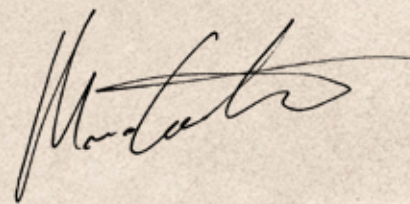
Doveva essere nostro, doveva essere GateOnGames.

Ed eccoci qui, a portare per la prima volta in modo ufficiale, Glen More alla comunità di giocatori italiani.

Spero che anche per voi possa essere quella gemma preziosa, all'interno della vostra collezione, che ha ispirato me e molti colleghi di quest'industria per quasi un decennio.

Buon divertimento!

**Mario Cortese**



# Il Lungo Viaggio di Glen More II



# World's END

