

Matthias Cramer's

Glen More

HIGHLAND GAMES



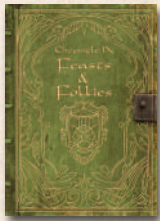
GO
GATEONGAMES

Regolamento

Funtails

Componenti (Cronache)

Questo regolamento



12 carte Evento



12 segnalini Alleanza aggiuntivi in legno



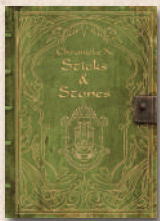
20 gettoni Priorità



1 tabella Punti Vittoria alternativa



4 segnalini Clan



8 segnalini Modifica

20 segnalini Fama

8 tessere Campione

14 tessere

8 pedine Campione del Clan



1 plancia Highland Games



2 segnalini Clan



1 tessera Fama



4 carte Luogo Storico-Evento



3 Penny Mobster

Aggiungere rispettivamente alle Cronache VI e VIII.

Componenti (Cronache)

X1



11 carte Progetto

4 carte Luogo Storico

1 tessera Personaggio

3 tessere Monumento doppie

3 tessere Progetto

8 tessere Monumento

1 segnalino Clan

X11



9 carte Cronaca

2 indicatori Plancia dei Clan

1 tessera Scambio Iniziale

1 plancia MacNificent

4 tessere Priorità

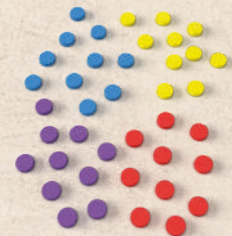
10 carte Azione



5 tessere promo Feed the Kraken



5 tessere Loch sostitutive



40 segnalini Alleanza in legno

Nuove Regole

Nuova icona Loch



Le tessere Loch non hanno una tipologia di tessera ben definita nel gioco base, rendendo difficile la possibilità di farne riferimento in futuro. Abbiamo dunque ristampato le 5 tessere Loch del gioco base con un'icona specifica stampata su di esse. Sostituite semplicemente le 5 tessere Loch del gioco base con quelle con lo stesso nome presenti in questa espansione. Anche alcune nuove tessere appartengono a questa tipologia di tessera.



Icona fase di Calcolo dei Punti Vittoria



Due delle nuove Cronache di questa espansione modificano il funzionamento delle fasi di Calcolo dei Punti Vittoria. Abbiamo dunque creato una nuova icona che fa riferimento alla fase di Calcolo dei Punti Vittoria. Le fasi di Calcolo dei Punti Vittoria vengono risolte non appena un giocatore ottiene l'ultima tessera di una pila, rivelando lo spazio sottostante sulla plancia che indica la tabella dei Punti Vittoria, che è esattamente ciò che rappresenta l'icona. Ogni volta che compare questa icona, significa che un effetto modificherà la fase di Calcolo dei Punti Vittoria successiva.



Icona Monumento



I Monumenti sono un nuovo tipo di tessera che deve essere obbligatoriamente posizionata sopra altre tessere già presenti nel proprio territorio. Tutti i Monumenti possono essere identificati dallo sfondo viola sulla tipologia di tessera e dal nome dorato. I Monumenti possono appartenere a qualsiasi tipologia di tessera e seguono delle regole particolari per Costo, tempistica e posizionamento (vedi Cronaca XI).

Anche se condividono alcuni aspetti di gioco, le tessere Monumento non sono considerate tessere sovrapposte, e le tessere sovrapposte non sono considerate Monumenti.



Cronaca IX - Feste e Follie

IX

1-4 Giocatori

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

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

PANORAMICA DI GIOCO

Aumentare continuamente l'influenza e il territorio del proprio Clan è un compito difficile. Ulteriore prestigio può tuttavia essere ottenuto, specialmente in Scozia, ospitando alcune feste indimenticabili. Celebrazioni ben organizzate con delizioso whisky, pubblico, invitati di un certo rispetto, sontuose feste di matrimonio ed esuberanti festival primaverili vi aiuteranno a guadagnare prestigio e influenza nei confronti degli altri Clan. Slàinte Mhath!

COMPONENTI

- 12 carte Evento
- 20 gettoni Priorità
- 1 tabella Punti Vittoria alternativa
- 12 segnalini Alleanza aggiuntivi in legno (3 per colore)
- 4 segnalini Clan (*Cameron, Innes, MacDonell, MacLean*)



PREPARAZIONE AGGIUNTIVA

Sulla Plancia dei Clan, posizionate i segnalini Clan sui Territori dei Clan con il nome corrispondente. L'effetto del segnalino Clan sostituisce quello eventualmente presente sotto di esso. Posizionate la tabella Punti Vittoria alternativa a fianco della Rondella.

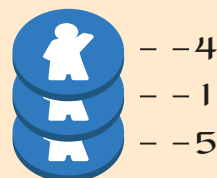
Mescolate le carte Evento, rivelatene 5 e posizionatele adiacenti ai numeri presenti sulla tabella Punti Vittoria alternativa. In questo modo ciascun Evento viene identificato dal numero adiacente. Ogni giocatore ottiene i 5 gettoni Priorità e i 3 segnalini Alleanza aggiuntivi del proprio colore.

REGOLE AGGIUNTIVE

Ogni giocatore ha la possibilità di usare i 5 Eventi rivelati per aumentare temporaneamente il proprio risultato rispetto ad alcuni degli obiettivi durante le fasi di Calcolo dei Punti Vittoria. A questo scopo dovrete definire segretamente la vostra priorità rispetto agli Eventi utilizzando i gettoni Priorità prima delle fasi Calcolo dei Punti Vittoria.

Prima di ogni fase di Calcolo dei Punti Vittoria ha luogo una fase Eventi. Impilate 3 dei vostri gettoni a faccia in giù in una pila ordinata in base alle vostre priorità. Posizionate più in alto il gettone che indica l'Evento per voi prioritario, e gli altri 2 sotto di esso in ordine successivo di priorità.

Esempio: *Isabel* desidera usare prioritariamente l'Evento 4, poi l'Evento 1 e infine il 5. Impila dunque i propri gettoni a faccia in giù in una pila con il proprio gettone 4 in alto, seguito dal gettone 1 e infine il gettone 5. Lascia il resto dei propri gettoni coperti da parte.



È consentito impilare meno di 3 gettoni, ad esempio Hans potrebbe formare una pila composta esclusivamente dal gettone 3 che avrà dunque la priorità più alta per lui e gli consentirà di usare solamente l'Evento 3.

Dopo che tutti i giocatori hanno composto la propria pila, rivelate i vostri gettoni in 3 fasi successive. Nella prima fase, tutti i giocatori rivelano il gettone più in alto nella propria pila, pagano il Costo (in alto a sinistra) dell'Evento abbinato al numero corrispondente e posizionano un segnalino Alleanza del proprio colore sull'Evento. Più giocatori possono usare il medesimo Evento **nella stessa fase**.

Nella seconda fase tutti i giocatori rivelano il gettone successivo e procedono nello stesso modo, ma sarà possibile usare solamente gli Eventi su cui non sia già presente un segnalino Alleanza posizionato nella fase precedente.

Nella terza fase procedete analogamente alle precedenti, ma sarà possibile usare solamente gli Eventi su cui non sia già presente un segnalino Alleanza posizionato nelle fasi precedenti.

Esempio: Marie ha scelto l'ordine 4, 5, 1, mentre Isabel ha scelto l'ordine 4, 1, 5. Nella prima fase, sia Marie che Isabel riescono a usare l'Evento 4, poiché su di esso non è presente alcun segnalino Alleanza, trattandosi della prima fase. Entrambe posizionano un proprio segnalino Alleanza sull'Evento 4. Nella seconda fase Isabel usa l'Evento 1 e Marie l'Evento 5, posizionando i rispettivi segnalini Alleanza sugli Eventi scelti. Nella terza fase Marie vorrebbe usare l'Evento 1, su cui è presente un segnalino Alleanza di Isabel e Isabel vorrebbe usare l'Evento 5, su cui è presente un segnalino Alleanza di Marie, dunque entrambe non riescono a usare l'Evento scelto.



Se un giocatore non riesce a usare un Evento, non è nemmeno costretto a pagarne il Costo e **non posizionerà** su di esso un proprio segnalino Alleanza. Se un giocatore ha scelto un Evento e può pagarne il Costo, **deve** farlo. **Il Mercato non può essere usato per pagare il Costo degli Eventi.** Se un giocatore non può pagare il Costo di un Evento, non lo userà e **nemmeno posizionerà un proprio segnalino Alleanza** su di esso.

I segnalini Alleanza restano sugli Eventi per ricordare quali giocatori sono riusciti a utilizzarli per modificare il proprio risultato nella successiva fase di Calcolo dei Punti Vittoria. I giocatori che sono riusciti a posizionare i propri segnalini Alleanza sugli Eventi ottengono un bonus ai risultati dei vari obiettivi come indicato sulle carte. Un obiettivo potrebbe essere modificato contemporaneamente da più carte Evento.

Durante la fase di Calcolo dei Punti Vittoria utilizzate la tabella Punti Vittoria alternativa per calcolare i Punti Vittoria ottenuti.

Esempio: Andreas accoglie un ospite d'onore. Paga 1 Risorsa qualsiasi e aumenta il proprio conteggio di tessere Personaggio di 2 per questa fase.



Costo




Dopo la fase di Calcolo dei Punti Vittoria, gli Eventi con sopra uno o più segnalini Alleanza vengono scartati e sostituiti da nuovi Eventi rivelati dal mazzo, mentre quelli privi di segnalini Alleanza restano a disposizione per la successiva fase Eventi. Se il mazzo di carte Evento si esaurisce, rimescolate le carte Evento scartate per formare un nuovo mazzo.


Tutti i giocatori recuperano inoltre i propri gettoni Priorità e segnalini Alleanza che utilizzeranno nel corso della successiva fase Eventi, da risolvere prima della prossima fase di Calcolo dei Punti Vittoria.

NUOVI SEGNALINI CLAN


Cameron: puoi impilare fino a 5 gettoni Priorità anziché 3. Ciò significa che teoricamente potresti riuscire a usare tutti e 5 gli Eventi se puoi pagarne il Costo e nessuno li usa prima di te. I 2 gettoni aggiuntivi vengono risolti in altrettante fasi aggiuntive dopo le normali 3.






Innes: ogni volta che paghi il Costo di un Evento, puoi scegliere di sostituire 1 delle Risorse con 1 .

MacDonell e MacLean: quando reclami questo Territorio dei Clan, paga 1 Risorsa (anche dal Mercato) e posizionala su questo segnalino Clan. Fino al termine della partita puoi ignorare questo tipo di Risorsa nel Costo degli Eventi. **Non è tuttavia possibile** ridurre  presenti nel Costo.



Esempio: Isabel ottiene l'alleanza del Clan *MacLean* e posiziona 1 Legna assieme al proprio segnalino Alleanza sul segnalino Clan. Quando paga per un Evento potrà, d'ora in avanti, ignorare tutti i simboli  nel Costo degli Eventi.

Tuttavia, questo non le consente di ignorare  nel Costo degli Eventi che può essere pagato con qualsiasi Risorsa a sua scelta. Può tranquillamente pagare un  presente nel Costo con Legna, anche se in questo modo non può dichiarare di voler pagare con Legna per  e poi ignorarne il Costo.





1-4 Giocatori


L'utilizzo di questa Cronaca aggiunge 15 minuti alla durata di gioco complessiva.

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

PANORAMICA DI GIOCO

Seguite il più forte membro del vostro Clan lungo il percorso che lo porterà a ottenere fama, gloria e whisky nella celebre competizione degli Highland Games. Viaggiate per le Highlands, sbaragliate la concorrenza e sfruttate la fama del vostro Campione.

COMPONENTI

1 plancia Highland Games (da un lato per 2-4 giocatori, dall'altro per la Cronaca XII )

8 pedine Campione del Clan (4 Lanciatori di Tronchi e 4 Lanciatori di Massi)

8 tessere Campione (a doppia faccia)

20 segnalini Fama

1 tessera Fama

14 tessere Highland Games (3x S, 2x A, 2x B, 4x C, 3x D)

8 segnalini Modifica (a doppia faccia)

2 segnalini Clan (*Ruthven, Murray*)

PREPARAZIONE AGGIUNTIVA

Mescolate le tessere Highland Games A-D nelle rispettive pile (2x A, 2x B, 4x C, 3x D). Inoltre, in una partita a 1-3 giocatori mescolate le due tessere S *Boreray & Kyloe* nella pila S, mentre in una partita a 4 giocatori, mescolatele tutte e 3.



Sulla Plancia dei Clan, posizionate i segnalini Clan sui Territori dei Clan con il nome corrispondente.

Posizionate il premio raffigurato nelle varie caselle del tracciato centrale della plancia Highland Games.



Posizionate i Lanciatori di Tronchi e i Lanciatori di Massi dei giocatori sul livello iniziale dei rispettivi tracciati sulla plancia Highland Games.



Posizionate la tessera Fama all'estremità a sinistra della tabella Punti Vittoria presente sulla Rondella, a fianco dell'icona degli Scozzesi sul *Castello Iniziale*.



Ogni giocatore ottiene 2 tessere Campione.

REGOLE AGGIUNTIVE

POSIZIONARE LE TESSERE CAMPIONE

Ogni giocatore ha a disposizione 2 tessere Campione che possono essere messe in gioco. Quando i giocatori ottengono la prima tessera che produce Risorse (Materiale o Animali), tipicamente nel primo turno, posizionano anche 1 delle proprie tessere Campione sull'estremità in alto della tessera appena ottenuta.





Il simbolo in alto a destra sulla tessera Campione deve corrispondere a quello della tessera su cui viene posizionata. Ciò significa che il lato Lanciatore di Tronchi può essere posizionato solamente su una tessera Materiale , mentre il lato Lanciatore di Massi può essere posizionato solamente su una tessera Animali .

Le 2 tessere Campione non possono mai essere spostate o posizionate su tessere tra loro adiacenti ortogonalmente. Tra di esse deve essere sempre presente almeno 1 altra tessera.

Ogni volta che un giocatore posiziona una tessera che produce Risorse, quel giocatore può spostare o posizionare 1 delle proprie tessere Campione sulla tessera appena posizionata, eventualmente girando la tessera Campione in modo che il simbolo in alto a destra corrisponda a quello della tessera su cui viene spostata.

ALLENARE IL CAMPIONE DEL CLAN

Quando un giocatore posiziona una tessera adiacente a quella sui cui è presente una propria tessera Campione, oppure sovrappone una tessera a quella su cui è presente una propria tessera Campione, in aggiunta alla normale attivazione delle tessere adiacenti deve allenare il proprio Campione del Clan corrispondente. Se la tessera Campione attivata si trova sul lato **Materiale** , il giocatore fa avanzare di 1 livello il proprio Lanciatore di Tronchi (sul tracciato di sinistra della plancia). Se la tessera Campione attivata si trova sul lato **Animali** , il giocatore fa avanzare di 1 livello il proprio Lanciatore di Massi (sul tracciato di destra della plancia).



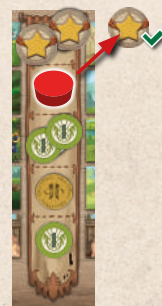
OTTENERE PREMI

Ogni volta che il Campione del Clan di un giocatore avanza di livello, quel giocatore ha la possibilità di ottenere l'effetto del livello appena raggiunto dal suo Campione. I livelli 1, 2 e 5 conferiscono un effetto immediato, mentre i livelli 3 e 4 permettono di ottenere i rispettivi segnalini Modifica che conferiscono un bonus temporaneo al proprio risultato rispetto ad alcuni degli obiettivi durante la successiva fase di Calcolo dei Punti Vittoria.

Il giocatore può inoltre scegliere se ottenere il premio indicato nel tracciato centrale corrispondente al livello appena raggiunto sul tracciato di destra o di sinistra. Ogni volta che un Campione del Clan dovrebbe salire di livello su un tracciato e si trova già a livello 5 di quel tracciato, il giocatore che lo controlla ottiene invece 2 Punti Vittoria.

TRACCIATO CENTRALE

Quando un giocatore decide di ottenere il premio del tracciato centrale, posiziona nella casella corrispondente uno dei propri segnalini Alleanza. Il segnalino Alleanza rimane sul tracciato centrale fino alla fine della prossima fase di Calcolo dei Punti Vittoria per indicare che quel giocatore non può ottenere altri premi dal tracciato centrale. Ogni giocatore può infatti possedere solamente 1 proprio segnalino Alleanza sul tracciato centrale.



CAMBIO ALLE FASI DI CALCOLO DEI PUNTI VITTORIA

All'inizio di ogni fase di Calcolo dei Punti Vittoria, il giocatore o i giocatori in spareggio che possiedono il proprio Lanciatore di Tronchi sul livello più alto del tracciato di sinistra, ricevono 1 segnalino Fama. Dopodiché, il giocatore o i giocatori in spareggio che possiedono il proprio Lanciatore di Massi sul livello più alto del tracciato di destra, ricevono 1 segnalino Fama.

Questa Cronaca aggiunge un quinto obiettivo: il numero di segnalini Fama posseduti da ogni giocatore viene paragonato al numero di quelli del giocatore che ne possiede meno. I Punti Vittoria ottenuti vengono calcolati confrontando la solita tabella utilizzata per gli altri obiettivi, a meno che non venga utilizzata anche la Cronaca *Feste e Follie*, in questo caso utilizzate la relativa tabella Punti Vittoria alternativa.



Durante le fasi di Calcolo dei Punti Vittoria, considerate i bonus temporanei dei segnalini Modifica ottenuti tramite il livello 3 e 4 della plancia Highland Games. Dopo aver calcolato i Punti Vittoria, restituite i segnalini Modifica alla riserva.

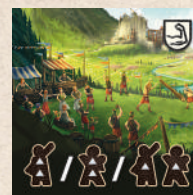
Al termine della fase di Calcolo dei Punti Vittoria riportate tutti i Campioni del Clan sulla plancia Highland Games a livello 0. Recuperate i segnalini Alleanza eventualmente presenti sul tracciato centrale e ripristinate i premi eventualmente ottenuti.

NUOVE TESSERE

TESSERE TORNEO

Questa tipologia di tessere non viene posizionata nel territorio dei giocatori, viene invece rimossa dal gioco dopo averne risolto l'effetto.

Effetto immediato: puoi aumentare il livello di un solo Campione del Clan di 2 livelli, oppure aumentare il livello di entrambi i tuoi Campioni del Clan di 1 livello. I benefici dell'aumento del livello dei Campioni del Clan vengono ottenuti uno dopo l'altro e avete l'opportunità di ottenere uno qualsiasi dei premi raggiunti in questo modo sul tracciato centrale (a patto di non averlo già ottenuto).



TESSERE SPETTATORE

Queste tessere Personaggio **non** vi permettono di posizionare segnalini Alleanza nei Territori dei Clan. Vi permettono invece di allenare i vostri Campioni dei Clan:



TESSERE FAMA

Queste tessere hanno un Costo in segnalini Fama.

Cronaca X - Tronchi e Massi

Triumphant Return

Effetto immediato: anziché attivare le tessere adiacenti, questa tessera ti permette di attivare tutte le tessere del territorio, in riga e in colonna, rispetto al punto in cui è stata posizionata.



Friends in High Places

Effetto immediato: posiziona 1 dei tuoi segnalini Alleanza in un Territorio dei Clan, libero o occupato, senza pagare la somma di Monete necessaria per raggiungerlo. In questo modo puoi togliere *David Hume* a un altro giocatore reclamando il Territorio dei Clan McKay.



Hero's Home Town

Effetto immediato: puoi muovere 1 dei tuoi Scozzesi da 1 delle tue tessere al tuo Castello Iniziale.



NUOVI SEGNALINI CLAN

Ruthven: fai avanzare il tuo Lanciatore di Massi di 2 livelli. Ottieni 1 Barile di Whisky.

Murray: fai avanzare il tuo Lanciatore di Tronchi di 2 livelli. Posiziona 1 Scozzese dalla tua riserva nel tuo territorio.



Cronaca X1 - Pianifica e Prospera



1-4 Giocatori

L'utilizzo di questa Cronaca aggiunge 15 minuti alla durata di gioco complessiva. Si tratta di una Cronaca molto complessa da integrare e giocare.

PANORAMICA DI GIOCO

Man mano che le Highlands progrediscono tecnologicamente, progetti per costruzioni sempre più complesse diventano possibili. Per riuscire a espandere ulteriormente il dominio del vostro Clan sarà necessario costruire ponti fantastici e ristrutturare castelli abbandonati. Costruirete tratte commerciali e fortezze, oltre a migliorare i vostri villaggi e i vostri laghi con viste monumentali. A volte i cambiamenti gradualmente non sono sufficienti e saranno dunque necessarie misure più drastiche. Potrete trasformare un villaggio agricolo in una complessa distilleria! Ristrutturare i vostri territori richiederà una monumentale pianificazione, nessun problema per un Clan avanzato come il vostro, non è vero?

COMPONENTI

- 11 carte Progetto
- 8 tessere Monumento (4x A, 3x B, 1x C)
- 3 tessere Monumento doppie
- 3 tessere Progetto (1x A, 2x B)
- 1 tessera Personaggio (*Michael Scotus*)
- 4 carte Luogo Storico
- 1 segnalino Clan (*Ogilvy*)

PREPARAZIONE AGGIUNTIVA

Sulla Plancia dei Clan, posizionate il segnalino Clan sul Territorio dei Clan con il nome corrispondente. Posizionate a faccia in su le 11 carte Progetto e le 3 tessere Monumento doppie a fianco della Rondella. Mescolate le 8 tessere Monumento e le 3 tessere Progetto nelle rispettive pile (A-C).

REGOLE AGGIUNTIVE

Questa Cronaca utilizza i Monumenti, un nuovo tipo di tessera. Le tessere Monumento non vengono posizionate immediatamente nel territorio dopo averle ottenute dalla Rondella, necessitano bensì di pianificazione e strategie di costruzione di lungo periodo. Quando un giocatore ottiene una di queste tessere, prende anche la carta Progetto corrispondente, la posiziona davanti a sé, e posiziona su di essa la tessera appena ottenuta. Alla fine di ogni proprio turno, un giocatore può posizionare 1 Risorsa a sua scelta (acquistabile dal Mercato) su ogni carta Progetto posseduta, posizionandola su uno degli spazi della clessidra in alto a sinistra.

Dopo che un giocatore ha posizionato la seconda Risorsa su una propria carta Progetto, deve immediatamente posizionare la tessera Monumento nel proprio territorio, sopra una tessera della tipologia indicata. Il giocatore scarta la carta Progetto e le 2 Risorse utilizzate per la costruzione e posiziona la tessera Monumento nel proprio territorio, seguendo le regole di posizionamento.

Importante: alcune tessere Monumento devono essere costruite **sopra** una diversa tipologia di tessere rispetto alla loro. Le tessere Monumento non sono considerate tessere sovrapposte.

Attivate normalmente la tessera Monumento e tutte le tessere adiacenti a essa. Ricordate tuttavia che **ogni tessera può essere attivata una sola volta durante lo stesso turno**. Ciò significa che le tessere adiacenti già attivate prima del posizionamento della tessera Monumento nel corso dello stesso turno non vengono attivate nuovamente.



Risorsa posizionata





carta Progetto

tessera Monumento

EFFETTI IMMEDIATI DI POSIZIONAMENTO

La maggior parte delle tessere Monumento conferiscono un effetto immediato solamente se alcune condizioni vengono soddisfatte durante il posizionamento. Per ottenere questi effetti è necessario che alcune tessere di una specifica tipologia si trovino ortogonalmente adiacenti alla tessera Monumento appena posizionata, toccando i lati della tessera come indicato sulla carta Progetto.

Le tessere adiacenti diagonalmente alla tessera Monumento non vengono considerate per l'ottenimento di questi effetti. Ogni effetto immediato di questo tipo viene ottenuto al massimo 1 volta. Se ad esempio 3 tessere adiacenti soddisfano la stessa condizione, ottenete comunque solo 1 effetto immediato per quella condizione.

Esempio: in questo caso il giocatore ottiene 3 Punti Vittoria per aver posizionato il Monumento adiacente a una tessera Villaggio , ma non li ottiene per la tessera Scambio .



TESSERE MONUMENTO DOPPIE

Per ogni tessera Monumento doppia è presente una tessera Progetto che viene mescolata nella pila corrispondente. Queste tessere Progetto servono solo come segnaposto nella pila, poiché le tessere doppie non potrebbero essere mescolate direttamente nelle pile. Dopo aver ottenuto una di queste tessere dalla Rondella, prendete anche la carta Progetto corrispondente, posizionala davanti a voi, e posizionate su di essa la tessera doppia corrispondente, dopodiché rimuovete la tessera Progetto dal gioco.



Tessera Progetto

Dopo aver pagato il Costo della tessera Monumento doppia, analogamente alle altre tessere Monumento, posizionala nel vostro territorio. Sia le tessere Monumento doppia che le rispettive carte Progetto hanno un fronte e un retro diversi. Potete dunque decidere quale lato costruire nel vostro territorio, ma dovete rispettare esattamente le condizioni indicate sul lato scelto.

Esempio:

Per posizionare la tessera *Caledonian Canal* è necessario avere un Castello fluviale sulla sinistra e un Villaggio fluviale adiacente sulla destra.


Oppure due Villaggi fluviali adiacenti.



Ne consegue che non è possibile sovrapporre il *Caledonian Canal* al Territorio Iniziale, poiché in quest'ultima tessera il Castello si trova sulla destra e il Villaggio sulla sinistra. Tuttavia, costruendo un Villaggio fluviale a destra del *Castello Iniziale*, è possibile sovrapporre il *Caledonian Canal* a parte del Territorio Iniziale.

Le tessere Monumento doppie attivano tutte le tessere adiacenti, oltre a loro stesse quando vengono posizionate. Possono attivare quindi fino a 10 tessere. Dopo essere state posizionate nel territorio, queste tessere vengono considerate come 2 tessere separate, esattamente come il *Castello Iniziale* e il *Villaggio Iniziale* sulla tessera Territorio Iniziale.

NUOVO SEGNALINO CLAN

Ogilvy: ottieni immediatamente un certo numero di PV in base alle tessere Monumento  presenti nel tuo territorio: **5 PV** se possiedi almeno 3 tessere Monumento, oppure **8 PV** se ne possiedi 4 o più. Questo include anche le tessere Monumento che sono state sovrapposte. Le tessere Monumento doppie contano come 1 tessera Monumento.



PUNTEGGIO

Per ogni tessera Monumento posseduta, ma non costruita, perdete 3 PV al termine della partita. Tuttavia, i Monumenti non costruiti non vengono considerati nel numero di tessere che fanno parte del vostro territorio per il punteggio finale.



TRUCCHI PER COSTRUTTORI SPERICOLATI

Posizionare una tessera Monumento doppia sopra 2 tessere che sono state sovrapposte un diverso numero di volte può essere decisamente problematico. Per garantire stabilità alla vostra costruzione potete tuttavia utilizzare la tessera Progetto corrispondente, da utilizzare per riempire lo spazio vuoto sotto alla tessera Monumento doppia.

Alcuni Monumenti possono essere posizionati sopra al *Castello Iniziale*. Nel caso in cui questo avvenga, la tessera sovrapposta su di esso viene considerata come un nuovo *Castello Iniziale*.

MONUMENTI E PLANCIA DEI CLAN

In che modo l'effetto del Clan Munro interagisce con le tessere Monumento?

Grazie all'effetto del Clan *Munro* potete ottenere anche una tessera Monumento dalla pila degli scarti. Se lo fate, prendete la carta Progetto corrispondente e posizionate la tessera Monumento su di essa. Dopodiché posizionate una Risorsa a vostra scelta dalla riserva sulla carta Progetto. Alla fine del turno in corso, o di un qualsiasi altro turno futuro del giocatore, potete pagare una seconda Risorsa per posizionare il Monumento. Sovrapponete comunque il Monumento alla tipologia di tessere indicate sulla carta Progetto e verificate normalmente le condizioni per ottenere gli effetti immediati di posizionamento.



In che modo l'effetto del Clan MacMillan e gli altri effetti di rimozione interagiscono le tessere Monumento doppie?

Le tessere Monumento doppie non possono essere rimosse per effetto del Clan *MacMillan* o di altri effetti simili che rimuovono tessere dal territorio, a meno che l'effetto non consenta di rimuovere 2 tessere nello stesso momento (ad esempio *Loch Morar*) e che scegliate di rimuovere entrambe le metà della tessera Monumento doppia.



NUOVE TESSERE

Caledonian Canal


Ogni volta che una delle due metà di questa tessera doppia viene attivata, ottieni sia 1 Punto Vittoria che 1 Punto Movimento. Puoi ottenere il Punto Vittoria anche se decidi di non muovere alcuno Scozzese.

New Fort George

Gli Scozzesi su entrambe le metà di questa tessera doppia contano come se si trovassero nel tuo *Castello Iniziale* durante le fasi di Calcolo dei Punti Vittoria.






Melrose Abbey

Se questa tessera viene posizionata adiacente a una tessera , ottieni la tessera Personaggio *Michael Scotus*. *Michael Scotus* conta come una tessera Personaggio qualsiasi ottenuta dalla Rondella: permette di posizionare 1 segnalino Alleanza in un Territorio dei Clan e viene considerato per le fasi di Calcolo dei Punti Vittoria.



Stirling Castle



Ogni volta che questa tessera viene attivata, puoi ottenere dalla riserva 2 Risorse (in qualsiasi combinazione) al Costo di 2 Monete   e posizzionarle su di essa. **Non puoi** pagare solamente 1 Moneta  per ottenere 1 Risorsa. Ricorda che è possibile posizionare al massimo 3 Risorse su ciascuna tessera. Fai dunque attenzione a usare o vendere eventuali Risorse in eccesso prima di attivare questa tessera.

PANORAMICA DI GIOCO

Questa Cronaca introduce un sistema per aggiungere un giocatore artificiale, Sua Signoria Auto MacNificent, a Glen More II. Questa nobildonna farà le veci di un giocatore in carne e ossa per consentirti di giocare in solitaria.

Per semplificarti la vita, MacNificent giocherà seguendo alcune regole più sintetiche. Ogni regola non specificatamente modificata da questa Cronaca si applica normalmente. Tu seguirai le regole di una normale partita a più giocatori.

Note dell'Autore: Auto MacNificent è un membro della specie degli Automa, una serie di avversari artificiali creati utilizzando i medesimi principi di design. Il nome "Automa" deriva dall'italiano "automazione", poiché il primo Automa della specie è stato creato per un gioco ambientato in Italia.


MacNificent supporta la maggior parte delle Cronache incluse in Glen More II: Chronicles e in questa sua espansione. Le regole inserite nei riquadri verdi con l'icona  indicano contenuti specifici per le Cronache e possono essere evitati se giochi senza il loro utilizzo. 

COMPONENTI


- 10 carte Azione
- 4 tessere Priorità
- 1 plancia MacNificent
- 1 tessera Scambio Iniziale (a doppia faccia)
- 2 indicatori Plancia dei Clan
- 9 carte Cronaca per Auto MacNificent (1 per ogni Cronaca I, II, III, V, VI, VII, IX, X e XI)

Attenzione: la Cronaca VIII e la Cronaca promo A sono comunque supportate, pur non avendo una carta specifica. La Cronaca IV è l'unica a non essere effettivamente supportata, richiedendo un numero minimo di 3 giocatori.

PREPARAZIONE

Effettua la preparazione per una partita a 2 giocatori (incluso il Dado). Anziché avere un Territorio Iniziale, MacNificent possiede una propria **plancia** che ti aiuterà a organizzare ciò che otterrà e utilizzerà nel corso della partita. Lancia il Dado per determinare il primo giocatore. Se ottieni , MacNificent inizia la partita, altrimenti la inizi tu. MacNificent non ottiene alcuna Moneta iniziale.

LA PLANCIA MACNIFICENT

Nel margine superiore della plancia è presente un'area per posizionare le tessere Scambio che MacNificent otterrà per scambiare Punti Vittoria. Nell'angolo in alto a sinistra è presente una zona per posizionare le Pietre  che utilizzerà per i suoi scambi. Nella parte centrale della plancia sono presenti 4 zone per posizionare gli oggetti necessari per le fasi di Calcolo dei Punti Vittoria (da sinistra a destra: Scozzesi, carte Luogo Storico, Barili di Whisky e tessere Personaggio).

La parte inferiore contiene gli spazi per le tessere Priorità.



Scegli 1 dei **Livelli di Difficoltà** (vedi sezione successiva) e posiziona la tessera Scambio Iniziale sul lato appropriato nello spazio tessera Scambio più a sinistra, sopra al margine superiore della plancia.


Posiziona 1 Scozzese nell'area dedicata della plancia.

Mescola le 4 tessere Priorità e posizionale casualmente in fila, a faccia in su, negli spazi dedicati nella parte inferiore della plancia.

Mescola le carte Azione e posizionale a faccia in giù a fianco della plancia MacNificent come suo personale **mazzo Azione**. Scarta le prime 2 carte e posizionale a faccia in giù in una pila degli scarti.

Sulla Plancia dei Clan, posiziona l'indicatore Plancia dei Clan blu sul Territorio dei Clan **MacDonell** e l'indicatore Plancia dei Clan viola sul Territorio dei Clan **Sinclair**.



Non utilizzare le tessere Clan del pack Promo 2 quando giochi questa Cronaca.

Se stai utilizzando una o più Cronache che hanno una propria carta Cronaca, prendi le carte corrispondenti e posizionale a fianco della plancia, in ordine crescente da sinistra a destra. Vedi le regole specifiche di ciascuna Cronaca per eventuali passaggi di preparazione aggiuntiva. 

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ


Il Livello di Difficoltà di MacNificent determina **il lato della tessera Scambio Iniziale** da posizionare sulla sua plancia durante la preparazione e il **numero di fasi di Calcolo dei Punti Vittoria** che risolverà per ottenere **Punti Vittoria** in base a ciò che possiede.

Ablach – Molto facile

- tessera Scambio Iniziale: *Pittenweem*
- Calcolo dei Punti Vittoria per ciò che possiede: 1, 2
- regole extra: quando MacNificent ottiene una tessera Scambio, non ottiene 1 Pietra 
- regole extra: quando MacNificent ottiene una tessera Personaggio, non ottiene 2 Punti Vittoria 

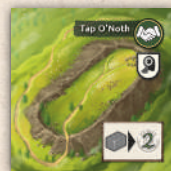


Douce – Facile

- tessera Scambio Iniziale: *Pittenweem*
- Calcolo dei Punti Vittoria per ciò che possiede: 1, 2, 3
- regole extra: quando MacNificent ottiene una tessera Scambio, non ottiene 1 Pietra 

Raiglar – Standard


- tessera Scambio Iniziale: *Tap O'Noth*
- Calcolo dei Punti Vittoria per ciò che possiede: 1, 2, 3



Skelp – Difficile

- tessera Scambio Iniziale: *Tap O'Noth*
- Calcolo dei Punti Vittoria per ciò che possiede: 1, 2, 3, 4

Bodach – Molto Difficile

- tessera Scambio Iniziale: *Tap O'Noth*
- Calcolo dei Punti Vittoria per ciò che possiede: 1, 2, 3, 4
- regole extra: quando MacNificent ottiene una tessera Materiale/Animali, ottiene 3 Pietre 




COSA NON FA MACNIFICENT

MacNificent:

- **non** paga mai il Costo delle azioni che effettua;
- ottiene **solo** ciò che è specificato nelle regole;
- **non** costruisce un proprio territorio.

CAMBIAMENTI AL MERCATO

MacNificent non compra né vende al Mercato. Applica invece le seguenti 2 regole:

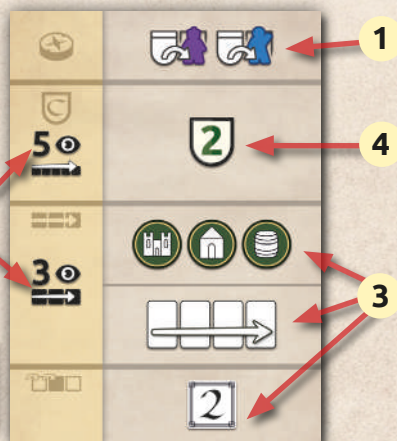
- **gli spazi da 1 Moneta vengono riempiti:** all'inizio del turno di MacNificent, ogni spazio da 1 Moneta del Mercato che risulta vuoto, viene riempito con  dalla riserva. In questo modo potrai sempre vendere almeno 1 Risorsa di ogni tipo durante il tuo turno successivo;
- **puoi acquistare anche se lo spazio da 3 Monete è pieno:** quando lo spazio da 3 Monete di una particolare Risorsa del Mercato è pieno, puoi comunque acquistare quella Risorsa pagando  alla riserva e  a MacNificent. Puoi fare questo acquisto quante volte vuoi, finché riesci a pagare. MacNificent ottiene 1 PV per ogni Moneta che possiede al termine della partita.

ANATOMIA DI UNA CARTA AZIONE

Le carte Azione sono composte da più elementi:

1. Movimento degli indicatori: gli indicatori sulla Plancia dei Clan si muovono.
2. **Distanza di ricerca:** il numero di tessere che MacNificent verifica davanti a sé per le icone indicate nella sezione a fianco.
3. **Lista di selezione:** una lista di icone, in ordine di priorità, per la scelta della tessera.

4. **Lista di selezione per la Cronaca:** usata solo per le regole specifiche della Cronaca.



IL TURNO DI MACNIFICENT

La posizione della Pedina di Gioco di MacNificent sulla Rondella determina il suo turno, esattamente come per un giocatore in carne e ossa. All'inizio del turno di MacNificent, verifica se il suo mazzo Azione è vuoto, in quel caso mescola **tutte** le carte Azione per formare un nuovo mazzo e scarta a faccia in giù le prime 2 carte. Pesca la prima carta del mazzo Azione.

AGGIORNA IL MERCATO E LA PLANCIA DEI CLAN

Mercato – Posiziona su ogni spazio da 1 Moneta vuoto presente nel Mercato.

Plancia dei Clan – Per ogni icona di movimento presente in alto sulla carta Azione pescata, muovi l'indicatore corrispondente sul prossimo Territorio dei Clan, seguendo il suo percorso.

I 2 indicatori posizionati durante la preparazione seguono un percorso circolare lungo i Territori dei Clan della Plancia dei Clan per determinare su quale Territorio MacNificent posizionerà un proprio segnalino Alleanza nel caso ottenga una tessera Personaggio.

Gli indicatori si muovono in questo modo: l'indicatore blu e quello viola seguono un percorso che collega ogni Territorio dei Clan del proprio colore presente sulla Plancia dei Clan, procedendo dall'alto verso il basso (vedi immagine a fianco). Dopo aver raggiunto il Territorio dei Clan più in basso, proseguono ripartendo dal Territorio più in alto da cui hanno iniziato la partita. Ignora il percorso tratteggiato segnato sulla Plancia e segui quello indicato a fianco e nella sezione **Percorso sulla Plancia dei Clan** a pagina 34 per le Cronache che aggiungono nuovi segnalini Clan.



Durante il movimento, gli indicatori ignorano qualsiasi Territorio dei Clan occupato da un segnalino Alleanza. Se l'indicatore si trova sull'unico Territorio dei Clan libero del proprio colore, non si muove affatto.



PROCEDI CON LA LISTA DI SELEZIONE

Il turno di MacNificent continua con i 2 passi successivi, effettuati in ordine:

1. MacNificent sceglie una tessera seguendo le icone elencate nella lista di selezione della carta Azione, dall'alto verso il basso, e le regole di **Ottenere una tessera**.
2. MacNificent segue le regole per **Posizionare una tessera** sulla propria plancia o a fianco di essa, ottenendo i benefici in base alla tipologia.

Attenzione: ogni turno MacNificent sceglie e ottiene un'unica tessera.

OTTENERE UNA TESSERA

3  Quando MacNificent sta scegliendo una tessera da ottenere, prima di tutto considera il numero  indicato a fianco dell'icona Distanza di ricerca nella sezione corrispondente. Questo numero indica quante tessere MacNificent valuta rispetto alla posizione della propria Pedina di Gioco sulla Rondella, osservandole in senso orario. Queste sono le **tessere disponibili** per MacNificent. Ogni riga nella lista di selezione della carta Azione può contenere: 1 o più icone per la tipologia di tessere, 4 tessere attraversate da una freccia, o un riquadro numerato. Quando MacNificent pesca una carta Azione, verifica le icone da sinistra a destra nella riga più in alto della lista di selezione, dopodiché prosegue con la riga inferiore e così via. Ricorda che ogni turno MacNificent sceglie e ottiene un'unica tessera.

Le icone presenti nella lista di selezione fanno riferimento alle 8 tipologie indicate in alto a destra sulle tessere. Quando MacNificent sceglie una tessera ignora le restrizioni delle tessere sovrapposte, la presenza del fiume o qualsiasi altro requisito non indicato in queste regole.

Se l'icona presente nella lista di selezione fa riferimento a una Cronaca (vedi icone di seguito), consulta le regole specifiche delle Cronache che stai utilizzando per determinare le icone da verificare nelle tessere disponibili per MacNificent. Se non stai utilizzando alcuna Cronaca, ignora queste icone.



Una o più icone per la tipologia di tessere – Se la lista di selezione indica una riga di 1 o più icone, verificale in ordine, da quella più a sinistra a quella più a destra, sulle tessere disponibili per MacNificent. Inizia dalla tessera più vicina alla sua Pedina di Gioco e prosegui in senso orario. MacNificent otterrà la tessera più vicina alla sua Pedina di Gioco che contenga l'icona corrispondente, la posiziona e il suo turno termina. Se tra le tessere disponibili per MacNificent non è presente alcuna tessera con l'icona corrispondente, verifica l'icona successiva. Se nessuna tessera è stata ottenuta in questo modo, procedi con la riga inferiore della lista di selezione.



4 tessere attraversate da una freccia – Se la lista di selezione indica questo simbolo, MacNificent verifica le icone presenti nella parte in alto delle 4 tessere Priorità, procedendo da quella più a sinistra a quella più a destra, sulle tessere disponibili per MacNificent. Inizia dalla tessera più vicina alla sua Pedina di Gioco e prosegui in senso orario. Se tra le tessere disponibili per MacNificent non è presente alcuna tessera con l'icona corrispondente, verifica l'icona presente sulla tessera Priorità successiva. Se nessuna tessera è stata ottenuta in questo modo, procedi con la riga inferiore della lista di selezione.



Riquadro numerato – Se la lista di selezione indica un riquadro numerato significa che MacNificent non è riuscita a ottenere una tessera in altro modo. MacNificent ottiene la tessera che si trova alla distanza esatta indicata nel riquadro, contando in senso orario rispetto alla sua Pedina di Gioco.



MACNIFICENT E LA TESSERA END

Quando la Pedina di Gioco di MacNificent si avvicina alla tessera *End* interrompi la sua distanza di ricerca alla tessera immediatamente precedente a *End*, in modo da non oltrepassarla. Se tuttavia, durante il proprio turno, MacNificent non riesce a ottenere alcuna tessera in questo modo, ripeti nuovamente il processo di ricerca della tessera considerando una distanza di ricerca che comprenda tutte le tessere da *End* fino al primo spazio libero sulla Rondella.

POSIZIONARE UNA TESSERA

MacNificent non costruisce un territorio come i giocatori in carne e ossa. Posiziona semplicemente le tessere in specifiche posizioni per facilitare il calcolo del punteggio. Qualsiasi tessera non specificatamente posizionata dalle regole seguenti viene messa in una pila separata a fianco della plancia MacNificent. Inoltre, a seconda delle icone presenti sulle tessere ottenute, MacNificent può ottenere benefici aggiuntivi.

Se la tessera che MacNificent ottiene raffigura 1 o più delle seguenti icone, risolvi come descritto di seguito.




Scozzese – Se la tessera ha un effetto immediato che permette di ottenere uno Scozzese, prendi uno Scozzese dalla sua riserva e posizionalo nell'area dedicata sulla plancia.




Luogo Storico – Se la tessera ha un effetto immediato che permette di ottenere una carta Luogo Storico, prendi la carta corrispondente e posizionala nell'area dedicata sulla plancia. Non ottiene tuttavia i benefici indicati sulla carta.



Tessera Whisky – Prendi  dalla riserva e posizionali nell'area dedicata sulla plancia.



Tessera Personaggio – Posiziona la tessera nell'area dedicata sulla plancia. Se gli indicatori Plancia dei Clan si trovano in un Territorio dei Clan occupato da un segnalino Alleanza, falli avanzare sul prossimo Territorio dei Clan libero seguendo il loro percorso. Dopodiché, posiziona 1 segnalino Alleanza di MacNificent su ciascun Territorio dei Clan occupato da un indicatore Plancia dei Clan. MacNificent non ottiene tuttavia i benefici indicati sui Territori. La riserva di segnalini Alleanza di MacNificent è limitata a 10. Rimuovi l'indicatore dalla Plancia dei Clan se tutti i Territori del suo colore sono stati reclamati o se tutti e 10 i suoi segnalini Alleanza sono stati posizionati. Ottiene  PV.




Tessera Materiale/Animali – Prendi  dalla riserva e posizionale nell'area dedicata sulla plancia.



Tessera Scambio – MacNificent ottiene immediatamente Punti Vittoria come se avesse effettuato lo scambio **meno** reddito riportato sulla tessera. Non è necessario possedere Risorse per ottenere PV e nessuna Risorsa viene rimessa nella riserva.



Posiziona la tessera sopra il margine della plancia, a destra delle tessere Scambio già presenti, formando così una riga di tessere Scambio. Mantieni l'ordine di acquisizione delle tessere. MacNificent può ottenere un qualsiasi numero di tessere Scambio.

Prendi  dalla riserva e posizionala nell'area dedicata sulla plancia.

Esempio:

MacNificent ottiene *Glengorm* e la posizione sopra il margine superiore della sua plancia, a destra delle tessere Scambio che già possedeva. Ottiene in questo modo 5 Punti Vittoria (scambio meno redditizio della tessera) e 1 Pietra.



Attenzione: tutti gli esempi riportati nel regolamento si riferiscono al Livello di Difficoltà Raiglar.

FASE DI CALCOLO DEI PUNTI VITTORIA

PUNTEGGIO PER GLI OBIETTIVI

Calcolate i Punti Vittoria ottenuti per gli obiettivi normalmente, ma seguendo l'ordine indicato dalle tessere Priorità sulla plancia Auto MacNificent, procedendo da sinistra a destra. Durante le prime 3 fasi di Calcolo dei Punti Vittoria, le tessere Priorità vengono riordinate in base a quanti punti tu o MacNificent ottenete dai vari obiettivi.

Dopo aver ottenuto PV da ciascun obiettivo:

- se tu o MacNificent avete ottenuto 3, 5 o 8 PV, sposta la tessera Priorità nello spazio più a sinistra della plancia;
- se tu o MacNificent avete ottenuto 1 o 2 PV, lascia la tessera Priorità dove si trova;
- se nessuno ha ottenuto PV, sposta la tessera Priorità nello spazio più a destra della plancia.



Dopo aver calcolato i Punti Vittoria ottenuti dai 4 obiettivi, mantieni le tessere Priorità nel nuovo ordine.

SCAMBIARE PIETRA PER PUNTI VITTORIA

Al termine di ogni fase di Calcolo dei Punti Vittoria, inclusa quella finale, MacNificent prova a ottenere Punti Vittoria utilizzando le tessere Scambio presenti sopra la sua plancia.

Iniziando dalla tessera Scambio più a destra, verifica il numero di Risorse necessarie per effettuare lo scambio con le Pietre possedute da MacNificent. Il tipo di Risorse necessarie è irrilevante, considera solo la quantità.


Se una tessera Scambio ha più opzioni di scambio, MacNificent prova a utilizzarle tutte, partendo dalla più redditizia.

Se MacNificent possiede almeno tante Pietre quante sono le Risorse richieste per lo scambio, scarta 1 Pietra (**non** l'ammontare richiesto dalla tessera) nella riserva e ottiene i Punti Vittoria indicati. Procedi in questo modo finché tutte le tessere Scambio sono state considerate, procedendo da destra verso sinistra.

Esempio: MacNificent possiede 4 Pietre che procede a scambiare iniziando dalla tessera Scambio più a destra. *Highland Market* necessita di 3 Risorse, ne possiede 4, dunque scarta 1 Pietra per ottenere 7 PV. Dopodiché verifica lo scambio di destra di *Glengorm*, che necessita di 3 Risorse, scarta 1 Pietra e ottiene 8 PV. Lo scambio di sinistra di *Glengorm* necessita di 2 Risorse, MacNificent possiede adesso 2 Pietre, dunque ne scarta 1 e ottiene 5 PV. *Tomintoul Fair* necessita di 3 Risorse, ma a MacNificent rimane 1 sola Pietra, dunque non può sfruttare questo scambio. Usa invece lo scambio di *Tap O'Noth* per ottenere 2 PV scartando la sua ultima Pietra. In questo modo MacNificent ha ottenuto 22 PV.



MACNIFICENT OTTIENE PUNTI VITTORIA DA CIÒ CHE POSSIEDE

MacNificent ottiene  per ogni Scozzese, carta Luogo Storico, Barile di Whisky e tessera Personaggio che possiede sulla sua plancia.

Attenzione: ad alcuni **Livelli di Difficoltà**, MacNificent ottiene Punti Vittoria da ciò che possiede solamente durante **alcune** fasi di Calcolo dei Punti Vittoria (vedi **Livelli di Difficoltà** a pagina 17).

FINE DELLA PARTITA

DIMENSIONE DEL TERRITORIO

Come i giocatori in carne e ossa, anche MacNificent può perdere Punti Vittoria in funzione della dimensione del suo territorio. Determina la dimensione del territorio di MacNificent in questo modo:

- conta tutte le tessere che ha ottenuto o ricevuto in altro modo durante la partita, includendo le tessere Scambio, ma escludendo le tessere Personaggio;
- le tessere sovrapposte sono considerate come le altre tessere, non riducono la dimensione del suo territorio.

PASSAGGI FINALI

MacNificent ottiene Punti Vittoria per le Pietre eventualmente rimaste utilizzando la conversione riportata sulla tessera Scambio iniziale in base al Livello di Difficoltà scelto: *Tap O'Noth* (2 PV ogni Pietra) o *Pittenweem* (1 PV ogni 2 Pietre, arrotondando per difetto).

MacNificent ottiene 1 PV per ogni Moneta nella propria riserva.


In caso di pareggio, vinci tu.

REGOLE GENERALI PER LE CRONACHE



Su alcune carte Azione sono presenti alcune icone specifiche per le Cronache che attivano alcuni effetti elencati nelle regole di ciascuna Cronaca.



Nelle regole di ciascuna Cronaca sono descritti gli effetti delle varie icone trovate sulle carte Azione. Ad esempio:

 L'effetto associato a questa icona si attiva quando l'icona Cronaca sulla carta Azione riporta un numero minore o uguale a 4.

Le icone Cronaca numerate si trovano sempre nella lista di selezione più in alto.

D'altro canto, l'icona , è presente nella lista di selezione con il resto delle icone relative alla tipologia di tessera. Se MacNificent deve verificare la presenza di questa icona tra le tessere per lei disponibili, consulta le regole della Cronaca per verificare a cosa  faccia riferimento, se presente.

Se utilizzando la lista di selezione per la Cronaca, MacNificent trova una tessera con l'icona richiesta tra quelle per lei disponibili, la ottiene e termina il turno, altrimenti prosegue con la lista di selezione successiva.

Esempio 1: la Cronaca I elenca queste regole specifiche:



MacNificent pesca questa carta Azione:



L'icona Cronaca sulla carta Azione raffigura il numero 4, ciò significa che la regola specifica più in alto della Cronaca I si applica (minore o uguale a 4). MacNificent verifica dunque la presenza di una tessera con l'icona nelle 5 tessere successive alla propria Pedina di Gioco, senza però trovarne. Prosegue dunque con la lista di selezione successiva e verifica la presenza di una tessera con l'icona , ma anche stavolta senza successo. La prossima icona fa riferimento alla seconda regola specifica della Cronaca, che richiede a MacNificent di cercare una tessera con l'icona . Stavolta la trova e la ottiene come tessera del turno.

Dopo aver terminato la ricerca della tessera del turno, potrebbero attivarsi alcune altre regole della Cronaca.

CRONACHE MULTIPLE

Se stai utilizzando più Cronache, verifica le regole di selezione della tessera di ciascuna Cronaca seguendo un ordine crescente di Cronaca (I, II, III, V, VI, X, XI).

Attenzione: le Cronache VII, VIII, IX e A non sono incluse in questo ordinamento poiché non utilizzano questo metodo per la scelta delle tessere.

Esempio 2: le Cronache I e V elencano queste regole specifiche:

Cronaca I



Cronaca V



MacNificent pesca la stessa carta raffigurata nell'Esempio 1. Prima di tutto verifica la presenza dell'icona tra le tessere disponibili, ma non trovandola passa alla priorità successiva. Non deve tuttavia verificare l'eventuale presenza di tessere con l'icona , poiché la regola specifica della Cronaca indica che questa regola si applica solo con l'icona Cronaca I (4 sulla carta Azione in esempio).


Verifica dunque la presenza di tessere con l'icona tra quelle disponibili, ma non ne trova e passa all'icona successiva che le impone di cercare una tessera con l'icona . La trova e la ottiene come tessera del turno.

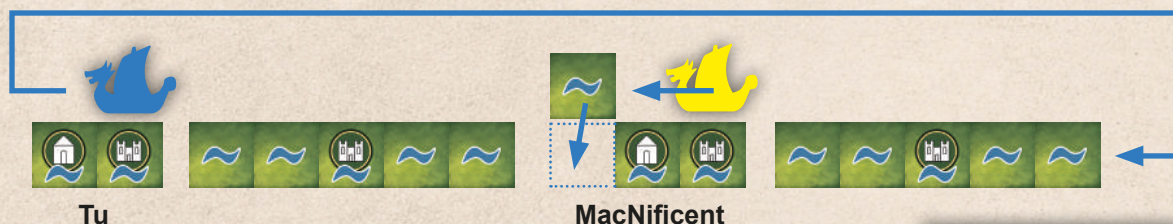
Se non l'avesse trovata avrebbe dovuto cercare una tessera con l'icona e così via, seguendo il resto delle icone elencate nella lista di selezione.

CRONACA I – REGATA DELLE NAVI DRAGONE





Durante la preparazione di questa Cronaca, MacNificent ottiene il suo Territorio Iniziale. Posiziona le tessere *Fiume* e le Navi come indicato di seguito, immaginando che MacNificent si sieda alla tua destra, dallo stesso lato del tavolo.

- Quando sceglie la tessera del turno, MacNificent ignora la tessera *Start* sulla Rondella.
- Quando MacNificent ottiene una tessera attraversata dal fiume , la posiziona sul lato sinistro del fiume nel suo territorio, a meno che non si tratti di una tessera *Scambio*, in quel caso la posiziona sopra il margine superiore della sua plancia.



Aggiungi queste regole specifiche per la scelta delle tessere:



- MacNificent ottiene  per ogni icona  sulle tessere che ottiene;
- il Territorio Iniziale di MacNificent viene considerato per la dimensione del suo territorio al termine della partita.

MUOVERE LA NAVE DI MACNIFICENT

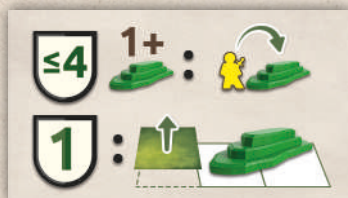
Durante la partita, muovi la Nave di MacNificent in questo modo:


- al termine di ogni turno di MacNificent, muovi la sua Nave di 2 tessere verso sinistra (senso orario);
- se sulla carta Azione pescata per il turno è presente un'icona Cronaca numerata, la Nave si muove di 1 tessera aggiuntiva e inoltre, se quel numero è 1, si muove di 1 ulteriore tessera;
- ogni volta che la Nave di MacNificent raggiunge un castello, MacNificent scarta 1 segnalino Ricompensa casuale da quel castello, senza ottenerlo.


CRONACA II – HIGHLANDER: NE RESTERÀ SOLTANTO UNO



Aggiungi queste regole specifiche per la scelta delle tessere:



 $1+$: se sulla *Montagna* è presente almeno 1 Risorsa/Moneta e non è presente la tua Pedina di Gioco, la Pedina di Gioco di MacNificent si muove sulla *Montagna*;

 : sceglie la tessera immediatamente precedente alla *Montagna*, se disponibile.

Cronaca XII – Solitario (Automa)

MacNificent segue inoltre queste ulteriori regole:



Ciò significa che se sia la tua Pedina di Gioco che il Dado si trovano **oltre** la *Montagna* e la sua Pedina di Gioco **dovrebbe attraversarla**, la sua Pedina di Gioco si muove invece sulla *Montagna*. MacNificent ignora la *Montagna* quando determina la distanza di ricerca per la tessera del turno.

RISORSE/MONETE SULLA MONTAGNA

- Ogni volta che la Pedina di Gioco di MacNificent muove oltre la *Montagna*, posiziona su di essa presi dalla riserva. Questi PV verranno ottenuti da qualsiasi giocatore che sposti la propria Pedina di Gioco dalla *Montagna*.
- Ogni volta che la Pedina di Gioco di MacNificent si sposta dalla *Montagna*, MacNificent ottiene tutti i segnalini Punti Vittoria eventualmente presenti, oltre a per ogni Risorsa o presente. Scarta nelle rispettive riserve le Risorse/Monete utilizzate in questo modo.

CRONACA III – LA PREZIOSA RISERVA DI OL' JAMEY'S SINGLE MALT

Durante la preparazione, MacNificent non ottiene la carta *Prima Cantina*.



Quando sceglie la tessera del turno, MacNificent ignora le tessere *Vendita di Whisky* sulla Rondella se il tuo Scozzese si trova su di esse o se vengono considerate piene per una partita a 2 giocatori.

Aggiungi queste regole specifiche per la scelta delle tessere:



Una tessera *Vendita di Whisky* non piena per una partita a 2 giocatori.

- Se MacNificent ottiene una tessera con un'icona , ottiene .
- Se la Pedina di Gioco di MacNificent si muove su una tessera *Vendita di Whisky*, posizionerà su di essa un numero di Barili di Whisky necessari a riempirla per una partita a 2 giocatori.
- Se la Pedina di Gioco di MacNificent si muove oltre una tessera su cui potrebbe posizionare un Barile di Whisky e sulla carta Azione pescata per il turno è presente un'icona Cronaca numerata, MacNificent posiziona allora 1 Barile di Whisky su quella tessera.

Quando MacNificent posiziona Barili di Whisky, lo fa dalla sua plancia se possibile, e ottiene per ogni Barile di Whisky posizionato in questo modo. Se non possiede abbastanza Barili di Whisky sulla propria plancia, li posiziona dalla riserva e ottiene per ogni Barile di Whisky posizionato in questo modo.

CRONACA IV – MARTELLO DEGLI SCOTI







Questa Cronaca non è supportata a causa del numero minimo di giocatori richiesto.


CRONACA V – ODE ALL'HAGGIS

Durante la preparazione, MacNificent non ottiene il Tavolo di Servizio.

Aggiungi queste regole specifiche per la scelta delle tessere:






- Se MacNificent ottiene una tessera con un'icona , ottiene .
- Quando MacNificent ottiene una tessera con un'icona , ottiene 2 segnalini Haggis a faccia in su, a prescindere dal numero di icone  sulla tessera.
- Le icone  sono presenti su tessere della tipologia , tuttavia MacNificent non ottiene alcun Barile di Whisky per aver ottenuto queste tessere.

Durante il Calcolo dei Punti Vittoria per gli Haggis, MacNificent non ottiene PV nel modo consueto, ottiene invece  per ogni segnalino Haggis che possiede, dopodiché li rimette a faccia in giù nella riserva. MacNificent non è limitata a ottenere PV per soli 3 segnalini Haggis a fase.

CRONACA VI – IL LEGGENDARIO LIBRO DELLA STORIA SCOZZESE

Aggiungi queste regole specifiche per la scelta delle tessere:



- Se MacNificent ottiene una tessera con un'icona , ottiene .
- Subito dopo aver ottenuto una carta Luogo Storico-Evento, MacNificent la gira e ottiene . La carta viene considerata normalmente anche per la fase di Calcolo dei Punti Vittoria.

MODIFICHE A DONAN CASTLE

Poiché MacNificent non ha un territorio proprio, l'effetto dell'Evento di *Donan Castle* ti consente di attivare una qualsiasi tessera sulla Rondella che sia di una tipologia che può essere posizionata in un territorio.

CRONACA VII – TRA L'INCUDINE E IL MARTELLO

Durante la preparazione ottieni solamente 2 segnalini Voto Nay, rimuovi dal gioco tutti gli altri segnalini Voto.

Le carte Punteggio **non** sono pescate quando tu o MacNificent ottenete una tessera Personaggio. Ne viene pescata invece 1 casualmente alla fine di ognuna delle prime 3 fasi di Calcolo dei Punti Vittoria. Queste carte verranno considerate per i Punti Vittoria al termine della partita. Ogni volta che viene pescata una carta Punteggio, puoi scartarla, scartando 1 dei tuoi segnalini Nay (se disponibili), per pescarne 1 nuova.

Durante la fase finale di Calcolo dei Punti Vittoria, viene considerato che MacNificent abbia ottenuto i seguenti risultati per ciascuna carta.

Cronaca XII – Solitario (Automa)

Attenzione: alcuni valori includono $\frac{1}{2}$ per evitare pareggi.

ANIMALI: 4

PIETRA E LEGNA: 4

CASTELLI CON SCOZZESE: 4

TERRITORIO PIÙ PICCOLO: numero effettivo di tessere -2

DISTANZA DAL CASTELLO INIZIALE: 4

QUADRATO più grande: $3\frac{1}{2} \times 3\frac{1}{2}$ oppure 4×4 se stai usando una qualsiasi Cronaca che aggiunga tessere che possono essere posizionate nel territorio (I, III, V, VI, X o XI)

SET DI OBIETTIVI: numero effettivo di set completi + $\frac{1}{2}$

TESSERE WHISKY: numero effettivo di tessere +1, +1 ulteriore se usi la Cronaca III

TESSERE ANIMALI CONNESSE: numero di tessere Animali effettivo

TESSERE SCARTATE: numero effettivo

CRONACA VIII – PENNY MOBSTER

A meno che tu non usi altre Cronache che aggiungono Penny Mobster, oppure utilizzi la variante descritta in seguito, potrai utilizzare solamente 3 Penny Mobster.

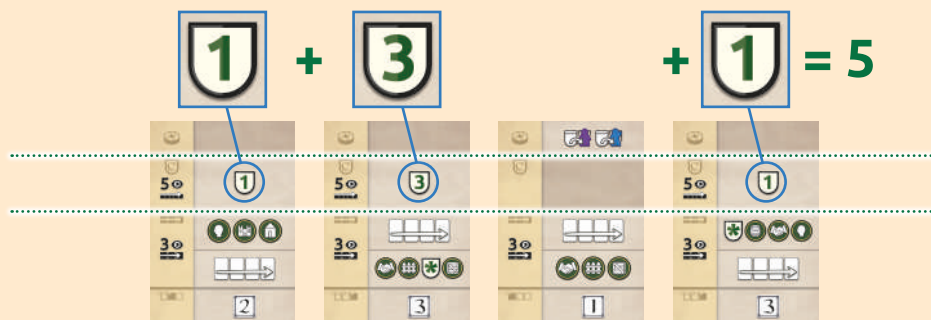


1. Rimuovi dal gioco i seguenti Penny Mobster: *Bruce McMail*, *Derek Anderson*, *Peggy McLaird*, *Fraser McStarve* (Cronaca V) e *Mairead McDenial* (Cronaca IX).
2. Posiziona in ordine casuale i Penny Mobster con il retro S in colonna.
3. Durante la preparazione MacNificent ottiene normalmente i propri Penny.
4. Quando i Penny Mobster con il retro B diventano disponibili, posizionali in ordine casuale in alto nella colonna.

Alla fine di ciascun turno di MacNificent:

- Dal quarto turno in avanti:
 - a) Somma i numeri delle icone Cronaca sulle ultime 4 carte Azione.
 - b) Se 1 o più Penny Mobster hanno più Penny rispetto al numero così calcolato, MacNificent ottiene il Penny Mobster con più Penny.
 - c) Se 2 o più Penny Mobster hanno lo stesso maggior numero di Penny, MacNificent ottiene quello più in alto nella colonna.
 - d) Quando MacNificent ottiene un Penny Mobster, ottiene anche i Penny su di esso.

Esempio: considerando che queste siano le ultime 4 carte Azione, MacNificent ottiene un Penny Mobster solamente se ne è presente uno con almeno 5 Penny.



- Nel primo, secondo e terzo turno o se MacNificent non ha ottenuto Penny Mobster:
 - a) MacNificent posiziona 1 dei suoi Penny sul Penny Mobster che ne ha meno;
 - b) se 2 o più Penny Mobster hanno lo stesso minor numero di Penny, MacNificent posiziona il Penny su quello più in alto nella colonna.

Quando sei costretto a rimescolare il mazzo di carte Azione, usa i segnalini Punti Vittoria in eccesso per tenere traccia del valore presente su ciascuna delle ultime 3 carte Azione.

MacNificent ottiene Punti Vittoria dai Penny normalmente, ma non perde punti per i Penny Mobster e non ne può usare l'effetto.

VARIANTE: TUTTI I PENNY MOBSTER

Aniché rimuovere dal gioco i 5 Penny Mobster durante la preparazione, puoi usarli applicando le seguenti modifiche ai loro effetti:

- **Bruce McMail:** ogni volta che MacNificent ottiene una tessera o , puoi dare 1 Moneta presente su *Bruce McMail* a MacNificent per ottenere 1 Risorsa corrispondente a quella prodotta dall'attivazione della tessera. Se la tessera produce diverse Risorse, scegli tu quale ottenere.
- **Derek Anderson:** devi spostare la tessera scambiata nel tuo territorio. Se ottieni una tessera sovrapposta, non ottieni nessun'altra tessera, segui semplicemente le regole per il posizionamento delle tessere sovrapposte (non si attiva comunque).
- **Peggy McLaird:**
 - Le Tessere con un segnalino Peggy McLaird con un valore di Monete superiore rispetto al numero dell'icona Cronaca sulla carta Azione attuale non sono considerate nella distanza di ricerca di MacNificent.
 - Se MacNificent ottiene una tessera con un segnalino Peggy McLaird, ottieni il valore corrispondente di Monete dalla riserva e MacNificent perde un pari ammontare di PV (ma non più di quelli che ha).
- **Fraser McStarve:** ottieni 1 segnalino Haggis di MacNificent scelto a caso.
- **Mairead McDenial:** prima che MacNificent componga la propria pila di gettoni Priorità, puoi rubargliene 1. In questo modo, MacNificent non potrà usare la carta Evento corrispondente per questa fase.

CRONACA IX – FESTE E FOLLIE




Quando rivelate le 5 carte Evento, posizionatele casualmente in una fila orizzontale e posizionate al di sopra di esse i 5 gettoni Priorità di MacNificent in ordine crescente da sinistra a destra.

FASE EVENTI

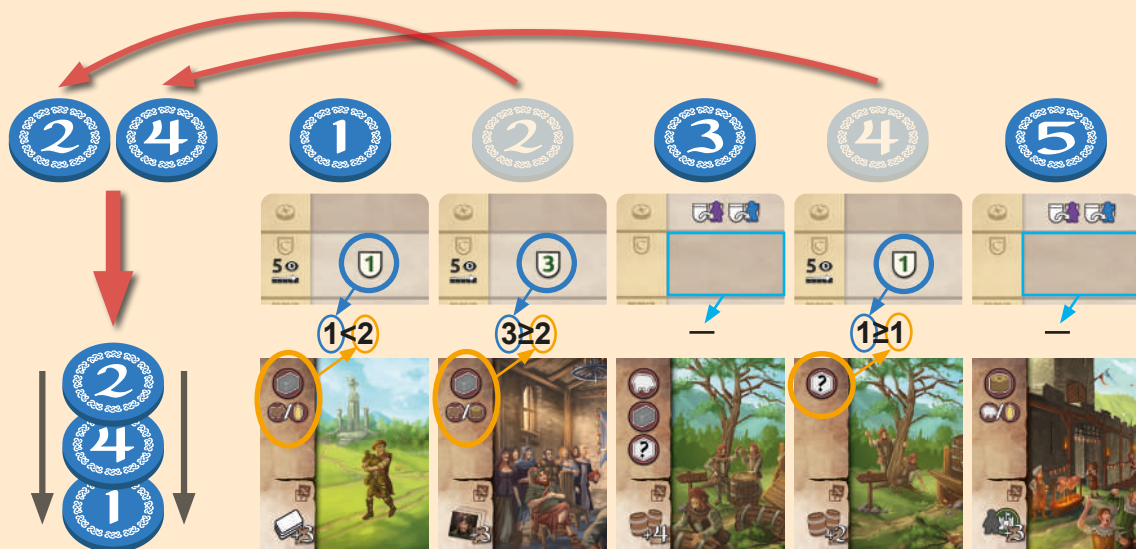
Prima di tutto componi la tua pila di gettoni Priorità come faresti normalmente. Successivamente, per comporre quella di MacNificent, segui i seguenti passaggi:

1. Per ogni carta Evento, **da destra a sinistra**:
 - a) pesca una carta Azione (rimiscola il mazzo se necessario);
 - b) se sulla carta è presente un'icona Cronaca numerata, confronta il numero dell'icona con il numero di Risorse necessarie a pagare la carta Evento. Se il numero dell'icona è uguale o superiore a quello delle Risorse, sposta il gettone Priorità di MacNificent corrispondente a sinistra di tutti gli altri gettoni. In caso contrario, il gettone rimane dove si trova;
 - c) se sulla carta non è presente un'icona Cronaca numerata, il gettone rimane dove si trova;
 - d) scarta la carta Azione.
2. Per la fase 1/2/3/4 prendi i 1/2/3/4 gettoni Priorità di MacNificent più a sinistra e impilali in modo che il gettone più a sinistra si trovi più in alto, quello subito alla sua destra si trovi sotto di esso e così via. Ne consegue che nella prima fase MacNificent comporrà una pila di 1 gettone, nella seconda di 2, e così via.
3. Scarta tutti i gettoni Priorità di MacNificent che non sono stati impilati.

Risolvi il resto della fase Eventi normalmente. MacNificent scarta  per ogni Risorsa che è costretta a pagare per le carte Evento su cui ha posizionato un gettone Priorità.

MacNificent è tuttavia limitata a una riserva personale di 3/4/5/6 PV da poter utilizzare rispettivamente per le 4 fasi Evento, oltre a essere limitata anche dai PV che effettivamente possiede. Non può pagare le carte Evento con PV che non possiede.

Esempio: nella terza fase Eventi sono presenti le 5 carte Evento posizionate orizzontalmente, con i gettoni Priorità ordinati sopra di esse.



Una carta Azione viene pescata per ogni carta Evento, da destra a sinistra.

1. La prima carta, pescata per l'Evento più a destra, non ha alcuna icona Cronaca numerata, dunque il gettone rimane dove si trova.
2. La seconda carta, pescata per l'Evento successivo, ha un numero (1) che eguaglia il Costo dell'Evento (1), dunque il gettone corrispondente (4) viene spostato a sinistra di tutti gli altri gettoni.
3. La terza carta, pescata per l'Evento successivo, non ha alcuna icona Cronaca numerata, dunque il gettone rimane dove si trova.
4. La quarta carta, pescata per l'Evento successivo, ha un numero (3) che è superiore al Costo dell'Evento (2), dunque il gettone corrispondente (2) viene spostato a sinistra di tutti gli altri gettoni.
5. L'ultima carta, pescata per l'Evento più a sinistra, ha un numero (1) che è inferiore al Costo dell'Evento (2), dunque il gettone rimane dove si trova.

Poiché è il terzo round, MacNificent compone la sua pila con i 3 gettoni più a sinistra, procedendo da sinistra a destra e mantenendoli in ordine dall'alto al basso.

Suggerimento dell'Autore: questo sistema fa in modo che MacNificent preferisca gli Eventi con un basso Costo e presenti a sinistra nella fila orizzontale.

FASI DI CALCOLO DEI PUNTI VITTORIA


MacNificent ottiene i bonus delle carte Evento su cui ha posizionato un proprio segnalino Alleanza.

- I bonus delle carte Evento sono considerati solo quando calcoli i PV ottenuti dai vari obiettivi.
- Quando riordini le tessere Priorità, fallo considerando il risultato senza questi bonus.
- Analogamente, questi bonus non sono considerati quando calcoli i Punti Vittoria che MacNificent ottiene da ciò che possiede.

CRONACA X – TRONCHI E MASSI




PREPARAZIONE





1. Usa la plancia Highland Games dal lato con l'icona .
2. MacNificent ottiene solamente 1 tessera Campione.
3. Lancia il Dado per determinare il tracciato preferito di MacNificent. Se il risultato è 1, il suo tracciato preferito è quello del Lanciatore di Tronchi, altrimenti è quello del Lanciatore di Massi. Posiziona la sua tessera Campione sotto al tracciato preferito, con il lato visibile appropriato.
4. Posiziona i suoi Campioni del Clan (Lanciatore di Tronchi e Lanciatore di Massi) sul livello iniziale dei rispettivi tracciati sulla plancia Highland Games.





MacNificent ottiene dei benefici diversi rispetto a quelli dei giocatori in carne e ossa quando allena il Campione del Clan, indicati nella parte all'estrema sinistra e destra dei rispettivi tracciati della plancia Highland Games. Inoltre, **non può** ottenere in alcun modo i premi del primo e secondo livello del tracciato centrale. A parte questo, ottiene e usa i benefici esattamente come un giocatore in carne e ossa.

Aggiungi queste regole specifiche per la scelta delle tessere:



Dove  significa qualsiasi tessera specifica di questa Cronaca.

Come di consueto, MacNificent non paga  per ottenere le tessere con un Costo in  e non paga  per ottenere le tessere con un Costo in .

Ogni volta che MacNificent ottiene una tessera che le consente di aumentare il livello dei propri Campioni del Clan    :

1. aumenta invece il livello di **entrambi** i suoi Campioni del Clan di 1 livello;
2. se possibile, ottiene il premio del tracciato centrale corrispondente al livello del Campione sul proprio tracciato preferito;
3. cambia il proprio tracciato preferito, spostando e girando di conseguenza la propria tessera Campione;
4. se si trattava di una tessera Torneo, la rimuove dal gioco.

Ogni volta che MacNificent posiziona una tessera nella pila separata a fianco della propria plancia, aumenta anche il livello del proprio Campione sul tracciato preferito di 1 livello.




FASI DI CALCOLO DEI PUNTI VITTORIA




All'inizio di ogni fase di Calcolo dei Punti Vittoria, se MacNificent non ha ancora ottenuto il premio del tracciato centrale, prova a ottenerlo verificando prima il Campione che si trova più in alto sul proprio tracciato, poi l'altro.

I bonus dei segnalini Modifica sono considerati solo quando calcoli i PV ottenuti dai vari obiettivi. Quando riordini le tessere Priorità, fallo considerando il risultato senza questi bonus. Analogamente, questi bonus non sono considerati quando calcoli i Punti Vittoria che MacNificent ottiene da ciò che possiede.

I Punti Vittoria ottenuti grazie ai segnalini Fama non hanno impatto sulle tessere Priorità.

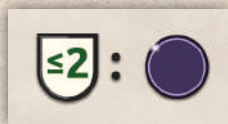
Qualsiasi segnalino Fama ottenuto da MacNificent viene posizionato sulla sua plancia e viene considerato ogni volta che ottiene Punti Vittoria da ciò che possiede.


Tessere Spettatore   – Posiziona queste tessere Personaggio normalmente sulla plancia di MacNificent. Queste tessere non le conferiscono  e non consentono lo spostamento degli indicatori Plancia dei Clan.


Town Square Statue  – Quando scambia Pietra per Punti Vittoria, MacNificent ottiene  senza scartare alcuna . Questo scambio si verifica anche se MacNificent non ha più Pietre rimaste.

CRONACA XI – PIANIFICA E PROSPERA



Aggiungi queste regole specifiche per la scelta delle tessere:



Dove  significa qualsiasi tessera Monumento o Progetto di questa Cronaca.

Come per le altre tessere, MacNificent non paga il Costo e nemmeno risolve gli effetti dalle tessere di questa Cronaca. Anche per le tessere Progetto e Monumento MacNificent ottiene benefici in base alla loro tipologia, in aggiunta ottiene .

Per quanto riguarda le tessere doppie, MacNificent ottiene i benefici per le tipologie di entrambe le metà della tessera (che sono identiche sia sul fronte che sul retro).

A eccezione delle tessere  e , le tessere di questa Cronaca vengono rimosse dal gioco dopo averne ottenuto i benefici e non contano dunque per la dimensione del territorio.

CRONACA XII - SOLITARIO (AUTOMA)

Questa è proprio la Cronaca che stai giocando! ;)

CRONACA A – NASCOSTA NELLE PROFONDITÀ

Nessie non influenza il movimento della Pedina di Gioco di MacNificent sulla Rondella. Ogni volta che la Pedina di Gioco di MacNificent oltrepassa Nessie, lancia 2 volte il Dado anziché pescare una carta. MacNificent ottiene un numero di PV pari alla somma dei due risultati del Dado.

Una delle carte include una regola che obbliga i giocatori a cedersi 1 Risorsa. Ignora quella regola, il resto della carta rimane valida.



Componenti aggiuntivi per le Cronache del gioco base

Glamis Castle

Glamis Castle si trova nell'ampia e fertile valle pianeggiante di Strathmore, vicino a Forfar, capoluogo della contea di Angus. La tenuta che circonda il castello si estende per oltre 57 chilometri quadrati, con due torrenti che la attraversano. Un arboreto che si affaccia su uno dei fiumi ospita al suo interno alberi provenienti da tutto il mondo, molti dei quali rari e vecchi centinaia di anni. Molte leggende e storie si narrano su Glamis Castle, la più famosa delle quali parla del misterioso Mostro di Glamis. Si tratta di un bambino orribilmente deforme, nato da una famiglia che ha vissuto nel castello, che ha trascorso tutta la vita nel castello e le cui stanze sono state murate dopo la morte.

Effetto Evento: rimetti nella tua riserva 1 dei tuoi Scozzesi dal tuo territorio per ottenere immediatamente 5 PV.

Forth Bridge

Forth Bridge è un ponte ferroviario a sbalzo che attraversa il Firth of Forth, nella Scozia orientale. La costruzione del ponte iniziò nel 1882, con la successiva inaugurazione il 4 marzo del 1890 a opera del duca di Rothesay, futuro Edward VII. Progettato dagli ingegneri inglesi Sir John Fowler e Sir Benjamin Baker, è considerato uno dei simboli della Scozia (è stato eletto la più grande meraviglia artificiale della Scozia nel 2016). È anche un Patrimonio Mondiale dell'UNESCO. Il ponte è costruito sul principio del ponte a sbalzo e per illustrare la dinamica della tensione e della compressione nel ponte, nel 1887 gli ingegneri Fowler e Baker si esibirono in una dimostrazione in cui, seduti su due sedie, supportavano tra loro l'ingegnere giapponese Kaichi Watanabe. Fowler e Baker facevano le veci delle travi a sbalzo, con le loro braccia in tensione e le bacchette in compressione, mentre i mattoni rappresentavano i pilastri terminali a sbalzo appesantiti con la ghisa.

Effetto Evento: attiva tutte le tue tessere attraversate dal fiume. **Ricorda** che ciascuna tessera può essere attivata una sola volta per turno.

COMPONENTI AGGIUNTIVI PER LA CRONACA VIII



Mairead McDenial (B)

Questo Penny Mobster è utilizzabile con la Cronaca *Feste e Follie*. Una volta per partita, prima dell'inizio della fase Eventi, puoi utilizzare *Mairead McDenial*. Quando lo usi ruba 1 gettone Priorità a tua scelta da ogni altro giocatore. Scegli pubblicamente il numero del gettone che intendi rubare, prendi il gettone corrispondente da tutti gli altri giocatori e mettilo da parte. I giocatori derubati possono comunque scegliere fino a 3 gettoni Priorità, ma non possono utilizzare il gettone che hai appena rubato loro durante questa fase Eventi. Al termine della fase Eventi tutti i gettoni tornano ai rispettivi proprietari.



Irving McGlory (S)

Questo Penny Mobster è utilizzabile con la Cronaca *Tronchi e Massi*. Una volta per partita, in qualsiasi momento durante il tuo turno, puoi utilizzare *Irving McGlory*. Nel turno in cui lo usi, quando uno dei tuoi Campioni del Clan avanza di livello sulla plancia Highland Games, puoi ottenere il premio del tracciato centrale anche se su di esso è già presente un tuo segnalino Alleanza. Ciò significa che puoi posizionare un secondo segnalino Alleanza sul tracciato centrale e ottenere così un secondo premio. Come di consueto, puoi ottenere solo il premio relativo al livello che hai appena raggiunto con l'avanzamento e non puoi ottenere un premio su cui sia già presente un segnalino Alleanza.



Tamlin McSwitch (B)

Questo Penny Mobster è utilizzabile con la Cronaca *Pianifica e Prospera*. Una volta per partita, in qualsiasi momento durante il tuo turno, puoi utilizzare *Tamlin McSwitch*. Quando lo usi puoi spostare 1 tessera singola del tuo territorio in qualsiasi punto del tuo territorio in cui potrebbe essere posizionata. Non attivi tessere grazie a questo spostamento. La nuova conformazione del tuo territorio deve rispettare le regole di posizionamento delle tessere, ma non è necessario che la tessera spostata sia adiacente a un tuo Scozzese. Nel caso di spostamento di tessera sovrapposta o Monumento, sposta anche le tessere sotto di essa. Le tessere doppie non possono mai essere spostate grazie a questo effetto, anche se sono state sovrapposte.

Riconoscimenti e Ringraziamenti

Molte persone sono state coinvolte nella creazione di questo gioco e le vogliamo ringraziare tutte!

Glen More II: Chronicles è stato ideato da Matthias Cramer.

Cronaca IX – Feste e Follie

Autore: Rüdiger Dorn
Sviluppo: Dr. Hans Joachim Höh

Cronaca X – Tronchi e Massi

Autore: Jonathan “Jonny Pac” Cantin
Sviluppo: Dr. Hans Joachim Höh

Cronaca XI – Pianifica e Prospera

Autore: Dr. Hans Joachim Höh, Steffen Rühl, Liv Witkavel

Cronaca XII – Solitario

Autore: Morten Monrad Pedersen, David Studley
Altri Autori: Lines J. Hutter, Nick Shaw
Sviluppo: Rick Scholes

Glen More II: Highland Games

Direzione Creativa: Dr. Hans Joachim Höh, Steffen Rühl
Sviluppo: Dr. Hans Joachim Höh
Direzione di Produzione: Nils Herzmann
Direzione Artistica: Andreas Geiermann
Grafica Digitale: Daniel Müller
Illustratore: Hendrik Noack
Customer Service: Liv Witkavel
Revisione: Dominik Zöllner, Jan Flender, Liv Witkavel

Edizione italiana a cura di GateOnGames

www.gateongames.com edizioni@gateongames.com
Impaginazione: Margherita Cagnola
Traduzione: Giacomo Maltagliati
Revisione: Giulia Licciardello, Sollenda Cacini
Supervisione: Mario Cortese
Distribuzione a cura di Dungeondice.it: www.dungeondice.it

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

Ringraziamenti Speciali

Steven Aramini, Ellen Burdyna, Matthias Cramer, Jan Cronauer (Cron), Kevin Delp (Tantrum House), Danny Devine, Rüdiger Dorn, Franziska Elsner, Christian Flender, Marisa Flender, Richard Ham (Rahto), Johannes Jaeger (Hunter), Thomas List, MeepleTown (John & Dean), Jonny Pac, Morten Monrad Pedersen, Karsten Schulmann, David Studley, Tom Vasel (The Dice Tower), Liv Witkavel, Lee Witkavel, Jutta Witkavel.

Uno speciale ringraziamento a tutti coloro che hanno supportato il progetto Kickstarter e reso così possibile la realizzazione di questa espansione.

Playtester

Michail Alesinski, Steven Aramini, Matthias Bordach, Bettina Brennecke, Greg Cantin, Danny Devine, Jan Flender, Seth Ford, Max Hoffmann, Birgit Langley, Ansgar Ludwig, Martin Muhr, Christian von Nethen, Laurin Schürer, Jack Roof, Kevin Russ, Inga Schweitzer, Holger Siefke, Stefan Steup, Peter Vaughan, Drake Villareal, Jutta Witkavel, Liv Witkavel, Timothy S Wright, Martin Zeeb, Rebekka Zeeb, Dominik Zöllner.

Playtester principali per la Cronaca XII

Heiko Bernhörster, Julien Duprié, Jamie Erskine, Steve Harrington, Jon Healey, Tyler McKinnon, Ben L. Montgomery, Nicolas Papat, Rebekka Rau, Tim Rushby, Jerry Santos, Dimitris Xenodochiaris.

Playtester per la Cronaca XII

Allen Ballman, Casey Bayer, Jon Bell, Mirko Biagi, Bob Buechler, David Churn, Dan Cunningham, Jeff Cunningham, Ryan Dawson, Jonathan Dodd, Kevin Eastwood, Milo Goldman, Kurt Hoelscher, Susan Jackson, Conrad Josko, Peter Klocke, Wojciech Kosicki, Mark LaCroix, Larry Lawrence, Josh Liss, Dirk Nickisch, John Noblitt, Julian Ossent, Frédéric Pagé, Gary Perrin, Alessandro Ramelli, Ernst-Jürgen Ridder, Leo Samouilidis, Lindsey Saxton, Christoph Schmidt, Matthew Simpson, Godwin Solcher, Anthony Torsoh, Chris Wray.

Vuoi rimanere
aggiornato sul
regolamento?



GOG
GATEONGAMES

