

Lords of Scotland *di Richard James.*

Contenuto: 98 carte clans, 1 Initiative card, 1 regolamento.

I giocatori hanno a disposizione 5 round per reclutare clans (carte) e prepararsi alla schermaglia. Al termine dei round i giocatori, secondo l'ordine di forza ottenuta nella schermaglia (dal primo a seguire), rivendicano le carte "supporter" (punteggio). Le schermaglie si susseguono fino a quando un giocatore raggiunge i 40 punti ed è dichiarato vincitore.

Preparazione: Il giocatore più anziano (o uno a sorte) prende la Initiative card. (Successivamente sarà aggiudicata dal vincitore della schermaglia appena conclusa). Nelle prime partite è consigliato rimuovere le 2 carte "Bruce clan"

-Mescolare le carte e distribuirne 5 ad ogni giocatore.

-Creare una fila di 5 carte coperte (Recruit Pile) accanto al mazzo posto tra i giocatori.

-Creare una fila di carte scoperte (Supporter Pile) a seconda del numero di giocatori (2 carte in 2, 3 carte in 3...). Se tutte le carte supporter sono dello stesso valore si scartano e se ne pescano altre dal mazzo.

-Le rimanenti carte formano il mazzo "Draw Pile". Se il mazzo si esaurisce, mischiare le carte scartate e ricomporre un nuovo mazzo.

Svolgimento:

I giocatori hanno 5 round per prepararsi alla schermaglia e risolverla. In ogni round:

1 Il giocatore in possesso della "Initiative card", all'inizio di ogni suo round, gira a faccia in su una delle 5 carte coperte della "Recruit Pile". (questo funge da indicatore del numero di round trascorsi dall'inizio della schermaglia)

2 Cominciando dal possessore della "Initiative card" e proseguendo in senso orario, ogni giocatore ha a disposizione due opzioni:

- **O prendere una carta clan dalla "Recruit Pile"** (questa opzione è possibile solo se il giocatore ha meno di 10 carte in mano). Se la prende scoperta la sostituisce con un'altra carta scoperta pescata dal mazzo, se coperta con una coperta sempre pescata dal mazzo.
- **O schierare (muster) una carta clan** giocandola dalla propria mano nello spazio di fronte a sé. Il valore della carta clan (strength da 1 a 12) verrà sommato alle carte successivamente schierate e servirà per definire le forze nella schermaglia tra i giocatori.

La carta può essere schierata in due modi:

-**a faccia scoperta:** se non c'è nessuna carta di valore inferiore giocata scoperta nella schermaglia si può attivare immediatamente il potere associato al clan. Il potere del clan è attivabile solo quando la carta viene giocata, non in seguito a uno scambio. (In 4 o 5 giocatori il potere del clan può essere attivato controllando solo se non c'è nessuna carta di valore inferiore giocata scoperta dello stesso clan (bloodline-colore).

-**a faccia coperta:** verrà rivelata alla fine dei 5 round per risolvere la schermaglia. (il potere del clan non è attivabile)

Risolvere la schermaglia:

Quando ogni giocatore ha completato i 5 round:

- ogni giocatore somma i valori delle carte schierate ottenendo il valore del proprio esercito.

- se un giocatore ha schierato più di una carta, e tutte le carte sono dello stesso clan (bloodline-colore), la somma totale va raddoppiata.

- in caso di pareggio, vince chi ha schierato la carta con il rank più alto (numero univoco in alto a destra).

- il giocatore che ha vinto la schermaglia prende per primo una carta dalla "Supporter Pile". Poi toccherà al secondo classificato e così via. Per ottenere una carta supporter il giocatore deve aver schierato almeno una carta clan nella schermaglia. Se tutte le carte supporter sono già state acquisite, i giocatori mancanti non ottengono carte supporter per quella schermaglia.

- il valore della carta Supporter equivale al punteggio ottenuto nella schermaglia. La carta andrà a formare la "Victory Pile" dei giocatori.

- il giocatore che ha vinto la schermaglia prende la "Initiative card"

- scartare tutte le carte nella "Recruit Pile", eventuali carte Supporter non acquisite, e tutte le carte degli eserciti schierate davanti ai giocatori. Poi ricostituire la "Recruit Pile" e la "Supporter Pile" e cominciare una nuova schermaglia.

Fine del gioco:

Quando un giocatore raggiunge o supera i 40 punti nella sua "Victory Pile" viene dichiarato vincitore.

In caso di pareggio il giocatore che si è piazzato meglio nell'ultima schermaglia vince.

Descrizione dei poteri dei clan (bloodline powers):

Questi poteri vengono sfruttati immediatamente:

-**Discard another clan** (clan Wemyss): scarta una carta clan, coperta o scoperta, schierata negli eserciti di uno a scelta degli altri giocatori.

-**Swap with another clan** (clan Fergusson): scambia la tua carta con un'altra carta, coperta o scoperta, schierata negli eserciti di uno a scelta degli altri giocatori. L'orientamento della carta scambiata, coperto o scoperto, va mantenuto.

-**Muster another clan** (clan Makgill): schiera un'altra carta clan dalla propria mano. (il potere è cumulabile, per esempio se si possiedono altre carte del clan Makgil con valore inferiore)

-**Copy another power** (clan Scott): copia il potere di una qualsiasi carta scoperta schierata nella schermaglia (se il potere copiato si risolve alla fine della schermaglia bisogna tenerne traccia).

-**Draw a card** (clan Forsyth): pesca una carta dal mazzo e aggiungila alla mano.

-**Swap with a Supporter** (clan Cockburn): scambia la tua carta con una carta della "Supporter Pile".

Questi poteri vengono sfruttati alla fine della schermaglia e sono validi per chi possiede la carta clan (anche se attivata da altri giocatori):

-**Join each Bloodline** (clan Bruce): quando alla fine della schermaglia si sommano i valori delle carte, le carte "Bruce clan" possono essere considerate appartenenti ad un qualsiasi clan (bloodline-colore) come un Jolly.

-**Claim two supporter** (clan Cochrane): quando, alla fine della schermaglia, tocca al giocatore prendere la carta Supporter, può prenderne due anziché una. Il potere non è cumulabile (non si possono rivendicare 4 supporter).

-**Do not discard this clan** (clan MacDonnell): una volta risolta la schermaglia, la carta con questo potere attivato rimane schierata di fronte al giocatore anche per la schermaglia successiva, dopo la quale verrà scartata normalmente.

(Per riconoscere una carta attivata, con un potere da sfruttare alla fine della schermaglia, si può girare di 90° posizionandola in orizzontale.)