

Preparazione

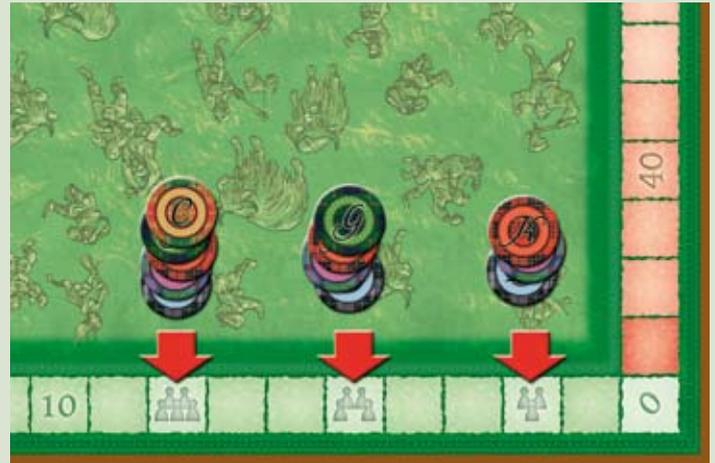
Ogni giocatore riceve la **plancia del clan** di sua scelta e mette **4 guerrieri (cubetti gialli)** e **2 suonatori di cornamuse (cubetti blu)** negli spazi corrispondenti della propria corte. Inoltre ogni giocatore riceve **1 mandria di bestiame (cubetto rosso)** da mettere su uno dei propri possedimenti.

Mettete la plancia di gioco in centro. A seconda del numero di giocatori mettete i simboli dei clan dei giocatori sulla seconda casella (con 3 giocatori), sulla quinta (4 giocatori) o sull'ottava (5 giocatori) del segnapunti.

I possedimenti vengono mischiati e messi con il lato numerato coperto al centro della plancia di gioco.

Con **4 giocatori**, togliete dal gioco 4 cubetti gialli e 2 blu, con **3 giocatori** toglietene 8 gialli e 4 blu. Gli altri cubetti vengono messi nel sacchetto.

Le carte da gioco vengono mischiate e ogni giocatore riceve 4 carte coperte, che vengono tenute in mano. Il mazzo delle carte rimanenti viene messo sulla plancia coperto.



5 giocatori,
8 punti a testa

4 giocatori,
5 punti a testa

3 giocatori,
2 punti a testa

Svolgimento

Un giocatore riceve il segnalino “giocatore iniziale”. Il gioco è diviso in turni e in ogni turno il giocatore gioca la propria mano. La mano di ogni giocatore è divisa in 3 fasi:

- **Fase 1: Prendi un segnalino azione**
- **Fase 2: Scegli e esegui una o più azioni**
- **Fase 3: Inizia un Assalto o scambia carte**

Dopo che tutti hanno giocato la propria mano, aggiorna il punteggio

- **Punteggio e nuovo giocatore iniziale**

- **Fase 1: Prendi un segnalino azione**

Il giocatore di mano prende **6 cubetti** dal sacchetto, a formare il suo **status iniziale**.

- **Fase 2: Scegli una (o più) Azioni e eseguite**

Scegli – a seconda del tuo status iniziale – una o due azioni, e eseguite, seguendo queste regole:

- In totale puoi usare un massimo di 4 dei 6 segnalini pescati.
- **Non puoi ripetere un'azione** nello stesso turno.
- Se scegli l'azione “bardo” **non puoi fare una seconda azione**.
- L'**ultimo giocatore** del turno può eseguire solo un'azione.



Nota: l'azione dell'ultimo giocatore può essere il “bardo”.

A seconda dell'azione scelta i cubetti usati vanno messi sul proprio possedimento libero, sulla sua corte o nel sacchetto. I cubetti sui possedimenti o nella corte possono valere punti vittoria durante il calcolo del punteggio. (vedi *Punteggio e Nuovo Giocatore Iniziale*).

Quando finisci le tue azioni, rimetti i cubetti inutilizzati nel sacchetto.

Questa è la lista di tutte le azioni possibili e le combinazioni di colore corrispondenti.

Bestiame

Metti 1 cubetto azione rosso (1 mandria di bestiame) su uno dei tuoi possedimenti vuoti. Se non hai possedimenti vuoti, non puoi eseguire questa azione.

Castello

Metti 2 cubetti azione blu (1 castello) su uno dei tuoi possedimenti vuoti. Se non hai possedimenti vuoti, non puoi eseguire questa azione.

Abbazia

Metti 3 cubetti azione verdi (1 abbazia) su uno dei tuoi possedimenti vuoti. Se non hai possedimenti vuoti, non puoi eseguire questa azione.

Guerriero

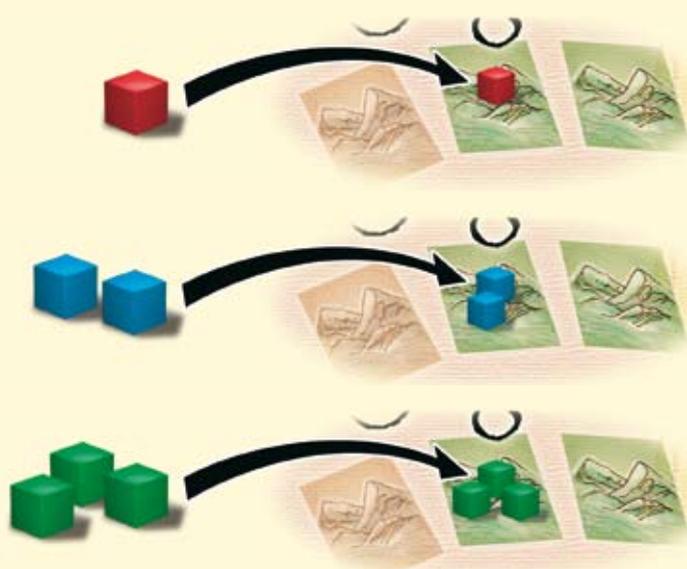
Metti 1 cubetto azione giallo (1 guerriero) nella corte di un giocatore sullo spazio giallo. Questo spazio può contenere qualsiasi numero di cubetti gialli, ma deve sempre contenerne **almeno 3**. Per ogni guerriero aggiungi 1 carta alla tua mano. Se il numero dei guerrieri cambia, cambia immediatamente anche il numero di carte che hai in mano.

Suonatori di Cornamusa

Metti 1 cubetto azione blu (in questo caso: 1 Suonatore di Cornamusa) nella tua corte, nello spazio blu. Questo spazio può contenere qualsiasi numero di cubetti blu. I Suonatori di Cornamusa possono essere usati durante gli assalti, per aumentare la forza di combattimento.

Monaci

Metti 1 o 2 cubetti azione verdi (monaci) nella tua corte nello spazio verde. Questo spazio può contenere qualsiasi numero di cubetti verdi. Conta come una singola azione, che tu prenda 1 o 2 monaci.



*Nota: i 3 guerrieri garantiscono la capacità di iniziare un assalto o di difendersi (vedi *Inizia un Assalto o Scambia Carte*).*



Bardo

Metti 1 cubetto azione blu dal tuo status iniziale (in questo caso: bardo) nel sacchetto. A questo punto puoi rimuovere fino a 2 cubetti a tua scelta – ma di colori differenti – dalla corte di un qualsiasi altro giocatore. Metti almeno 1 di questi cubetti nel sacchetto, e l'altro nel corrispondente spazio della tua corte.

Nota bene: Ogni giocatore deve avere sempre almeno 3 guerrieri (cubetti gialli). Un bardo deve rispettare questa condizione.

Possedimento

Metti 1 cubetto azione giallo e 1 rosso oppure 1 giallo e 2 verdi nel sacchetto. A differenza di tutte le altre azioni che puoi effettuare, puoi anche prendere cubetti dalla tua corte e metterli nel sacchetto.

Il giocatore prende un possesso dal mazzo centrale e lo mette su uno spazio possesso vuoto sulla propria plancia del clan. Durante il gioco i giocatori possono acquisire fino a un massimo di 4 possedimenti (portando quindi il totale a 6 possedimenti).

Su un possesso possono esserci al massimo o 1 mandria di bestiame o 1 castello o 1 abbazia.



Nota: Il bardo è l'unico modo, oltre agli Assalti, di modificare la plancia di un altro giocatore.



Nota: Visto che ottenere nuovi possedimenti è fondamentale, la combinazione di colori richiesta può essere "pagata" totalmente o in parte dalla propria corte. TUTTAVIA non possono essere usati i cubetti presenti sui possedimenti!

Fase 3: Iniziare un Assalto e Scambiare le Carte

Puoi assaltare un altro giocatore che deve difendersi.

Assaltare

- Ogni assalto è composto da 3 turni di combattimento.
- In ognuno dei turni l'attaccante gioca una delle sue carte, coperta; a questo punto può mettere sopra di essa uno dei suoi Suonatori di Cornamusa. Un Suonatore aumenta il valore della carta di 1 (Puoi giocare un massimo di 1 Suonatore di Cornamusa con ogni carta).
- Dopo di che, il difensore gioca una carta coperta; anche lui può aumentare il suo valore con un suonatore di cornamusa.
- Dopo che entrambi i giocatori hanno giocato le proprie carte, le rivelano. Il valore più alto (contando il suonatore di cornamusa) vince quel turno di combattimento. Se i valori sono uguali, è un pareggio. I suonatori giocati vengono messi nel sacchetto, mentre le carte giocate vengono messe negli scarti.
- Il giocatore che vince la maggioranza dei 3 turni di combattimento ha assaltato o difeso con successo.



Valore di combattimento della carta = 3

Suonatore di Cornamusa, aumenta il valore di 1

Totale di combattimento della carta = 4

Effetti degli Assalti

- Se vince l'attaccante, riceve 1 punto vittoria e può rimuovere un castello o un'abbazia dai possedimenti del difensore, o può rubare 1 mandria di bestiame. Se l'attaccante ha un possedimento vuoto, può metterci la mandria, altrimenti mette il cubetto rosso nel sacchetto.
- Se il difensore non ha bestiame, castelli o abbazie, l'attaccante riceve 2 punti vittoria.
- Se vince il difensore, riceve 2 punti vittoria e l'attaccante ne perde 1.
- Dopo di che, entrambi i giocatori pescano 5 carte dal mazzo e ne rimettono 2 negli scarti.

Nessun Assalto, Scambio di Carte

Se il giocatore non assalta, può scartare 3 delle sue carte e pescarne altrettante dal mazzo.

Il giocatore ha terminato la sua mano, e il gioco passa al giocatore successivo. Se tutti i giocatori hanno giocato la propria mano, è il momento del



■ Punteggio e nuovo giocatore iniziale

Per quanto riguarda il punteggio, i vari cubetti vengono contati singolarmente:

Cubetti gialli

Il giocatore con il maggior numero di cubetti gialli riceve il segnalino "seguito più numeroso".

Quando più di un giocatore ha lo stesso numero di cubetti gialli, quello con il maggior numero totale di cubetti nella propria corte riceve il segnalino. Se anche questi sono pari, il segnalino "seguito più numeroso" non cambia proprietario, anche se quel giocatore non ha il maggior numero di cubetti gialli.



Durante la fase 1 il giocatore con il "seguito più numeroso" può rimettere qualsiasi numero di cubetti pescati nel sacchetto, e pescarne lo stesso numero.

Wertung	Scoring	Marquage	Waardering
	1.->		
	1.->+3 P. 2.->+2 P.		
	1 P./ 1.->+2 P.		
	 -  = x P.		

P. = Punkte / points / points / Punten

Più cubetti gialli = segnalino "seguito più numeroso"

*Più cubetti verdi = 3 punti
Secondo per cubetti verdi = 2 punti*

*Cubetti rossi = 1 punto ognuno
Più cubetti rossi = +2 punti*

Propri cubetti blu - cubetti rossi del giocatore con più bestiame = + x punti

Nota: Il giocatore con il "seguito più numeroso" ha la possibilità di cambiare e/o migliorare il suo status iniziale prima di scegliere la propria azione.

Cubetti verdi

Il giocatore con il maggior numero di cubetti verdi riceve **3 punti vittoria**, il secondo ne riceve **2**. In caso di pareggio, i giocatori che pareggiano ricevono **1 punto a testa**.

Cubetti rossi

Ogni giocatore riceve **1 punto vittoria** per ogni mandria di bestiame. Il giocatore con più mandrie riceve **2 punti vittoria extra**. In caso di pareggio nessun giocatore riceve i punti extra.

Cubetti blu

I giocatori contano i propri cubetti blu sulla corte e sui possedimenti, e al totale sottraggono il numero di mandrie del giocatore con più bestiame.

Se la **differenza è positiva**, aggiungono questo numero al loro totale di punti vittoria. Se la differenza è zero o è negativa, il giocatore non guadagna ulteriori punti, ne ne perde.

Nuovo Giocatore Iniziale

Quando tutti i giocatori hanno aggiornato il loro punteggio, rimuovete dal gioco un possedimento dal mazzo comune coperto.

Se in questo turno almeno un giocatore ha raggiunto l'area rossa del punteggio, scoprite il possedimento rimosso. Questo può far terminare il gioco (*vedi Fine del Gioco*).

Se il gioco non termina, passate il segnalino "giocatore iniziale" al giocatore alla sinistra di chi lo possiede al momento, che inizia un nuovo turno.

Esempio: quando più di un giocatore è in parità per il maggior numero di cubetti verdi, ognuno di essi riceve 1 punto vittoria. In questo caso i giocatori con meno cubetti verdi non ricevono alcun punto.

Se soltanto un giocatore ha più cubetti verdi degli altri e ci sono più giocatori appaiati al secondo posto, il primo giocatore riceve 3 punti e gli altri 1 a testa.

Esempio: Massimo ha 3 Suonatori di Cornamusa (3 cubetti blu) nella sua corte e 2 castelli (4 cubetti blu) sulle sue proprietà. Antonio ha il maggior numero di bestiame, 3 (cubetti rossi). Sottrai i 3 cubetti rossi di Antonio dai 7 blu di Massimo. Massimo guadagna 4 punti vittoria per i suoi cubetti blu in questo turno.

Antonio ha solo 3 cubetti blu. Sottrai a questi il numero di cubetti rossi dell'avversario con il numero maggiore di bestiame (non Antonio) (Antonio ha il maggior numero di bestiame, ma questo totale viene ignorato quando si calcola il suo totale).

Tra i suoi avversari, Silvio ha il maggior numero di bestiame, 2 cubetti rossi. Quindi, Antonio riceve 1 punto vittoria per i propri cubetti blu questo turno.

Fine del Gioco

Il gioco può finire in **due modi**:

- Se almeno un giocatore ha raggiunto l'area rossa del segnapunti, girate il possedimento tolto dal gioco in questo turno. Se **il numero del possedimento è minore o uguale al numero di punti vittoria** del giocatore in testa, il gioco termina immediatamente, e il giocatore in testa è il vincitore. Nel caso in cui due o più giocatori siano a pari punti, la partita termina in parità.
- Se un qualsiasi giocatore **non può pescare 6 cubetti** dal sacchetto, il gioco termina immediatamente. Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore. Nel caso in cui due o più giocatori siano a pari punti, la partita termina in parità.



Le Highlands - una terra dura e selvaggia abitata da uomini coraggiosi che sanno tirare tronchi d'albero e grosse pietre. Siamo in Scozia, dove ogni fiero clan ha bisogno di inespugnabili castelli e



tutti pensano che le vacche più grasse siano quelle del proprio vicino. Nessuno viene risparmiato da questa lotta per l'onore e la gloria, dove tutti cercano di diventare il capoclan di maggior successo.

Contenuto del gioco

- 67 carte da gioco - con valori da 1 a 4; vengono usate per lanciare gli assalti.



- 5 plance dei clan - indicano la corte e i possedimenti del giocatore.



Possedimenti: Ogni giocatore inizia con due possedimenti e ne può ottenere fino a 4 in più nel corso del gioco

La corte di un giocatore contiene i suoi guerrieri (gialli), suonatori di cornamusa (blu) e monaci (verdi).

- 5 simboli dei clan - per segnare i punti vittoria



- 1 plancia di gioco - circondata dal segnapunti

Le posizioni iniziali dei simboli dei giocatori variano a seconda del loro numero.



Area Rossa: il gioco può finire quando un giocatore raggiunge questa zona.

- 25 possedimenti (terre) - con sul retro numeri da 30 a 42



- 86 segnalini azione - (29 gialli, 27 blu, 20 verdi, 10 rossi)
- 1 sacchetto
- 5 mappe riassuntive
- 1 segnalino "giocatore iniziale",
- 1 segnalino "seguito più numeroso"



- 1 regolamento

Scopo del Gioco

Diventa il capoclan più importante e espandi i possedimenti della tua famiglia. Acquisendo territori, castelli e bestiame, salirai presto in cima, ma nessuno è al sicuro dalle scorribande degli altri clan: ne resterà solo uno!