

# SHERWOOD FOREST



A game by Nils Finkemeyer - Artwork by Alexander Jung

alexanderjung © 2009





# La Foresta di Sherwood

## Gli eredi di Robin

Un gioco di Nils Finkemeyer

Da 3 a 6 capo briganti, da 9 anni in su

Durata 60 min.

### Panoramica

La foresta di Sherwood è circondata da bande rivali. Chiunque vuole ambire a diventare il leader, colui che unirebbe tutte le bande prendendo il posto di Robin Hood andatosene. Ma solo colui che raccoglierà le più grandi ricchezze da donare ai poveri potrà diventare quel capo. Progetta, all'interno dei nascondigli, le tue scorribande basandoti sulle informazioni raccolte e reclutando nuovi compagni. Forma alleanze per attaccare gli spostamenti dell'oro così ben protetti e evita lo sceriffo!

Abili contrattazioni e scorribande ben progettate ti faranno diventare l'erede di Robin Hood e il nuovo capo della foresta di Sherwood.

La foresta di Sherwood è piena di sorprese. Principalmente perchè è un gioco di negoziazione turbolento ed eccitante. Gli accordi intelligenti, scegliendo il giusto compagno all'interno delle mutevoli alleanze, ti porteranno alla vittoria.

*Queste regole sono divise in due parti: regole di base e regole avanzate. Le regole di base ti permetteranno di conoscere il gioco. Le regole avanzate permetteranno ai giocatori di sfruttare tutte le potenzialità del gioco per negoziazioni eccitanti e ingegnose.*

### Componenti del Gioco

1 Tabellone di gioco



1 Carta Primo Giocatore



6 accampamenti del colore del Giocatore



48 rapinatori, 8 per ciascun Giocatore  
blu, viola, verde, giallo, rosso, nero



18 segnalini del colore del Giocatore



12 segnalini Alleanza  
(6 paia)



42 sacche d'oro



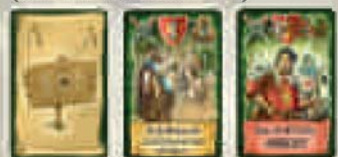
1 segnalino  
Primo Giocatore



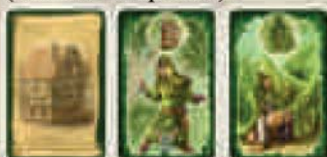
1 carrozza



55 carte viaggio  
(con 10 carte Sceriffo)



24 carte equipaggiamento  
(con 6 carte speciali)



## REGOLE BASE

### Preparazione

1. Piazzare il tabellone sul tavolo.
2. Ogni giocatore sceglie un colore e prende 1 accampamento, 4 rapinatori, e 3 pedine sempre di quel colore. In aggiunta ogni giocatore prende 2 sacche d'oro. Tutto ciò viene piazzato all'interno del proprio accampamento.
3. Piazzare i rimanenti rapinatori come scorta presso la grande quercia.
4. Ogni giocatore piazza uno dei propri segnalini nella casella "0/30" della Strada della Gloria.
5. Piazzare le rimanenti sacche d'oro come scorta nella cava dell'oro.

Scorta presso  
la grande quercia



Cava dell'oro

Strada della Gloria

6. Separare le 10 carte Sceriffo dalle carte Viaggio. Non si utilizzano nelle regole base.
7. Separare le carte Viaggio in carte-A e carte-B (guardare il retro di ciascuna). Mescolare ciascun mazzo ed escludere un numero di carte in base al numero di giocatori:

N° giocatori	3	4	5	6
N° carte-A	12	15	18	18
N° carte-B	12	15	18	18

**Girare le carte rimanenti a faccia in giù nella scatola.**

8. Basandosi sul numero di giocatori, piazzare il numero indicato di carte-A coperte una accanto all'altra accanto al tabellone di gioco.

N° giocatori	3	4	5	6
Carte esposte	4	5	6	6

- Girare a faccia in su una delle carte piazzate.
- Piazzare le carte-B scartate coperte accanto al tabellone come scorta. Quindi, piazzare le rimanenti carte-A coperte in cima al mazzo delle carte-B.

9. Rimuovere dalle carte Equipaggiamento le 6 carte Giubba della Foresta, Vestito del Messaggero e Provviste.



Queste carte possono non essere utilizzate nelle regole base. Mescolare le carte Equipaggiamento rimanenti e posizzarle coperte accanto al tabellone come scorta.

Area per le carte  
equipaggiamento



Area degli scarti

10. Scegliere il giocatore iniziale, il quale prende il segnalino di Primo Giocatore.
11. Posizionare la carta di Primo Giocatore, il Carretto e i segnalini Alleanza accanto al tabellone di gioco.



## Introduzione alla fase di gioco

Il gioco dura 6 turni. Ogni turno consiste in 2 fasi: **la fase di pianificazione** e **la fase d'incursione**.

- Durante **la fase di pianificazione**, i giocatori schierano sul tabellone i propri rapinatori: essi possono essere posizionati singolarmente per ottenere gloria, informazione, nuovi rapinatori o equipaggiamento (carte), oppure possono rimanere in agguato, da soli o insieme ad altri, per attaccare i viaggiatori di passaggio.
- Durante **la fase d'incursione**, i viaggiatori si muovono attraverso la foresta. Essi potrebbero essere attaccati da gruppi di rapinatori solo se questi ultimi sono forti almeno quanto il gruppo di viaggiatori. I rapinatori ottengono un bottino (carte e nuovi compagni) e verranno ricompensati con punti Gloria.

Dopo 6 turni, il giocatore che ottiene il maggior numero di punti Gloria vince.

## La fase di pianificazione

Ogni fase ha il suo giocatore iniziale. Il giocatore con il segnalino Primo Giocatore inizia la fase di pianificazione. Gli altri giocatori seguono un ordine orario. Durante il proprio turno, il giocatore compie una delle seguenti azioni piazzando uno (o più, se applicabile) dei suoi rapinatori sulle caselle del tabellone. I giocatori continueranno a posizionare rapinatori finché essi non termineranno all'interno del proprio accampamento. Il giocatore che sta compiendo l'azione viene chiamato giocatore attivo.

### Azioni durante la fase di pianificazione

Ci sono 5 diverse azioni. Se il giocatore ha più di 5 sacche d'oro nel suo accampamento, il giocatore attivo deve scegliere la prima azione (donare alla chiesa). Altrimenti può scegliere liberamente:

1. **Donare alla chiesa** (scambiare oro per gloria):



Il giocatore piazza un suo rapinatore sulla chiesa e paga un qualsiasi numero di sacche d'oro, spostandole dal suo accampamento alla cava dell'oro. Quindi sposta il suo segnalino sulla Strada della Gloria di una posizione in avanti per quante sacche d'oro ha pagato.

2. **Ottenere informazioni alla locanda** (guardare le carte di Viaggio):



Il giocatore piazza un rapinatore sulla locanda. Quindi sceglie una carta tra quelle di Viaggio e la guarda segretamente rimettendola al suo posto. Poi, prende un suo segnalino e lo piazza su quella carta per ricordarsi che può riguardarla ogni volta che vuole.

- Anche altri giocatori possono segnare la stessa carta.
- Se un giocatore termina i suoi segnalini, si deve ricordare la carta guardata.

3. **Comprare equipaggiamento dal mercante** (prendere una carta Equipaggiamento):



Il giocatore piazza un rapinatore sul mercante e paga una sacca d'oro, spostandola dal suo accampamento alla cava dell'oro. Quindi, pesca una carta Equipaggiamento dal mazzo delle scorte, aggiungendola alla sua mano. Il giocatore non può fare quest'azione se ha già in mano 3 carte Equipaggiamento.

4. **Reclutare al mercato** (aggiungere nuovi rapinatori):



Il giocatore piazza un suo rapinatore al mercato e paga 2 sacche d'oro, spostandole dal suo accampamento alla cava dell'oro. Quindi, prende un rapinatore del suo colore dalla scorta presso la grande Quercia e lo piazza al mercato. Il giocatore può utilizzare questi due rapinatori solo dopo la fase d'incursione.

**Consiglio tattico:** il mercante e la locanda potrebbero sembrare molto costose. Invece, permettono un alto grado di influenza sugli eventi.

**Locanda:** un giocatore che ha un'informazione su una carta Viaggio è in grado di scegliere meglio un gruppo di Viaggio da rapinare.

**Mercante:** le carte Equipaggiamento che sono in mano al giocatore possono decidere l'esito di un attacco!

5. **Occupare il nascondiglio** (formare un gruppo per un attacco):

Questa è l'azione principale del gioco: i rapinatori si radunano in un nascondiglio (vedi fig. a destra) per tendere un'imboscata ad un gruppo di Viaggio che possono arrivare sulla loro strada. Loro sperano nel bottino (oro e nuovi compagni) e nei punti Gloria.



Posizione del Capo dei briganti

Numero dei punti Gloria

Forza del gruppo di Viaggio



Numero di sacche d'oro

Numero di nuovi compagni

L'attacco è riuscito se il gruppo dei rapinatori all'interno del nascondiglio è forte almeno quanto il gruppo dei viaggiatori.

- Ogni gruppo di viaggiatori ha un valore di forza da 1 a 14.
- Ogni rapinatore ha forza pari a 1, più (se possibile) una carta Equipaggiamento (forza da 1 a 3).



Potenza delle carte Equipaggiamento

Per poter riuscire a sconfiggere un gruppo di viaggiatori, è spesso consigliabile di formare un'alleanza con uno o più giocatori.

- 5.1. **Organizza un'incursione senza un'alleanza**

Se un giocatore vuole compiere un'incursione da solo, sposta un qualsiasi numero di rapinatori dal suo accampamento a un nascondiglio non occupato. Questo significa che diventerà il capo brigante di quel nascondiglio fino all'esito positivo dell'incursione o fino alla fine del turno. Prima della fine del turno, il giocatore non può né aggiungere né togliere rapinatori dal nascondiglio.

**Carte Equipaggiamento:** per poter aumentare la forza dei propri rapinatori, un giocatore potrebbe progettare di utilizzare carte Equipaggiamento dalla sua mano durante l'incursione. In ogni caso, un giocatore può utilizzare solo una carta Equipaggiamento per ciascun rapinatore.



## 5.2. Reclutare altri rapinatori

### a) Negoziazione di un'alleanza

Il giocatore corrente può chiedere ad uno o più giocatori avversari un sostegno attraverso i loro rapinatori. Egli può anche negoziare per primo e scegliere un nascondiglio insieme ai suoi alleati.

Egli può impostare:

- quanti punti Gloria ciascun alleato riceverà e/o
- il tipo e il numero di bottino che il gruppo di Viaggiatori si pensa abbia



**Esempio:** 1 Punto Gloria per compagno d'alleanza, 9 Sacche d'oro + 1 nuovo compagno in totale

#### Esempio:

le negoziazioni non trattano la distribuzione del bottino, ma solo la grandezza della partecipazione:

- Il giocatore può chiedere il numero e la forza dei rapinatori. Se un alleato fornisce un valore di forza in termini di rapinatori che hanno carte Equipaggiamento, la regola sopracitata viene applicata sull'uso delle carte Equipaggiamento.
- Gli altri giocatori possono richiedere se, dove e con quanti rapinatori e carte Equipaggiamento possono unirsi all'incursione.
- Gli altri giocatori non possono negoziare fra loro.

### b) accordo su un'alleanza

Non appena il giocatore corrente arriva ad un accordo con gli altri giocatori, lui e i suoi alleati spostano il numero concordato di rapinatori dai propri accampamenti alla casella del nascondiglio. Il giocatore corrente piazza uno dei suoi rapinatori come capo brigante sul campo quadrato. Questo fa sì che diventi il capo brigante di quel nascondiglio finché l'incursione non finisce in un successo o termina il turno. Se un giocatore aveva promesso una carta Equipaggiamento, la rivela ora e la piazza di fronte a lui. Come aiuto per ricordarsi, si marca questa carta e il nascondiglio con un qualsiasi paio di segnalini Alleanza con la stessa lettera.



Se un giocatore non riesce a trovare sufficienti alleati, egli può scegliere di portare a termine un'altra azione.

**Avviso:** un giocatore non può né aggiungere né rimuovere rapinatori che sono già stati piazzati o carte Equipaggiamento che sono già state giocate. Eccezione: carte Equipaggiamento giocate nel periodo dell'incursione. (vedi fase d'incursione)

### Fine della fase di pianificazione

#### • Punti gloria e la carta Primo Giocatore:

Il giocatore che per primo non ha più rapinatori nel proprio accampamento riceve un punto gloria; il secondo giocatore per non avere più rapinatori nel proprio accampamento riceve la carta Primo Giocatore.

#### • Pareggio:

A volte gli alleati possono rimanere con nessun rapinatore nei propri accampamenti nello stesso momento. In questo caso, l'ordine nel quale il punto gloria e la carta Primo Giocatore vengono distribuiti segue il verso orario del turno, partendo dal giocatore corrente.

#### • Fine:

La fase di pianificazione finisce solo quando tutti i giocatori non hanno più rapinatori nei propri accampamenti.

## La fase d'incursione

Ora le incursioni prendono spazio. Incominciando con il giocatore iniziale e proseguendo in verso orario, ogni giocatore sceglie una delle carte Viaggiatori che sono state piazzate accanto al tavolo. I giocatori continuano scegliendo queste carte Viaggiatori finché tutte non sono state scelte (in una partita con meno di 6 giocatori, il giocatore iniziale pescherà 2 carte).

### Scegliere una carta Viaggiatori:

Il giocatore sceglie una delle carte Viaggiatori posizionate accanto al tabellone di gioco. Può scegliere una carta coperta o una scoperta. Non può scegliere una carta Viaggiatori dalla scorta.

### Movimento dei Viaggiatori:

Viaggiando in carrozza, i Viaggiatori selezionati seguiranno il sentiero, mostrato sulla carta in basso, attraverso la foresta. (vedi disegno a lato)



Città di partenza      Città d'arrivo

Piazzare la carrozza nella città di partenza e muoverla freccia dopo freccia nella direzione della città d'arrivo. Lungo il percorso, nell'ordine delle frecce che spuntano dai nascondigli, i rapinatori attaccano la carrozza.

### Carte Equipaggiamento:

Solo quando prende piede un'incursione, i giocatori potranno scegliere se e in che ordine usare le carte Equipaggiamento dalle loro mani. Ricorda: non più di 1 carta per rapinatore e il capo brigante sceglie l'ordine nel quale i giocatori possono decidere di usare la carta Equipaggiamento o no.

- Se c'è uno o più segnalini Alleanza nel nascondiglio, i giocatori devono utilizzare ora le carte Equipaggiamento decise in precedenza.
- I giocatori scartano ogni carta Equipaggiamento dopo averla utilizzata. Eccezione: Se nessuna delle carte Equipaggiamento promesse è necessaria per riuscire nell'incursione, i giocatori riprendono in mano le suddette carte.

### Successo nell'incursione

Se la forza della banda di rapinatori (incluso le carte Equipaggiamento) è uguale o superiore alla forza del gruppo di Viaggiatori, i giocatori **devono** portare a termine l'assalto, anche se loro non volessero farlo. Questo potrebbe portare un gruppo di Viaggiatori ad essere raziato da un gruppo di rapinatori differente rispetto a quello predestinato nella fase di pianificazione.

### Distribuzione del bottino e dei Punti Gloria:

- **Punti Gloria:** ogni giocatore che ha partecipato all'incursione guadagna tutti i Punti Gloria indicati dalla carta Viaggio.
- **Nascondiglio di un solo giocatore:** quel giocatore riceve l'intero bottino (oro e nuovi compagni) indicato sulla carta presa dalla scorta.
- **Nascondiglio con un'alleanza:** il capo brigante distribuisce l'oro e i nuovi compagni nel seguente modo (1 parte di bottino = 1 sacca d'oro o 1 compagno):
  1. Se il numero delle parti del bottino è uguale al numero dei rapinatori nel nascondiglio, ognuno di essi prende una parte di bottino a testa, scelto dal capo brigante.
  2. Se c'è meno bottino rispetto al numero di rapinatori, il capo brigante distribuisce una parte di bottino a ciascun compagno d'alleanza (se possibile) assegnandoli direttamente ai rapinatori. Il capo brigante piazza la parte di bottino sul rapinatore per tenere conto della distribuzione. Dopo che tutti i compagni d'alleanza hanno ricevuto una sola parte di bottino in questa maniera, se ne rimane ancora, il capo brigante ripete la stessa operazione con il bottino rimasto finché non è finito.
  3. Chiaramente, solo il capo brigante può distribuire un nuovo compagno a un giocatore che ha ancora rapinatori del suo colore dentro alla Grande Quercia.



**Esempio:** Anna è il capo brigante con 5 rapinatori, Ben si è inserito con 1 e Carla con 6. Il bottino consiste in 9 Sacche d'oro e 1 nuovo compagno. Per prima cosa, ciascun giocatore ne riceve una parte. Dato che Anna ha un rapinatore presso la Grande Quercia, prende il nuovo compagno e consegna 1 Sacca d'oro a ciascuno degli altri 2 giocatori. Delle rimanenti 7 Sacche d'oro, Anna ne consegna 3 a se stessa e a Carla. Ora rimangono 1 rapinatore ad Anna e 2 a Carla, ma dato che è rimasta soltanto 1 Sacca d'oro, essa va ad Anna.

#### Dopo un assalto di esito positivo:

- Tutti i giocatori che hanno partecipato all'assalto spostano tutti i rapinatori dal nascondiglio ai propri accampamenti.
- Piazzare tutti le carte Equipaggiamento usate nella pila degli scarti.
- Rimuovere dal gioco la carta Viaggiatori utilizzata.

#### Assalto rimandato:

Rimuovere la carta Viaggiatori dal gioco.

- Il gruppo di viaggio si muove sul sentiero oltre il nascondiglio.
- I rapinatori aspettano la prossima carrozza e mantengono le carte Equipaggiamento.
- Se nessun assalto è possibile lungo l'intera rotta, rimuovere la carta Viaggiatori dal gioco.

#### Attenzione ai nascondigli negli incroci:

Se un gruppo di viaggiatori arriva ad un incrocio, può passare lungo lo stesso nascondiglio 2 volte. Questo è possibile in quanto l'assalto non viene fatto al primo passaggio ma al secondo, perché il giocatore sceglie di utilizzare carte Equipaggiamento dalla sua mano in un secondo momento.

#### Fine del turno

Un turno finisce quando tutte le carte Viaggiatori che sono state piazzate accanto al tabellone (non la scorta) sono state scelte e giocate. Ora succede la seguente cosa:

##### 1. Rapinatori nell'accampamento:

Con l'eccezione delle scorte presso la Grande Quercia, tutti i rapinatori devono essere riportati nei propri accampamenti.

##### 2. Nuove carte Viaggiatori:

Pescare le prossime 4-6 carte dalla scorta delle carte Viaggiatori piazzandole accanto al tabellone (vedi "preparazione" pag. 2). Girare la prima carta a faccia in su.

##### 3. Segnalino Primo Giocatore:

Il giocatore con meno oro nel suo accampamento prende il segnalino Primo Giocatore.

- Chi ha il segnalino Primo Giocatore non viene considerato, perché nessun giocatore può avere il segnalino due volte di fila.
- In caso di parità, il segnalino va al giocatore che siede più vicino in senso orario al precedente Primo Giocatore.

Ogni nuovo turno incomincia sempre con una fase di pianificazione.

#### Fine della partita

Il sesto turno dichiara la fine della partita.

Convertire il bottino guadagnato nel sesto turno come segue:

- Ciascuna nuova Sacca d'oro diventa 1 punto Gloria.
- Per ogni nuovo compagno preso dalla Grande Quercia, il giocatore prende 2 punti Gloria. Se non ci sono rapinatori nella Grande Quercia, nessun punto Gloria viene distribuito.

Il gioco finisce quando tutte le carte Viaggiatori piazzate accanto al tabellone sono state scelte.

- Il giocatore che si trova in posizione più avanzata sulla Strada della Gloria vince.
- Se un giocatore passa i 30 punti Gloria, egli continua dalla casella 1 e aggiunge 30 punti.
- In caso di pareggio, il giocatore con il minor numero di rapinatori nella Grande Quercia vince.
- Se il risultato è ancora in parità, il giocatore che ha più sacche d'oro vince.

## REGOLE AVANZATE

Quando i giocatori diventano più familiari col gioco (per esempio dopo 3 partite con le regole base) e cercano maggior divertimento con le negoziazioni e i rapinatori, i seguenti elementi entrano in gioco:

- 10 carte Sceriffo e 6 carte Equipaggiamento Speciali
- Esiste un nuovo sistema di negoziazione e le distribuzioni dei bottini diventano molto più flessibili

Prendendo le nuove carte, il gioco diventa molto più vario, ma anche un po' più difficile. Le negoziazioni aperte diventano un elemento di particolare divertimento.

### Preparazione

Mischiare le carte Sceriffo nei mazzi A e B seguendo le lettere che si trovano nel dorso delle stesse. Mischiare le carte Equipaggiamento Speciali nel mazzo delle carte Equipaggiamento normali.

### Fase di pianificazione

Le azioni dalla 1 alla 4 procedono come descritte nelle regole base. Le regole per l'azione 5 "creare un gruppo di rapinatori per un attacco" cambiano come di seguito:

#### • Negoziazione di un'alleanza:

Il capo brigante (il giocatore corrente) chiede se qualcuno sia interessato ad un'alleanza. Se qualcuno è interessato, gli interessati discute l'alleanza. Le seguenti negoziazioni riveleranno chi vuole contribuire all'alleanza e come verranno suddivise le ricompense.

#### Motivo di negoziazione:

I giocatori possono negoziare liberamente – senza seguire nessun particolare ordine – sull'uso dei rapinatori, carte Equipaggiamento e la distribuzione del bottino.

- Il capo brigante ha il diritto di strutturare la negoziazione come più gli piace. In particolare, egli potrebbe sospendere le negoziazioni tra gli altri giocatori.
- Vicino alla fine delle negoziazioni, il capo brigante può anche arrivare alla conclusione di tentare l'attacco da solo. In questo caso, semplicemente egli dispone i suoi rapinatori nel nascondiglio prescelto. Quest'azione termina il suo turno.

#### Commerciare beni:

Commerciare sacche d'oro e futuri bottini è permesso, come per negoziazioni d'informazioni, utilizzare carte Equipaggiamento, scegliere una particolare carte Viaggiatori e così via. Scambiare o regalare rapinatori, punti Gloria o carte Equipaggiamento non è permesso.

#### • Accordo d'alleanza:

Il turno termina solo quando tutti i compagni d'alleanza sono soddisfatti, a meno che, chiaramente, il giocatore corrente non decida di portare a termine l'assalto da solo o di effettuare un'altra azione. Tutti gli oggetti (rapinatori, segnalini Alleanza, oro, etc..) sono scelti con vincolo (vedi il seguente paragrafo "Accordi di vincolo").

**Informatore:** un giocatore che segue con attenzione un particolare gruppo di Viaggio e attua una richiesta di d'alleanza, è conosciuto come informatore. Questo può, ma non deve essere necessariamente il capo brigante.

**Capo brigante:** come prima, il capo brigante piazza uno dei suoi rapinatori su una casella nascondiglio a sua scelta e raggruppa i suoi rapinatori rimanenti accanto a lui. I suoi compagni d'alleanza piazzano nello stesso nascondiglio un certo numero di rapinatori in relazione alla partecipazione all'alleanza (raggruppandoli in base al colore).

**Carte Equipaggiamento promesse** non si devono rivelare (ma possono essere) o segnate (vedi sotto "Accordi non-vincolanti").





## • Accordi:

### Accordi vincolanti:

L'informatore usa un paio di segnalini Alleanza simili per segnare il nascondiglio e il rispettivo (faccia in su o faccia in giù) carta Viaggiatori.



### Promesse scritte:

Ora l'informatore prende il bottino promesso in termini di oro e di nuovi compagni dalle scorte (cava dell'oro e Grande Quercia) e lo distribuisce come da accordi a ciascuno dei gruppi di rapinatori di ciascun giocatore.

Piazzare i compagni dalla loro parte in modo da distinguerli dagli altri rapinatori.

### Accordi non-vincolanti:

- Tutti gli accordi che vanno oltre a quelli vincolanti menzionati sopra sono non-vincolanti e non sono scritte. Questi sono previsti anche per l'uso di carte Equipaggiamento o per l'ottenimento di punti Gloria.
- Se nessuna carta Viaggiatori specifica viene annunciata, l'assalto è non-pianificato. In questo caso né i segnalini alleanza né il bottino promesso vengono piazzati prima dell'assalto.

## Fase d'assalto

I giocatori possono entrare in negoziazione anche durante la fase di la fase d'assalto. Qualsiasi accordo su azioni future (es. dopo il turno corrente) sono non-vincolanti.

**Assalto pianificato:** Il gruppo di viaggiatori si muove verso il nascondiglio con un analogo segnalino alleanza.

- **Carte Equipaggiamento:** se ci fossero promesse riguardanti l'uso di carte Equipaggiamento, ora è il momento di decidere se mantenere la parola data. Il capo brigante decide in quale ordine i compagni d'alleanza devono dichiarare quali delle loro carte equipaggiamento vogliono usare.
- **Assalto rimandato:** questo può accadere con assalti pianificati se non vengono usate carte Equipaggiamento. I giocatori scartano le carte Equipaggiamento usate nella pila degli scarti, lasciando passare il gruppo di viaggio.
- **Assalto con esito positivo/distribuzione del bottino:** per prima cosa, l'informatore necessita di soddisfare gli accordi vincolanti prima di distribuire liberamente il resto del bottino (tra se e gli altri).
- **Scarsità di bottino:** se non ci fossero abbastanza sacche d'oro per soddisfare tutti gli accordi, l'informatore deve fornire le mancanti sacche d'oro dal proprio accampamento. Se non ci fossero abbastanza sacche d'oro nell'accampamento, i compagni d'alleanza ne prenderebbero meno di quelle pattuite. L'informatore non provvede ai compagni mancanti prendendoli dal proprio accampamento.

**Assalto non pianificato:** se viene portato un assalto ad un gruppo di viaggiatori che non ha segnalini alleanza oppure ha un segnalino diverso da quello presente nel nascondiglio, il bottino verrà distribuito dal capo brigante (in accordo con le regole base) per quanto possibile in parti uguali.

**Carte Sceriffo:** lo sceriffo viene assaltato da qualsiasi nascondiglio finché non viene battuto.

**Assalto con successo:** Ogni giocatore guadagna i punti Gloria mostrati sulla carta Sceriffo (il numero bianco), i numeri rossi vengono ignorati (vedi figura in alto a destra).

I giocatori dopo aver rimosso dal gioco la carta Sceriffo fanno ritornare i rapinatori ai loro accampamenti.

### Sconfitti dallo Sceriffo:

- **Perdita di punti Gloria:** ciascun giocatore che ha almeno 1 rapinatore nel nascondiglio scovato perde tanti punti Gloria quanti sono scritti in rosso sullo scudo della carta Sceriffo (il numero più grande, solo sulle carte di tipo B). Un giocatore non può andare sotto lo zero nella Strada della Gloria.

Tradotto da:



per



Carta Sceriffo  
Tipo A



Carta Sceriffo  
Tipo B

- **Perdita di rapinatori:** ogni giocatore presente nel nascondiglio scovato perde tanti rapinatori (da piazzare presso la Grande Quercia) quanti vengono indicati dal numero rosso in piccolo sulla carta Sceriffo. In ogni caso:
  - la perdita è ristretta al numero di rapinatori che si trovano nel nascondiglio scovato e
  - non può ridurre il numero totale di rapinatori di un giocatore a meno di 4 (questi che siano sul tabellone o nel proprio accampamento – non presso la Grande Quercia). Questo non deve mai succedere durante tutto l'arco della partita.
- **La carrozza dello sceriffo si muove:** se lo sceriffo non viene battuto, la carrozza continua il suo percorso attraverso il sentiero finché non viene assaltato positivamente o non lascia la foresta. Di conseguenza, la carta Sceriffo potrebbe causare perdite presso numerosi nascondigli.
- **Il ritorno dei rapinatori all'accampamento:** dopo una sconfitta inflitta dallo sceriffo tutti i rimanenti rapinatori devono ritornare ai propri accampamenti.

## Carte Equipaggiamento con abilità speciali:

### Provviste:



se un giocatore gioca la carta Provvista, egli può lasciare i suoi rapinatori nel nascondiglio dopo un assalto di esito positivo. I rapinatori verranno spostati nell'accampamento solo dopo un altro assalto riuscito oppure alla fine del round.

**Mantello della Foresta:** giocando questa carta, il giocatore non perde né rapinatori né punti Gloria se viene sconfitto dallo Sceriffo. Il Mantello della Foresta non si estende ai compagni d'alleanza, viene applicato solo ai rapinatori di quel giocatore e solo contro lo sceriffo.



- Il giocatore può lasciare i suoi rapinatori nei loro nascondigli. Egli diventa il nuovo capo brigante se non lo è già oppure
- può far ritornare i rapinatori nel suo accampamento.

### Indumento del Messaggero:



non appena qualcuno ha scelto e rivelato la carta Viaggiatori, il giocatore può giocare questa carta e scegliere una nuova destinazione per quel gruppo di viaggiatori.

- Un giocatore può giocare questa carta anche quando una carrozza ha già passato uno o più nascondigli, purché non debba voltarsi indietro per poter raggiungere la sua nuova destinazione.
- Un giocatore può giocare solo un Indumento del Messaggero per carta Viaggiatori.

## Fine del turno con le regole avanzate

- **Rapinatori aggiuntivi:** il giocatore con il maggior numero di rapinatori sui 4 nascondigli con la linea rossa agli incroci prende un rapinatore aggiuntivo del suo colore dalla Grande Quercia. In caso di parità, ogni giocatore in pareggio prende un rapinatore in più.
- **Ripulire i nascondigli:** le parti di bottino promesse che non sono state distribuite ritornano alla cava d'oro/ Grande Quercia.
- **I rapinatori tornati all'accampamento, le nuove carte Viaggiatori distribuite, e il segnalino Primo Giocatore:** vengono assegnati come nelle regole base.

**Autore:** Nils Finkemeyer

**Illustrazioni + grafica:** Alexander Jung

**Testi:** Annegret Schoenfelder  
& Scott Tepper

© Cleggerspiele GmbH & Co KG 2009, Hamburg  
Made in Gennany www.eggertspiele.de



NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.