

SWORDS AND BAGPIPES

BY YAN EGOROV

RULES OF PLAY

**IN QUESTO GIOCO, PORTERAI UNO
DEI CLAN SCOZZESI ALLA VITTORIA!!**

Gli eventi in Spade e Cornamuse si svolgono durante lo scontro tra Inghilterra e Scozia nella prima guerra d'Indipendenza Scozzese (1296-1328). La Scozia dovrebbe vincere! Tuttavia, il nemico è forte e la vittoria sarebbe possibile solo se tutti i clan si unissero. Più facile a dirsi che a farsi! Gli aristocratici, molto spesso, preferiscono arricchirsi che lottare per la libertà. Allo stesso tempo, Re Edoardo I d'Inghilterra, soprannominato Martello degli Scozzesi, paga generosamente tutti quelli che scelgono di stare dalla sua parte...

Non chiamatelo tradimento! Sono solo affari!

SCOTS WHA HAE (SCOTS, WHO HAVE)

ORIGINAL LYRICS IN SCOTS

SCOTS, WHA HAE WI WALLACE BLEÐ,
SCOTS, WHAM BRUCE HAS AFTEN LED,
WELCOME TAE YER GORY BED,
OR TAE VICTORIE.

NOW'S THE DAY, AN NOW'S THE HOUR:
SEE THE FRONT O BATTLE LOUR,
SEE APPROACH PROUD EDWARD'S POWER -
CHAINS AND SLAVERIE.

WHA WILL BE A TRAITOR KNAVE?
WHA WILL FILL A COWARD'S GRAVE?
WHA SAE BASE AS BE A SLAVE?
LET HIM TURN AN FLEE.

WHA, FOR SCOTLAND'S KING AND LAW,
FREEDOM'S SWORD WILL STRONGLY DRAW,
FREEMAN STAND, OR FREEMAN FA,
LET HIM ON WI ME.

BY OPPRESSION'S WOES AND PAINS,
BY YOUR SONS IN SERVILE CHAINS!
WE WILL DRAIN OUR DEAREST VEINS,
BUT THEY SHALL BE FREE.

LAY THE PROUD USURPERS LOW,
TYRANTS FALL IN EVERY FOE,
LIBERTY'S IN EVERY BLOW! -
LET US DO OR DEE.

TRADUZIONE ITALIANA

SCOZZESI CHE AVETE VERSATO IL SANGUE
CON WALLACE, SCOZZESI TANTE VOLTE
CONDOTTI DA BRUCE, BENVENUTI
ALLA VOSTRA TOMBA O ALLA VITTORIA

QUESTO È IL GIORNO, QUESTA È L'ORA;
GIÀ SI VEDE DA LONTANO LA BATTAGLIA;
GIÀ SI VEDE LA POTENZA DI EDOARDO
CHE AVANZA, CATENE DI SCHIAVITÀ

CHI SERVIRÀ IL TRADITORE?
CHI FINIRÀ NELLA TOMBA DI UN VIGLIACCO?
CHI SARÀ TANTO VERME DA FAR DA SCHIAVO,
FATEGLI GIRARE I TACCHI E FUGGIRE.

CHI PER IL RE E LA GIUSTIZIA DI SCOZIA
BRANDIRÀ FORTE LA SPADA,
DA UOMO LIBERO RESISTERÀ O PERIRÀ
FATE CHE MI SEGUA.

PER I DOLORI E LE PENE DELL'OPPRESSIONE.
PER I VOSTRI FIGLI INCATENATI,
PROSCIUGHEREMO LE NOSTRE PREZIOSE VENE
MA SARANNO LIBERI.

ABBATTETE I FIERI USURPATORI,
MUORE UN TIRANNO OGNI NEMICO CHE CADE
LIBERTÀ IN OGNI FENDENTE,
O COSÌ O LA MORTE!



AUTORE: ROBERT BURNS

«Scots Wha Hae» e' la canzone
del Partito Nazionale Scozzese.

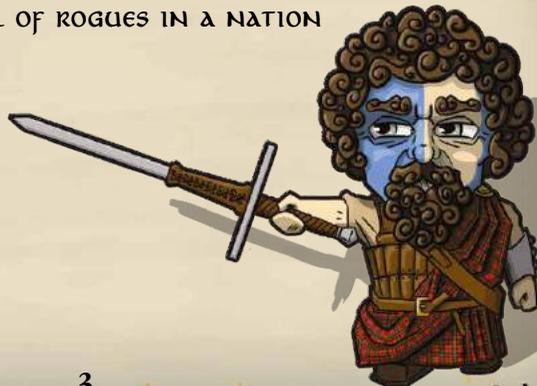
Viene cantata in piedi al termine
della conferenza nazionale annuale.

Such a Parcel of Rogues in a Nation

Fareweel to a' our Scottish fame,
Fareweel our ancient glory;
Fareweel ev'n to the Scottish name,
Sae fam'd in martial story.
Now Sark rins over Solway sands,
An' Tweed rins to the ocean,
To mark where England's province stands-
Such a parcel of rogues in a nation!

What force or guile could not subdue,
Thro' many warlike ages,
Is wrought now by a coward few,
For hireling traitor's wages.
The English steel we could disdain,
Secure in valour's station;
But English gold has been our bane -
Such a parcel of rogues in a nation!

O would, ere I had seen the day
That treason thus could sell us,
My auld grey head had lien in clay,
Wi' Bruce and loyal Wallace!
But pith and power, till my last hour,
I'll mak this declaration;
We're bought and sold for English gold-
Such a parcel of rogues in a nation!



Author: ROBERT BURNS

OBBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo in **Spade e Cornamuse** è quello di proteggere l'indipendenza del la Scozia e, **allo stesso tempo, accumulare** quanto più oro possibile.

COMPONENTI DEL GIOCO

- Segnalino Stemma Onorario (*Badge of Honour*) — 1
- Segnalino Stai a Casa! (*Stay Home!*) — 1
- Segnalino Sconfitta della Scozia — 1
- Accampamento (*Camp sheets*) — 6
- Schede Castello (*Castle sheets*) — 6
- Segnalini Scelta (*Choice tokens*) — 6 coppie
- Segnalini Unità (Unit tokens) — 63
- Monete d'Oro — 75
- Carte Re Edward (*King Edward*) — 5
- Carte Stemma Inglese (*English Arms*) — 14 carte
- Carte Pugnale (*Dagger*) — 16
- Carte Villaggio (*Village*) — 9
- Carte Cornamusa (*Bagpipe*) — 40
- Manuale di Gioco

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Questa è la preparazione per una partita da 4-5 giocatori. Se vuoi giocare in 2, 3, 6 giocatori o fare una partita a 5 con il segnalino Stai a Casa!, le regole del gioco cambiano un po'. Puoi trovare questi cambiamenti a partire da pagina 12.

- 1 Posiziona il Tabellone con la mappa della Scozia al centro dell'area di gioco. Mescola le carte Pugnale e Cornamusa e mettile sulle aree (A) e (B) del tabellone.
- 2 Posiziona il segnalino Sconfitta della Scozia nel punto di partenza su Glasgow (C). Posiziona i segnalini unità e monete d'oro a lato (D ed E).
- 3 Crea il mazzo Stemma Inglese.

1° passo. Pesca a caso una carta Re Edward (carte con il dorso rosso). Senza guardarla collocala sulla zona corrispondente (F), a faccia in giù. Rimetti le restanti carte nella scatola.

2° passo. Pesca a caso 6 carte Stemma Inglese (carte con il dorso grigio) e mettile a faccia in giù sopra la carta Re Edward. Rimetti le restanti carte Stemma Inglese nella scatola.

Durante la partita, quando riveli una carta Stemma Inglese, posizionala sulla destra del tabellone (F1).

- 4 Ogni giocatore riceve due schede di gioco del proprio clan con lo stesso colore: il Castello e l'Accampamento. Tutte le schede Castello e Accampamento hanno un doppio lato per poter scegliere tra 12 clan!



Utilizzerai il Castello per le unità e l'oro. Per prendere parte alle battaglie dovrai spostare il tuo esercito nell'Accampamento.

5 Ogni giocatore mette 3 segnalini unità e 3 oro sui propri Castelli e pesca una carta Cornamusa.

6 Ogni giocatore prende 2 segnalini. Scelta con il colore del proprio clan: uno con la Corona e l'altro con il Berretto Scozzese

7 Il giocatore più anziano diventa il Primo giocatore. Gli altri, gli consegnano solennemente lo Stemma Onorario.

COINS



BAGPIPE CARD



UNITS



CHOICE TOKENS



Il gioco si svolge in 7 turni. Il numero di turni è uguale al numero di carte nel mazzo Stemma Inglese. Tuttavia, se la Scozia perde, il gioco termina prima. (vedi la sezione "Fine del gioco").

LE SETTE FASI DI UNA PARTITA

Ogni turno viene suddiviso nelle seguenti 7 fasi:

1. **Invasione (Invasion Phase)**
2. **Azioni (Actions Phase)**
3. **Stemma Onorario (Badge of Honour Phase)**
4. **Scelta (Choice Phase)**
5. **Battaglia (Battle Phase)**
6. **Ricompense (Awards Phase)**
7. **Finale (End Phase)**

1. FASE INVASIONE

Per prima cosa, è necessario chiarire la situazione politico/militare del momento. Per fare ciò, rivela la prima carta del mazzo Stemma Inglese.

Le carte mostrano il numero delle truppe Inglesi invasori e la ricompensa che i partecipanti alla battaglia riceveranno.

In aggiunta, la carta potrebbe avere la descrizione di un effetto speciale, che viene applicato nel turno corrente.



2. FASE AZIONI

Cominciando dal primo giocatore (colui che ha lo Stemma Onorario) e continuando in senso orario, ogni giocatore può effettuare quante azioni desidera in qualsiasi ordine: **Rifornimento**, **Trasferimento** e **Giocare Carte Cornamusa**.

Il Rifornimento è obbligatorio, mentre le altre due azioni sono facoltative.

RIFORNIMENTO (REPLENISHMENT)

Durante il tuo turno, puoi effettuare una singola azione di Rifornimento. Ce ne sono quattro tra cui scegliere — Riscuotere le Tasse (*Collect Taxes*), Aumentare la Milizia (*Raise Militia*), Radunare le Truppe (*Assemble Troops*), Assoldare Mercenari (*Hire Mercenaries*). Tutte le azioni disponibili sono mostrate sul tabellone di gioco, come promemoria



Riscuotere le Tasse

Ricevi una moneta d'oro. Tutto l'oro deve essere conservato nel Castello.



Aumentare la Milizia

Aggiungi un'unità in ogni Accampamento ed anche nell'Accampamento Scozzese, situato nell'angolo in basso a sinistra del tabellone. Le Unità nell'Accampamento Scozzese combatteranno sempre per la Scozia.

"Radunatevi sotto i Vessilli Scozzesi!" L'azione della milizia va a beneficiare il giocatore che supporta la Scozia in questo turno.



Radunare le Truppe

Aggiungi 2 unità al tuo Castello.



Assoldare Mercenari

Scarta una moneta d'oro e aggiungi 4 unità al tuo Castello.

TRASFERIMENTO (RELOCATION)

Puoi trasferire tutte le truppe che vuoi dal Castello all'Accampamento. Le unità nell'Accampamento si uniranno alla battaglia in questo turno.

GIOCARE CARTE CORNAMUSA (PLAYING BAGPIPE CARDS)

Puoi giocare quante carte Cornamusa vuoi con il simbolo  ascia.



3. FASE STEMMA ONORARIO

Dopo che tutti i giocatori hanno terminato le loro azioni, il detentore di questo Stemma lo passa ad un altro giocatore a sua scelta.

Non può passare lo Stemma Onorario ad un giocatore che glielo ha dato nel turno precedente.

4. FASE SCELTA

Ogni giocatore prende in segreto uno dei due segnalino Scelta, e lo piazza in mezzo al tavolo, coperto.

Il detentore dello Stemma Onorario è l'unico giocatore che non deve scegliere da che parte schierarsi. Nel turno in cui ha lo Stemma Onorario, deve sempre difendere la Scozia!

Finché i segnalini Scelta non vengono rivelati, ogni giocatore può usare qualsiasi numero di carte con  questo simbolo.



5. FASE BATTAGLIA

Tutti i giocatori rivelano la propria scelta contemporaneamente. Adesso tutti possono vedere chi si è schierato in difesa della Scozia e chi è stato tentato dall'oro del Re Inglese!

La forza dell'Esercito Scozzese è uguale alla somma delle unità in tutti gli Accampamenti Scozzesi compreso quello sul tabellone di gioco.

La forza dell'Esercito Inglese è uguale alla somma delle unità in tutti gli Accampamenti dei sostenitori Inglesi più il numero sullo scudo in basso a destra nella carta Stemma Inglese.

Confronta la forza delle due armate. Quella più forte vince la battaglia. In caso di parità vince l'Armata Scozzese.



Se la Scozia perde il combattimento, sposta il **segnalino Sconfitta della Scozia** di uno spazio sul tabellone. Se il segnalino raggiunge lo spazio del teschio con il berretto Scozzese (che avviene dopo quattro sconfitte), il gioco finisce con la sconfitta definitiva della Scozia. Tutti i giocatori vengono dichiarati aristocratici corrotti (vedi la sezione "Fine del Gioco"). Comunque sia, porta a termine il turno e distribuisci le ricompense

6. FASE RICOMPENSE

Fai attenzione ai disertori! Se, all'inizio di una battaglia, un giocatore non ha alcuna unità nel suo accampamento, non riceve nessuna ricompensa e non potrà giocare carte Cornamusa in questa fase.



La carta Stemma Inglese rivelata è posizionata sul tabellone in modo che le immagini dei berretti e della corona si trovino esattamente sopra il corrispettivo premio per il giocatore



VITTORIA DELLA SCOZIA

Ogni Sostenitore Scozzese prende una carta dal mazzo Cornamusa e delle monete d'oro pari al numero indicato sulla carta Stemma Inglese, sotto l'immagine del berretto integro.



VITTORIA DELL'INGHILTERRA

Ogni Sostenitore della Scozia aggiunge un'unità al suo Castello e delle monete d'oro pari al numero indicato sulla carta Stemma Inglese, sotto l'immagine del berretto forato da un pugnale e da una freccia.



VITTORIA DELL'INGHILTERRA O DELLA SCOZIA

Indipendentemente dal risultato della battaglia, **ogni sostenitore dell'Inghilterra** pesca una carta dal mazzo Pugnali.

Il Re d'Inghilterra compra la tua lealtà in anticipo. Che il suo esercito vinca o perda — non è affar tuo. Pertanto, indipendentemente dal risultato della battaglia, i sostenitori dell'Inghilterra riceveranno monete d'oro pari al numero indicato sulla carta Stemma Inglese sotto l'immagine della corona. L'oro va diviso equamente tra tutti i sostenitori dell'Inghilterra. L'oro non distribuito va scartato.

Ricompense generose! Tra le carte Stemma Inglese ci sono carte senza  simbolo sulla moneta sotto la corona. In questo caso, ogni sostenitore dell'Inghilterra ottiene tanto oro quanto indicato sotto la corona!

In questa fase i giocatori possono giocare carte Cornamusa con  questo simbolo. Nota bene — non puoi giocare carte Cornamusa ricevute durante la fase Ricompense di questo turno!

7. FASE FINALE

Scarta tutte le unità in tutti gli Accampamenti, incluso l'Accampamento Scozzese.

Il detentore dello Stemma Onorario incomincia il turno successivo.

CARTE CORNAMUSA

Puoi ricevere carte Cornamusa (*Bagpipe cards*) durante la fase Ricompense. Non mostrarle finché non le giochi.

Un simbolo in fondo ad ogni carta Cornamusa indica la fase in cui può essere giocata



Gioca questa carta nel tuo turno durante la fase Azioni.



Gioca questa carta dopo che tutti i giocatori hanno scelto loro segnalini Scelta, ma prima che vengano rivelati.



Gioca questa carta durante la fase Ricompense. Non puoi giocare carte Cornamusa ricevute durante la fase Ricompense dello stesso turno.

Di solito, l'ordine in cui giocare carte Cornamusa con i simboli  e  non ha importanza. Tuttavia, in caso di disaccordo sull'ordine di gioco delle carte, chi detiene lo Stemma Onorario, la gioca per primo seguito dagli altri giocatori in senso orario. Se un giocatore salta il suo turno per giocare carte Cornamusa, in questo caso e solo in questo caso, non ne può giocare altre durante questa fase, in questo turno.

Regole generali per giocare carte Cornamusa

-  Puoi giocare quante carte Cornamusa vuoi durante un turno.
-  Non c'è limite alle carte Cornamusa che puoi avere.
-  Scarta subito tutte le carte Cornamusa giocate, fatta eccezione per le carte con il simbolo "x2".



È possibile giocare carte Cornamusa con il simbolo "x2" due volte

Dopo aver giocato le carte con il simbolo "x2", posizionale di fronte a te, scoperte. Puoi giocarle un'altra volta, ma solo dal prossimo turno.

Non puoi giocare la stessa carta due volte in un turno. Scarta questa carta dopo averla giocata per la seconda volta.

Alcuni dei simboli speciali sulle carte Cornamusa



Il numero di unità. In accordo con il testo della carta, il giocatore può aggiungere o trasferire il numero di unità specificato (o anche meno).



Il totale di oro che il giocatore riceve.



Il totale di oro perso dal giocatore. Se la carta non dice altrimenti, il giocatore che l'ha giocata perde l'oro.



Aumentare la Milizia funziona come l'azione Rifornamento. Aggiungi un unità in ogni Accampamento ed anche nell'Accampamento Scozzese.

CARTE PUGNALE

I sostenitori dell'Inghilterra ricevono carte Pugnale (*Dagger cards*). Sono carte del tradimento! Una carta Pugnale può averne disegnati da uno a tre. Più pugnali ci sono nella carta, peggio è per il giocatore che l'ha ricevuta.

Il giocatore esamina in segreto la carta Pugnale. Può dire agli altri giocatori quanti Pugnali ci sono sulla carta, ma non è obbligato a dire loro la verità.

Alla fine della partita, tutti i giocatori rivelano le proprie carte Pugnale e ne sommano i numeri. Il giocatore con il minor numero di pugnali è il più onesto tra loro! Nel caso di vittoria dell'Inghilterra, questo giocatore è il vincitore (vedi la sezione "Vittoria e Sconfitta").



Inoltre se un giocatore ha 5 o più pugnali, rispetto ad ogni giocatore, non può essere dichiarato il vincitore (vedi la sezione "La Regola Dei Cinque Pugnali").

Perciò, sostenere troppo l'Inghilterra è svantaggioso. Anche se, di norma, l'Inghilterra offre ricompense più generose!



FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce dopo il settimo turno, con l'ultima carta Stemma Inglese. (che sarà la carta Re Edward).

Il gioco può terminare prima se il segnalino Sconfitta raggiunge il teschio con il berretto Scozzese. Ciò avviene alla quarta sconfitta della Scozia.

VITTORIA E SCONFITTA

Vittoria della Scozia — il segnalino Sconfitta non ha raggiunto la fine del tracciato.

Il giocatore con più oro vince. Se diversi giocatori ne hanno la stessa quantità, quello con meno pugnali è il vincitore.

Onore e gloria prevarranno! Non dimenticare, chi ha 5 pugnali in più rispetto a ciascun giocatore non può vincere il gioco (vedi "La Regola dei Cinque Pugnali").

Sconfitta della Scozia — il segnalino Sconfitta raggiunge la fine del tracciato, in altre parole, il leone Inglese si sposta sullo spazio del teschio con il berretto Scozzese.

Il giocatore con il minor numero di pugnali vince. Se diversi giocatori ne hanno la stessa quantità, quello con più oro è il vincitore.

LA REGOLA DEI CINQUE PUGNALI

Questa regola si applica se la Scozia è vittoriosa. È come il giorno del giudizio per la persona eccezionalmente traditrice, se ve n'è una tale.

Alla fine del gioco, i giocatori sommano il numero di pugnali sulle loro carte, poi ne confrontano il totale.

Se un qualsiasi giocatore ha 5 pugnali o più rispetto ad ogni altro giocatore, questo furbone, viene dichiarato traditore della Nazione e non può vincere il gioco. Ci può essere solo un giocatore di questo tipo.

Alcuni esempi:

- 1. William ha un pugnale, Margarita ha due pugnali, Robert ha 6 pugnali e John ha 11 (o più) pugnali. John il corrotto viene proclamato traditore. Non può vincere questa partita anche se ha più oro di tutti!*
- 2. William non ha pugnali, Margarita non ha pugnali, Robert ha 8 pugnali e John ha 9 pugnali. Ogni giocatore ha la possibilità di essere proclamato vincitore della partita, come ci deve essere una differenza di 5 o più pugnali per far sì che questa regola possa avere effetto. Robert and John hanno solo un pugnale di differenza, quindi vengono risparmiati da La Regola dei Cinque Pugnali!*

CHI È IL TRADITORE TRA NOI DUE?

REGOLE PER UNA PARTITA A 2 GIOCATORI

Puoi giocare a Spade e Cornamuse in due giocatori, utilizzando le seguenti regole. Le meccaniche di gioco sono molto diverse, ma lo spirito del gioco rimane lo stesso.

1. La preparazione del gioco avviene come di consueto. L'unica differenza è il mazzo di carte Pugnali che non viene messo sul tavolo da gioco. Invece, ogni giocatore riceve 7 carte e le tiene scoste.

Ogni giocatore riceve: due carte Pugnale con 1 pugnale, tre carte Pugnale con 2 pugnali, due carte Pugnale con 3 pugnali.

Prima di creare il mazzo Stemma Inglese, rimetti nella scatola le due carte "Irvine Capitulation" e "Bruce Join us Again!" Se durante la partita, peschi "Affair of Honour" o una qualsiasi carta Cornamusa





che fa riferimento allo Stemma Onorario, scartala e pescane un'altra. Queste carte non possono essere utilizzate in una partita a 2 giocatori.

2. Durante la Fase Invasione, subito dopo che la carta Stemma Inglese viene rivelata, aggiungi 3 unità all'Accampamento Scozzese.

3. Durante la Fase Azioni, il primo giocatore a fare un'azione, prende il segnalino Stemma Onorario, come al solito.

4. Durante la terza fase, il segnalino Stemma Onorario non viene passato. Invece, i giocatori saltano direttamente alla quarta fase e scelgono segretamente chi supportare utilizzando i segnalini Scelta.

Allo stesso tempo, i giocatori scelgono e mettono una delle proprie carte Pugnale a faccia in giù, senza mostrarla.

Poi tutte le carte Cornamusa con il simbolo  possono essere giocate.

Dopo di che, il giocatore con lo Stemma Onorario lo passa all'altro giocatore. Non deve farlo e può tenersi lo Stemma Onorario.

Se lo Stemma Onorario non viene passato, non accade nulla. In caso contrario, il giocatore che lo ha appena ottenuto, dovrà muovere tutte le sue unità tranne una dal suo Accampamento a quello Scozzese.

Oggi i tuoi eserciti combatteranno per l'onore della Scozia! Anche se sei uno sporco traditore ed hai pianificato di tradirci, daremo del filo da torcere all'Inghilterra nella prossima battaglia!



5. I segnalini Scelta e le carte Pugnale vengono rivelate simultaneamente. Se un giocatore supporta la Scozia, la carta Pugnale scelta dal suo avversario viene messa nella pila degli scarti di quel giocatore. Ogni giocatore può guardare la carta in qualsiasi momento.

Se un giocatore supporta l'Inghilterra, prende la carta Pugnale scelta dal suo avversario e la mette a faccia in su davanti a sé. Questa è la carta Pugnale che quel giocatore riceve per il suo tradimento!



6. Determinare il vincitore avviene nello stesso modo delle partite con tre o più giocatori.

La Regola dei Cinque Pugnali dovrà essere rispettata. Tuttavia, si attiva immediatamente all'inizio di un nuovo turno, se uno dei giocatori ha 5 pugnali più dell'avversario. In questo caso, il giocatore con più carte Pugnali viene dichiarato essere l'infame traditore e il suo avversario vince.

Tutte le altre regole di gioco per 3-5 giocatori rimangono le stesse.

ADesso TUTTI POSSONO TRADIRE!

REGOLE PER UNA PARTITA A 3 GIOCATORI

Se si gioca con tre giocatori le regole cambiano di poco. All'inizio della partita tutti i giocatori ricevono due carte Cornamusa invece di una. Lo Stemma Onorario non ti fa diventare automaticamente sostenitore della Scozia e andrà fatto girare in senso orario. L'Accampamento Scozzese riceve un'unità' aggiuntiva ogni turno.

Tutte le carte Cornamusa e Stemma Inglese che si riferiscono allo Stemma Onorario, non sono fatte per il gioco a tre. Prima di creare il mazzo Stemma Inglese, rimetti nella scatola due carte: "*Irvine Capitulation*" e "*Bruce Join Us Again!*"

Se durante la partita, peschi "*Affair of Honour*" o una qualsiasi carta Cornamu che fa riferimento allo Stemma Onorario, scartala e pescane un'altra.

STAI A CASA!

REGOLE PER UNA PARTITA DA 5 E 6 GIOCATORI

Il Segnalino Stai a Casa! (*Stay Home!*) permette di giocare in 6. Inoltre è possibile utilizzarlo in partite per 5, come variante

Durante la preparazione, dare lo Stemma Onorario al giocatore più anziano, come sempre. Dopo di che, inchinati e consegna il segnalino Stai a Casa! al giocatore più giovane. Quel giocatore diventerà il primo giudice del destino in questo gioco!

All'inizio del primo turno di gioco, il segnalino Stai a Casa! non influisce sui giocatori. Il segnalino rimane in attesa di essere utilizzato.

Nella terza fase della partita, la Fase Stemma Onorario, il detentore lo passa, come al solito. Quindi, il giocatore con il segnalino Stai a Casa! dovrà consegnarlo ad un altro che non abbia lo Stemma Onorario ma, non potrà darlo al giocatore che gliel'ha passato il turno precedente.





X3

Il giocatore che ha appena ricevuto il segnalino Stai a Casa! dovrà fare queste azioni, nel seguente ordine:

- 1. Fai qualsiasi delle tre azioni di Rifornimento.** Puoi fare la stessa azione più volte. Non devi superare, un totale di tre azioni di rifornimento.
- 2. Scarta tutte le unità dal tuo Accampamento.**

3. Stai a casa. In altre parole, sei seduto nel tuo Castello durante la battaglia.

Quindi, il giocatore che ha ricevuto il segnalino Stai a Casa! non parteciperà alla prossima battaglia, non potrà scegliere chi supportare e non riceverà alcuna ricompensa. Non potrà giocare le carte Cornamusa prima che i segnalini Scelta vengano rivelati e durante la fase Ricompense. Inoltre, non subisce le conseguenze delle carte Cornamusa degli altri giocatori, delle carte Stemma Inglese, e così via.

Chi ha detto che è una ritirata? È solo una prudente preparazione alle battaglie future!

Quando utilizzi questa variante in una partita a 5 giocatori, e regole rimangono le stesse di quella a 6 giocatori.

Se stai giocando in 6, potresti volere una più lunga, composta da 9 turni. In questo caso, vedi **Durata della Partita** più avanti.

FORZA VILLAGGIO!

La guerra non era solo condotta dai castelli dei lord Scozzesi. Come qualsiasi guerra, gravava sulle spalle della gente comune che viveva negli insediamenti delle terre intorno ai castelli. L'esito delle battaglie dipendeva in gran parte da loro!

Ti suggeriamo di aggiungere il mazzo Villaggio dopo aver giocato un paio di partite a "Swords and Bagpipes".



Dai una carta a caso dal mazzo Villaggio a ciascun giocatore prima di cominciare la partita. dopo aver ricevuto la carta, il giocatore dovrà metterla accanto a se, a faccia in su. Rimetti le restanti carte nella scatola, non verranno utilizzate durante la partita.

Ci sono due tipi di carte Villaggio: un solo uso e permanenti. Le carte da un solo uso vanno sempre scartate dopo essere state giocate.

Le carte Villaggio permanenti sono **Fabbro (Blacksmith)** e **Monastero (Monastery)**. Vengono attivate ogni volta che i requisiti vengono soddisfatti.

Le carte Villaggio da un solo uso che vengono attivate all'inizio della partita sono **Mulino (Mill)** e **Casa del Musicista (Musician's House)**. Se peschi una di queste carte all'inizio della partita, segui immediatamente le istruzioni della carta e poi scartala.

Le carte Villaggio da un solo uso che puoi attivare quando vuoi sono **Traghetto (Ferry)**, **Mercato (Marketplace)** e **Gilda delle Spye (Spy Guild)**. Generalmente, queste carte possono essere giocate nello stesso momento in cui giochi le carte Cornamusa. Inoltre, la carta Mercato può essere giocata prima del calcolo finale al termine della partita.

La carta Villaggio da un solo uso, attivata in risposta all'azione di un altro giocatore è **Chiesa (Church)**. Sei tu a decidere di attivare Chiesa o meno: se un altro giocatore gioca una carta Cornamusa facendoti perdere oro o truppe, spostandoti le truppe dagli Accampamenti e dai Castelli in qualsiasi modo, facendoti perdere le tue carte Cornamusa, e così via. Una carta Cornamusa dannosa non deve essere per forza diretta a te. Cancelli l'effetto, se ne vieni colpito. Il giocatore che ha giocato la carta Cornamusa annullata, non può scegliere un nuovo bersaglio per l'effetto appena cancellato.

La carta Villaggio da un solo uso, che si attiva momento di determinare il vincitore è **Memorial**. Ciò avviene prima della conta dei pugnali. Puoi mettere la carta Memorial davanti a te, considerandola come "-1 pugnale".



VARIANTI DI GIOCO

ENSEMBLE SCOZZESE

All'inizio della partita, ogni giocatore pescano non una, ma tre carte Cornamusa. Questa regola aggiunge maggior divertimento caotico a Spade e Cornamuse. Tuttavia, può concedere un netto vantaggio ad uno dei giocatori, se gli capita una mano fortunata.

La variante Ensemble Scozzese è altamente consigliata, se vuoi avere più divertimento e non vuoi stare troppo a pensare durante il gioco.

DURATA DELLA PARTITA

Puoi giocare una partita più lunga con 9 turni invece di 7. Per questa variante, all'inizio del gioco, il mazzo Stemma Inglese deve avere una carta con il dorso rosso (una carta di Re Edward) e otto carte con quello grigio, invece delle normali sei.

In questa variante, la Scozia perde dopo 5 sconfitte invece di 4. Non mettere il segnalino. Sconfitta all'inizio della partita. Mettilo su Glasgow dopo la prima sconfitta.

RICOMPENSA PREVEDIBILE

Durante la preparazione, dalle carte Pugnali prendi: una carta da 1, due da 2 e due da 3. Mescola queste cinque carte. Poi ripeti lo stesso procedimento e metti queste altre 5 carte sotto quelle precedenti.

Infine, mescola le rimanenti carte e mettile sotto il mazzo appena creato.

In questo modo, otterrai un mazzo Pugnali più prevedibile. I giocatori avranno un'idea migliore sulle carte Pugnale che verranno pescate.

LIMITAZIONE DEI COMPONENTI



In pratica, non ci sono limitazioni di componenti in Spade e Cornamuse. È altamente improbabile rimanerne a corto durante una partita. Nel caso dovesse accadere, procedi nel seguente modo:

 Il mazzo Cornamuse o Pugnali termina: rimescola le carte scartate per formare un nuovo mazzo.

 Tutte le carte Pugnali sono state distribuite: conta tutte le carte Pugnale che avresti dovuto pescare come carte con 2 pugnali. Tieni traccia di queste "carte" ponendo un segnalino unità, una moneta o qualsiasi altra cosa, sopra le tue carte Pugnali

Ti dovresti vergognare! Se hai già distribuito tutte le carte Pugnali, potresti anche smettere di giocare a questo punto. Ah, aristocratici corrotti!

 Tutte le carte Cornamusa sono state distribuite: Semplicemente non vengono più pescate. Mi spiace, ma non c'è niente che tu possa fare.

 I segnalini Unità o Moneta esauriscono: usa qualsiasi cosa possa sostituirli.



RIFERIMENTI STORICI

Non abbiamo mirato a fornire un'accurata ricostruzione degli eventi del passato con Sword and Bagpipes. Tuttavia, alcune carte hanno uno sfondo storico.

L'INGANNO DI BRUCE (BRUCE'S TRICK)

Robert Bruce è stato un importante uomo politico, e più tardi divenne Re di Scozia. Nel 1296, ha giurato fedeltà al Re Edward I d'Inghilterra.

Un anno dopo, Robert ha partecipato alla rivolta di William Wallace, ma poi giurò nuovamente obbedienza a Edward I, non appena la rivolta fu soppressa. Robert ha supportato il Re fino al 1306 finché non si schierò nuovamente dalla parte della Scozia.

LA GRATITUDINE DI WALLACE (WALLACE'S GRATITUDE)

William Wallace è l'eroe nazionale Scozzese, un fervido Patriota e un combattente per la libertà. Nel 1297 ha organizzato una rivolta, riunendo numerosi clan Scozzesi sotto il suo standardo.

Il famoso film Braveheart non solo è ispirato da questi eventi, ma ha anche William Wallace come protagonista. Mel Gibson ha brillantemente interpretato la sua parte in questo film.

L'AUTO DI LAMBERTON (LAMBERTON'S HELP)

William Lambertson era Vescovo di St. Andrews. Ha svolto un ruolo importante durante le guerre di indipendenza. Ha influenzato attivamente gli aristocratici Scozzesi, portandoli a supportare la Scozia.

BRUCES VS COMYNS

I clan dei Bruce e dei Comyn competevano tra loro da molti anni. Infine, Robert Bruce ha ucciso il leader dei suoi nemici — Comyn il Rosso.

LA RIVOLTA DI MORAY (MORAY'S REBELLION)

William Wallace era popolare tra la gente comune e Sir Andrew de Moray era un grande patriota tra la nobiltà. Durante la battaglia di Stirling Bridge, gli Scozzesi vinsero la loro prima significativa guerra, ma de Moray venne ferito mortalmente. Dopo la perdita del suo compagno, Wallace perse anche il supporto di molti aristocratici, che non lo consideravano sufficientemente nobile.



LA DISCENDENZA DI DAVID (DAVID'S LINEAGE)

Nel 1290, dopo la morte della Regina Margherita, emersero 13 candidati per il trono Scozzese. Eppure, solo un vero discendente di David I potevadi diventare il Re. Cinque candidati avevano dimostrato affinità con David. Il Re Edward I d'Inghilterra scelse John Balliol e lo mise sul trono.

VIVE LA FRANCE!

Nel 1294, Francia e Scozia formarono un'alleanza in risposta alle azioni aggressive dell'Inghilterra. Questo accordo anti-Britannico fu chiamato "Auld Alliance" e durò fino alla metà del 16° secolo.

IL PATTO CON ERIC II (TREATY WITH ERIC II)

Re Eric II di Norvegia decise di sostenere la campagna anti-Inglese, con l'invio di 100 navi in Scozia per un importo di 50000 monete d'argento.

IL PIANO DI BALLIOL (BALLIOL'S PLAN)

In risposta ai negoziati Franco-Scozzesi, Edward I inizia a rafforzare i suoi confini. Per tutta risposta, John Balliol stabilisce l'adunata delle truppe a Kaddonli. Tuttavia, alcuni clan Scozzesi preferiscono ignorarla.

L'INFLUENZA PAPALE (POPE'S INFLUENCE)

Nel 1296, le truppe Inglesi catturano il Re Scozzese King John Balliol. Il Vescovo Lambertton andò immediatamente a Roma per chiedere aiuto al Papa. A causa di pressioni politiche da parte del Papa, gli Inglesi hanno dovuto lasciare andare il loro prigioniero.

WILLIAM «The Hardy»

William Douglas "le Hardi", soprannominato il Baldo, molte volte agì contro Re Edward I. Fu catturato tre volte. Insieme a Wallace saccheggiò la tesoreria Inglese di Scone. Il periodo di Hardy si concluse nel 1298 nella prigione di Londra.

I GUARDIANI (THE GUARDIANS)

"I Guardiani di Scozia" erano un gruppo di nobili Scozzesi, che amministravano il paese durante le Guerre di Indipendenza. In periodi diversi il titolo di Guardiano è appartenuto a Robert Bruce, William Wallace, William Lambertton e Comyn il Rosso.



Swords AND Bagpipes

CREATO DA

Autore del Gioco: Yan Egorov

Arte: Yan Egorov

Design: Yan Egorov and Sergey Machin

Sviluppatore ed Editore: RightGames LLC

Amministrazione: Ivan Tulovsky, Sergey Machin

Assistenza Speciale: Eugeny Maslovsky, Michael Loyko

www.rightgamesrbg.com

Editore Internazionale: Moroz LLC

Amministrazione: Maxim Istomin, Denis Davydov

Executive manager: Alec Stepin

Traduzione Italiana: Mirko "Gotcha" Biagi

Yan Egorov ringrazia: Michael Zyryanov per l'ossessione del gioco da tavolo. Ben Pollack per l'ispirazione. Ekaterina Egorova per il supporto. «Random Place» studio, «GRaNI» Gilda dei creatori indipendenti di giochi da tavolo e tutti gli amici — per il play testing.

I team Moroz e RightGames vogliono ringraziare tutti i backers di Kickstarter. Siete voi che avete reso possibile l'edizione internazionale di Sword and Bagpipes! I nostri ringraziamenti speciali a: Dan King "TheGameBoyGeek" per l'incredibile aiuto nel migliorare le regole del gioco, David McMillan per averci ispirato a creare la modalità per 2 giocatori, Karen Easteal per l'immenso aiuto, Aleksey Zuykov e lo studio TwoDiced (youtube.com/twodiced) per aver fatto dei video su Kickstarter fantastici, la gilda "GRaNI" e studio "Random Place" per l'eccezionale supporto nell'affinare il gioco, tutti i traduttori di altre lingue e molti altri che hanno reso tutto ciò possibile --- sapete chi siete! Grazie, ragazzi.



(c) 2014-2015 Rightgames LLC
(c) 2015 Moroz LLC



Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza permesso. Tutti i marchi sono di proprietà dei loro rispettivi titolari. Tutti i diritti riservati.