

**Traduzione:** Sargon

## COMPONENTI

4 tabelloni, uno per clan

1 tabellone territorio esterno

4 set di 18 tasselli per clan

4 schermi, uno per clan

25 mucche (gialle)

12 gioielli (rossi)

1 contrassegno giocatore attivo

1 contrassegno nero turno

1 regolamento (polacco, tedesco, inglese)

Se uno dei componenti manca non esitate a contattare l'editore ([mpodsiadlo@wolf-fang.pl](mailto:mpodsiadlo@wolf-fang.pl)) che ve lo invierà il prima possibile.

## GAME COMPONENTS

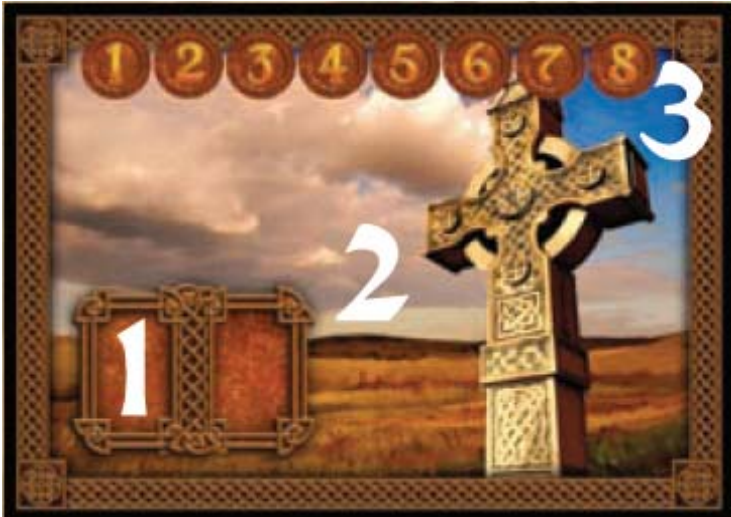
### Tabelloni Clan



Ogni tabellone clan si divide in due parti: le stalle (1) dove si trovano le mucche appartenenti al clan e la casa (2) dove si conservano i gioielli ed eventuali ostaggi. Ci sono 5 paia di spazi dove possono essere

posizionati i tasselli dei clan, l'entrata è(3a) quello più esterno (questi possono essere occupati solo da tasselli clan degli avversari ) e la soglia (3b), ovvero il posto di guardia, quello più interno (questi possono essere occupati solo da tasselli clan del giocatore del tabellone). Le entrate sono tutte uguali si differenziano soltanto su quale parte del tabellone fanno accedere.

### Tabellone territorio esterno



I celti più intraprendenti escono dalla loro terra e vanno a depredare nel territorio esterno. Il tabellone del territorio esterno comprende due spazi per altrettanti tasselli clan (1), il luogo dove pascolano le mucche (2) e la tabella dei turni (3) che mostra il turno che si sta giocando.

### Tasselli Clan

Ogni giocatore inizia con 18 tasselli clan nel proprio colore, questi rappresentano le risorse del clan che si possono utilizzare per i vari raid e per custodire le soglie di ingresso sulla propria terra. Ci sono 5 tipi di tasselli:



Capo (1 tassello): è il capo del clan. Un vecchio celtico che ha speso la maggior parte del suo tempo a depredare mucche e rubare beni altri. È il più forte ed il più scaltro.



Guerrieri (2 tasselli): un celtico all'apice delle sue potenzialità: forte, coraggioso e intelligente. È facile per lui depredare e rubare e non ha scrupoli di sorta a rapire i nemici.



Ragazzo (6 tasselli): un giovane che un giorno diventerà guerriero, ma è anche inesperto nella rapina e nel furto ed è facile che si faccia rapire.



Figlia del capo (1 tassello): un celtica bellissima che non prende parte ai furti o rapine, ma è abile e capace a fare la guardia al proprio territorio.



Bluff (8 tasselli): un inganno intelligente, un vero e proprio bluff.

### Schermi



Gli schermi servono a proteggere da occhi indiscreti quali tasselli avete ancora a vostra disposizione. Dietro il vostro schermo verranno posizionati i tasselli che ancora potete piazzare, davanti alla schermo coperti verranno piazzati quelli scartati. Inoltre gli schermi hanno un sommario delle regole e dei punteggi.

### PREPARAZIONE

Defustellate con cura i tasselli di gioco. Piazzate il territorio esterno nel centro del tavolo e ponete il contrassegno nero del turno sullo spazio numero 1 della tabella dei turni. Ogni giocatore sceglie un colore e riceve il proprio tabellone, i propri tasselli e il proprio schermo. Piazzare il tabellone davanti a se e ancora più vicino lo schermo aperto, dietro lo schermo disponete i vostri tasselli clan. Ogni giocatore riceve, quindi, 5 mucche che metterà nelle proprie stalle e 3 gioielli che metterà nella propria casa. Le mucche non utilizzate vengono messe sul territorio esterno, mentre i gioielli non utilizzati ritorneranno nella scatola, non saranno più necessari durante la partita. Il giocatore che ha i capelli più rossi inizia (altrimenti utilizzate un metodo qualunque), questi diverrà il giocatore attivo.

## SEQUENZA DEL TURNO

Il gioco dura 8 turni, a meno che non ci siano condizione di fine particolari (vedere più Avanti). Ogni turno è diviso in 3 fasi: **fase di scout**, **fase di raid** e **risoluzione**.

### FASE DI SCOUT

Iniziando con il giocatore attivo, tutti i giocatori posizionano coperti i loro tasselli nei tabelloni. Durante il proprio turno un giocatore posiziona un proprio tassello in 3 possibili differenti spazi:

- nel proprio tabellone, sulle proprie soglie a custodia di un'entrata che abbia o meno un tassello nemico nell'entrata corrispettiva.
- nel tabellone di un avversario, in una qualunque entrata libera. ATTENZIONE: la figlia del capo non può essere posizionata nelle entrate degli altri giocatori (ossia in attacco), solo in difesa!
- nel territorio esterno, in uno dei due spazi, purché libero. Un tassello nel territorio esterno è considerato in attacco. ATTENZIONE: la figlia del capo e i ragazzi non possono essere posizionati nel territorio esterno!

Può essere piazzato solo un tassello alla volta. Se uno spazio è già occupato, non è possibile posizionarci ulteriori tasselli. Quando un giocatore ha piazzato un tassello, tocca al giocatore alla sua sinistra piazzarne uno. Se un giocatore non vuole o non può più piazzare tasselli, può passare. Una volta che si è passati non è più possibile posizionare altri tasselli clan in quel turno. Se un giocatore ha finito i tasselli da mettere o non ha più spazi dove poterli legalmente posizionarli, deve passare.

*Esempio: Patrick è il giocatore attivo. Lui piazza il suo primo tassello nel tabellone di Brigitte, in un'entrata delle sue stalle. Quindi tocca a Brigitte e mette un proprio tassello nel proprio tabellone in modo da difendere l'entrata insidiata da Patrick. Quindi tocca ad Arthur e lui mette un tassello sul territorio esterno. E così via.*

*[segue] tocca ancora a Patrick mettere un tassello e decide di metterne uno nel tabellone di Arthur, piazzandolo in un'entrata della casa di Arthur. Tocca ancora a Brigitte che occupa subito il secondo ed ultimo spazio disponibile nel territorio. Tocca ancora ad Arthur che piazza un proprio tassello in una delle entrate della casa di Patrick e così via...*

## **FASE RAID**

Ogni giocatore rivela tutti i suoi tasselli nel suo tabellone, girandole scoperti. Tutti i tasselli bluff vengono tolti e posizionati coperti negli scarti dei singoli proprietari davanti ai loro schermi. Viene prima risolto il territorio esterno e poi i singoli tabelloni dei giocatori. Dopo aver completato le risoluzioni dei conflitti i giocatori prendono i loro tasselli li scartano coperti davanti ai loro schermi in modo che non si sappia quali tasselli sono stati utilizzati. **ATTENZIONE:** non mischiare mai i tasselli scartati con quelli ancora da giocare.

### **Raid nel territorio esterno**

Dopo aver rimosso i tasselli bluff ci possono essere solo capitani e guerrieri: le loro differenti combinazioni danno i seguenti risultati:

- se c'è solo un capo o solo un guerriero, il giocatore che ha posizionato quel capo o guerriero prende 1 mucca dalla riserva del territorio esterno e la piazza vicino al suo tabellone. Ricordate che un giocatore può mettere un solo ed unico tassello nel territorio estero.
- se ci sono 2 guerrieri o due capitani, ogni giocatore prende 1 mucca dalla riserva del territorio esterno e la piazza vicino al suo tabellone.
- se c'è un guerriero e un capo, solo il giocatore che ha giocato il capo prende 1 mucca dalla riserva del territorio esterno e la piazza vicino al suo tabellone. L'altro non prende nulla.

Il territorio esterno può essere depredato anche se non ci sono mucche disponibili nella riserva del territorio esterno, servirà solo per liberarsi più velocemente dei tasselli. Ricordate solo capitani, guerrieri e bluff possono essere posizionati nel territorio esterno.

*Esempio: dopo aver rivelato i tasselli Arthur rivela il suo guerriero e Brigitte il suo capo. Arthur prende il suo guerriero e lo pone nella pila degli scarti, anche Brigitte scarta il suo capo nella sua pila degli scarti, ma prende anche 1 mucca e la piazza vicino al suo tabellone.*

### **Raid nei clan**

Una volta che il territorio esterno è stato risolto, i giocatori risolvono i loro clan, cominciando con il primo giocatore. È possibile posizionare i propri tasselli nelle stalle e nelle case degli altri giocatori e negli spazi di difesa del proprio tabellone seguendo le stesse regole con le seguenti eccezioni: dopo aver ottenuto un successo nelle stalle è possibile prendere all'avversario una mucca e dopo aver ottenuto un successo nelle case è possibile prendere un gioiello (o un ostaggio, vedere più avanti). Le mucche e i gioielli presi durante la fase di raid non vengono posizionati subito nei tabelloni dei giocatori, ma vicino ai tabelloni. Dopo aver rimosso i tasselli bluff possono essere possibili le seguenti combinazioni:

- se un tassello (capo, guerriero o ragazzo) è in una entrata incustodita (ossia nessun tassello in difesa presente o un bluff ritirato), il raid ha automaticamente successo.

- se un tassello è in una entrata custodita da un tassello identico (guerriero contro guerriero, ad esempio), allora non succede nulla e i tasselli vengono scartati senza ulteriori effetti.
- se un ragazzo è in un'entrata custodita da un capo o dalla figlia del capo il raid è un fallimento.
- se un ragazzo è in un'entrata custodita da un guerriero, il raid è un fallimento. Però il ragazzo viene rapito, il giocatore del guerriero prende il tassello del ragazzo dell'avversario e lo pone nella sua casa.
- se un guerriero è in un'entrata custodita da un ragazzo, il raid è un successo.
- se un guerriero è in un'entrata custodita da un capo, il raid è un fallimento.
- se un guerriero è in un'entrata custodita dalla figlia del capo, il raid è un fallimento. Però la figlia del capo viene rapita, il giocatore del guerriero prende il tassello della figlia del capo dell'avversario e lo pone nella sua casa.
- se il capo è in un'entrata custodita da un ragazzo o da un guerriero, il raid è un successo.
- se il capo è in un'entrata custodita dalla figlia del capo, il raid è un fallimento.

ATTENZIONE: la figlia del capo non essere posizionata in un'entrata avversaria, ma solo ed esclusivamente a difesa delle proprie.

Se si verifica una situazione limite, ossia quando un giocatore subisce più successi di quante mucche o gioielli possiede (esempio, se subisce due successi nella sua casa ed ha solo 1 gioiello), ha la precedenza il giocatore di turno quindi partendo da lui in senso orario.

Quando un tabellone di un giocatore viene risolto completamente si passa al tabellone del giocatore alla sua sinistra. Quando tutti i tabelloni sono stati risolti, il turno finisce e ne inizia uno nuovo.

*Esempio: I tasselli nel tabellone di Arthur (verde) vengono rivelati:*



*Quindi i bluff vengono rimossi:*



*Infine i conflitti presenti vengono risolte:*

- 1. un capo è in un'entrata incustodita. Patrick (rosso) prende una mucca.*
- 2. un ragazzo è in un'entrata custodita da un guerriero. Il raid è un fallimento, ma Patrick(rosso) rapisce il ragazzo di Arthur.*
- 3. un guerriero è in un'entrata custodita da un ragazzo. Il raid è un successo e Brigitte (blu) prende un gioiello da Arthur.*
- 4. un ragazzo è in un'entrata custodita da un ragazzo. Poiché i tasselli sono identici, il raid è un fallimento e non succede altro.*

## **RISOLUZIONE**

Un nuovo giorno sta per nascere nelle pianure irlandesi e per I clan è ora di verificare quanto è stato depredato e quanto è stato perso. Primo, piazzare tutte le mucche prese nelle proprie stalle e I gioielli nelle proprie case. **ATTENZIONE:** il bottino non deve essere messo subito nel proprio tabellone, ma solo durante questa fase, alla fine di tutti I raid, in questo modo è impossibile riprendersi quanto perso nello stesso turno di gioco (gioielli, mucche o ostaggi). A questo punto verificare le condizioni di vittoria (vedere più avanti).

Se un giocatore a questo punto del turno non ha più tasselli dietro il proprio schermo, allora deve riprendere tutti I suoi tasselli nello scarto davanti al suo schermo (**NON** quelli rapiti!). Potrà utilizzarli, quindi, nel nuovo turno.

Infine, muovere di uno spazio Avanti il contrassegno dei turni.

## **Ostaggi**

Se un guerriero ha rapito un ragazzo o la figlia del capo, piazzare l'ostaggio nella propria casa durante la fase Risoluzione. Il tassello rimarrà nella casa del giocatore finché non verrà liberato. Per liberare un



ostaggio occorre vincere un raid nella casa del giocatore che tiene l'ostaggio e, invece di prendere un gioiello, si libera l'ostaggio ponendolo nel proprio scarto. Se c'è un proprio ostaggio in una casa dove si è effettuato un raid con successo, non si può scegliere di prendere un gioiello, si è obbligati a liberare l'ostaggio. Se ci sono, in una stessa casa, diversi propri ostaggi, si può scegliere quale liberare. Un giocatore non può liberare (o comunque prendere) ostaggi non suoi.

*Esempio: durante l'ultimo turno un ragazzo di Patrick viene rapito da un guerriero di Brigitte. Per liberarlo, Patrick, nel successivo turno, piazza un proprio guerriero in una delle entrate della casa di Brigitte. Se il raid sarà un successo Patrick libererà il suo ragazzo e lo porrà tra i suoi scarti. Da notare che Patrick non potrà scegliere se liberare il suo ragazzo o prendere un gioiello, è obbligato a liberare il ragazzo. Se Patrick vuole un gioiello di Brigitte dovrà effettuare un raid con successo sull'altra entrata o aspettare i prossimi turni.*

### **Vincere il gioco**

Il gioco finisce o al turno ottavo, oppure alla fine del turno in cui almeno un giocatore si ritrova con 11 o più mucche nelle sue stalle. Quando il gioco finisce, i giocatori sommano i loro punti:

Ogni mucca da 2 punti

Ogni gioiello da 3 punti

Ogni ragazzo rapito presente nella propria casa 1 punto

Ogni figlia del capo rapita presente nella propria casa 5 punti.

Ogni giocatore che ha almeno 11 mucche prende 3 punti bonus.

Il giocatore con più punti vince. Se c'è un pareggio vince chi ha più mucche, poi più gioielli, infine chi ha più tasselli inutilizzati dietro il proprio schermo. Se la parità persiste, il gioco è un pareggio.

Esempio: alla fine del quinto turno Brigitte ha 11 mucche, il gioco finisce e si contano i punti. Brigitte ha 1 gioiello, 1 ragazzo di Patrick e 11 mucche:  $3+1+22$  (mucche  $11 \times 2$ )+3 (di bonus) = 29 punti.